

**FACULDADE SANTO ANTÔNIO DE PÁDUA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA**

Juliana Brum da Silva Moreira

**ALÉM DA DIVERSÃO:
Os Impactos do Uso Excessivo de Jogos Eletrônicos na Infância**

Santo Antônio de Pádua / RJ
2024

JULIANA BRUM DA SILVA MOREIRA

**ALÉM DA DIVERSÃO:
Os Impactos do Uso Excessivo de Jogos Eletrônicos na Infância**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade Santo Antônio de Pádua, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharelado em Psicologia.

Orientadora: Prof.^a Me. Adriana Chaves de Oliveira Ruback.

Aprovado em: __/__/__

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Adriana Chaves de Oliveira Ruback, Mestre – Faculdade Santo Antônio de Pádua

Prof. Dinart Rocha Filho, Mestre – Faculdade Santo Antônio de Pádua

Prof.^a Jesiane de Souza Marins Lopes, Mestre – Faculdade Santo Antônio de Pádua

Santo Antônio de Pádua / RJ
2024

ALÉM DA DIVERSÃO: Os Impactos do Uso Excessivo de Jogos Eletrônicos na Infância

Juliana Brum da Silva Moreira

RESUMO

Na era digital contemporânea, os jogos eletrônicos tornaram-se uma parte integrante da vida cotidiana de muitas crianças. Durante o crescimento, muitas crianças mostram preferência por longos períodos em frente a telas, ao invés de brincadeiras ao ar livre. No entanto, o uso abusivo dessas plataformas digitais pode ter implicações significativas no desenvolvimento infantil, estas incluem a dependência tecnológica, a redução do tempo dedicado a brincadeiras físicas e a interação social limitada. A infância é um período crítico para o crescimento físico, cognitivo e social. As experiências durante esses anos formativos podem influenciar profundamente as habilidades e comportamentos futuros. Dessa forma, o presente artigo, fruto de uma pesquisa bibliográfica descritiva e qualitativa, fundamentado em autores como Alves e Nery (2015), Stoppra *et al* (2017), Vygotsky (1994), dentre outros, tem como objetivo entender como o uso excessivo dos jogos eletrônicos pode afetar o desenvolvimento cognitivo infantil, seja de maneira benéfica ou prejudicial, examinando as consequências dessa interação.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos; Desenvolvimento Cognitivo; Infância.

INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea tem sido profundamente impactada pelos avanços tecnológicos. As conexões interpessoais, o trabalho, a educação e até mesmo a cultura se desdobram cada vez mais no ambiente virtual. Dentre esses avanços, destacam-se os jogos eletrônicos, que têm conquistado popularidade entre um público diverso, abrangendo indivíduos de todas as idades e classes sociais, sobretudo crianças e adolescentes.

A era digital trouxe consigo uma revolução significativa no modo de interação das crianças com o mundo ao seu redor. Os videogames emergiram como os novos protagonistas do universo lúdico infantil. As telas luminosas dos dispositivos eletrônicos tornaram-se as novas janelas para mundos de fantasia e aventura. Atualmente, as crianças podem explorar galáxias distantes, construir cidades inteiras ou cuidar de animais virtuais com apenas alguns cliques.

Com a ascensão dos dispositivos móveis, o acesso a esses jogos se tornou praticamente ilimitado, as crianças se viram imersas em um ambiente onde o virtual e o real frequentemente se entrelaçam. Jogos eletrônicos - projetados para serem altamente envolventes e recompensadores - oferecem uma interatividade e uma imersão que podem levar a um ciclo de dependência. Para as crianças, cujos cérebros ainda estão em desenvolvimento, o impacto pode ser profundo.

Essa dependência em jogos eletrônicos pode se tornar um problema para crianças e adolescentes, podendo impactar o seu desenvolvimento cognitivo causando-lhe diversos prejuízos. Todavia, quando administrada de forma pedagógica, pode servir como um estimulante ao desenvolvimento cognitivo por meio da gamificação (ALVES; NERY, 2015).

Assim, o presente artigo, fruto de uma pesquisa bibliográfica descritiva e qualitativa, fundamentado em autores como Alves e Nery (2015), Stoppra *et al* (2017), Vygotsky (1994), dentre outros, tem como objetivo explorar o fenômeno crescente dos jogos eletrônicos e seu impacto no desenvolvimento cognitivo infantil, considerando que o avanço e a popularização tecnológica vêm crescendo de forma exponencial trazendo o ambiente virtual cada vez mais próximo do cotidiano dos sujeitos. À medida que as crianças são atraídas para esse mundo digital, questões pertinentes surgem sobre como a imersão prolongada pode afetar suas habilidades sociais, cognitivas e emocionais.

NASCIMENTO DE NOVOS MUNDOS: ORIGEM E CONCEITOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS

A origem dos videogames remonta às décadas de 1950 e 1960, quando estes surgiram como experimentos inovadores no campo da computação. O jogo "Tennis for Two", criado por William Higinbotham em 1958, frequentemente citado como o primeiro videogame, simulava uma partida de tênis em um osciloscópio. Em 1962, o jogo "Spacewar!", desenvolvido por cientistas do MIT, emergiu como um dos primeiros jogos a ganhar destaque acadêmico. A década de 1970 viu uma explosão na popularidade dos videogames, impulsionada pela introdução de consoles para uso doméstico e fliperamas. O Atari 2600, lançado em 1977, foi um dos primeiros a

formar uma vasta comunidade de entusiastas, marcando o início da era dos videogames como forma de entretenimento popular (SILVA, 2020).

Ao longo dos anos, acompanhando a humanidade em seu desenvolvimento e entrelaçada à essa cultura - que cria e possibilita um espaço catártico e de aprendizado - é que os jogos foram evoluindo de acordo com as tecnologias que fomos adquirindo, até a chegada dos jogos eletrônicos e o marco do primeiro console doméstico que, de acordo com Stoppra *et al* (2017), foi o Magnavox Odyssey, confeccionado e disponibilizado para aquisição em 1972. Desde então, os jogos eletrônicos evoluíram significativamente, com avanços na tecnologia gráfica, narrativa e jogabilidade, tornando-se uma indústria global que influencia a cultura popular e o entretenimento moderno.

Desse marco em diante, a humanidade começou a se integrar cada vez mais com a tecnologia, resultando em uma transformação significativa de muitos hábitos. Isso deu origem a uma nova cultura permeada por dispositivos tecnológicos que, simultaneamente, auxiliam no desenvolvimento e aprendizado, além de proporcionar entretenimento e diversão. De acordo com Rushkoff (1999, *apud* SILVA, 2020) a geração *screenagers*¹ possui uma forma diferenciada de aprendizado relacionada à sua interação com joysticks, consoles, controle remotos, celulares e internet, ocorrendo, então, um tipo de aprendizagem que é mais descontraído, passível de aceitação das mudanças e de forma descontínua, que não se preocupa com uma finalidade de aprender algo específico.

Sobre o conceito de jogos eletrônicos, os autores Lucchese e Ribeiro (2024, p. 8) ao se manifestarem sobre o assunto em questão, explicam que estes seriam:

[...] uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam numa condição final. Tais ações e decisões são limitadas por um conjunto de regras e por um universo, que no contexto dos jogos digitais, são regidos por um programa de computador. O universo contextualiza as ações e decisões do jogador, fornecendo a ambientação adequada à narrativa do jogo, enquanto as regras definem o que pode e o que não pode ser realizado, bem como as consequências das ações e decisões do jogador. Além disso, as regras fornecem desafios a fim de dificultar ou impedir o jogador de alcançar os objetivos estabelecidos (LUCCHESE; RIBEIRO, 2024, p. 8).

¹ Termo usado para descrever o ato de preferir ler, interagir com pessoas e com o mundo, utilizando-se de uma tela

Quando se trata do universo dos games, Arruda (2014, p. 3) relata que estes são estruturados a partir de tecnologias digitais as quais “são baseadas na microinformática, o que engloba jogos para computadores, consoles, fliperamas, smartphones, tablets e qualquer outro equipamento que venha a existir”. Conforme relata Alves (2011, p. 228):

Ao longo desses trinta anos os jogos eletrônicos, videogames, games, jogos digitais não importa o vocábulo utilizado para se referenciar a uma das mais atrativas mídias criadas no bojo da cultura da simulação, passaram por diferentes mudanças que vão desde questões da indústria, mercado, técnica e pesquisas (ALVES, 2011, p. 228).

É importante destacar que Turkle cunhou o termo “cultura do computador” para descrever a relação do ser humano com os jogos eletrônicos, que é caracterizada da seguinte maneira:

O relacionamento especial que os jogadores estabelecem com os videogames tem elementos comuns a interações com outros tipos de computador. O poder dominador dos videogames, o seu fascínio quase hipnótico, é o poder dominador do computador. As experiências de jogadores de videogame ajudam-nos a compreender esse poder dominador e algo mais. No fulcro da cultura de computador, está a ideia de mundos construídos, “governados por regras”. Utilizo o jogo de videogame para iniciar um debate sobre a cultura de computador como uma cultura de regras e simulação. (TURKLE, 1989, p. 58-59).

Portanto, considerando a reflexão apresentada, nota-se que a “cultura do computador” reflete a extensão na qual os jogos digitais e a tecnologia remodelam a percepção do mundo, moldam o comportamento e influenciam as relações sociais, alterando significativamente a vida diária e a comunicação na sociedade contemporânea (TURKLE, 1989).

Além disso, os jogos eletrônicos reproduzem imediatamente e sem reflexão a realidade, permitindo que os jogadores se identifiquem com eles. O planejamento desses jogos também oferece um ritmo frenético de imagens e sons, tornando-os fascinantes. O sucesso dos jogos eletrônicos pode ser medido por sua capacidade de atrair e mobilizar pessoas de diferentes classes sociais, regiões geográficas e faixas etárias (TAMMARO; FUENTES, 2021).

EM BUSCA DO PRÓXIMO NÍVEL: ATRAÇÕES DIGITAIS E DESCONEXÃO DO MUNDO REAL

Nos dias atuais, percebe-se uma mudança significativa nas preferências de lazer das crianças. As brincadeiras tradicionais - atividades lúdicas passadas de geração em geração - outrora fundamentais para o desenvolvimento infantil, como amarelinha, esconde-esconde, corre cotia e pega-pega, deram lugar aos jogos eletrônicos. Os brinquedos que costumavam simbolizar os passatempos favoritos da infância, muitas vezes improvisados com o que se tinha à mão, foram substituídos pelos videogames.

Como aponta Zandoná (2012), a brincadeira, caracterizada pela liberdade criativa, tinha como elemento central a imitação, de certa forma, a ação do sujeito determinava o objeto como uma ilustração. Por exemplo, um pedaço de madeira podia se transformar em um automóvel não porque o material se assemelhava ao veículo, mas porque a criança, de forma fantasiosa, atribuía a ele essa função. No entanto, essa imaginação tem sido suprimida na era da racionalidade. Nos jogos eletrônicos, não encontramos mais a presença da criatividade infantil; em vez disso, somos apresentados a uma cópia perfeita da realidade desde o início do jogo, como uma extensão do cotidiano.

Esses jogos eletrônicos, enquanto subprodutos dos processos tecnológicos altamente desenvolvidos a partir da informática, refletem ainda a lógica social em que o simbólico se esvai perante a realidade, de tal forma que, enquanto o brinquedo representa simbolicamente o contexto social, nos jogos eletrônicos ocorre a tentativa de reprodução virtual da sociedade, na qual a aproximação do real é o critério de valor. Assim, move-se o desenvolvimento tecnológico e econômico tanto dos jogos eletrônicos como da própria informática (ZANDONÁ, 2012, p. 88).

Segundo Cotonhoto e Rossetti (2016), a mídia digital tornou-se, nos últimos anos, um elemento da cultura infantil. Com isso, cada vez mais crianças menores de sete anos têm se interessado por jogos eletrônicos deixando de lado brincadeiras tradicionais. A vivência no jogo eletrônico projeta a brincadeira para o plano virtual, no qual a regra e sua ação também já estão determinadas. A experiência virtual interrompe a integridade da formação. Visto que a ação dentro do jogo não é

realizada pelo jogador, todas as ações possíveis já foram inseridas ao software, restando ao jogador apenas o gerenciamento.

Assim, quando se trata de jogos eletrônicos, especialmente para as crianças, elas perdem o controle sobre o brincar. Isso acontece porque, sob a influência da lógica instrumental e do fascínio pelos produtos tecnológicos, o jogo acaba ganhando mais importância do que a própria brincadeira. É como se houvesse uma inversão clássica entre sujeito e objeto desde a infância: o jogo eletrônico determina todas as possibilidades para a criança. Como resultado, a experiência de brincar fica limitada a se conformar e se adaptar à sociedade administrada. Nesse contexto, a experiência de brincar pode ser limitada, pois as normas e estruturas sociais restringem a criatividade e a espontaneidade (TAMMARO; FUENTES, 2021).

Com base no que foi apresentado, é crucial ponderar sobre as implicações dos jogos eletrônicos, que transportam o lúdico para o mundo virtual e influenciam a formação cultural das crianças. Os brinquedos desempenham um papel fundamental no desenvolvimento e na educação infantil, especialmente no contexto cultural. Os jogos, como videogames, aplicativos e dispositivos interativos, oferecem experiências imersivas e estimulantes para as crianças. No entanto, essa imersão no mundo virtual pode ter consequências significativas.

O lúdico marca a entrada da criança na dinâmica social, e é por meio de seus produtos, como jogos, brinquedos e brincadeiras que a criança percebe, compreende e reproduz a sociedade. O lúdico, portanto, diz respeito de uma realidade, de um mundo e de uma história, ele não surge de abstrações. A criança ao viver sua realidade lúdica ela incorpora todos os mecanismos e organizações da sociedade em que se está inserida, ao mesmo tempo em que demonstra suas marcas e seus anseios. (ZANDONÁ, 2012, p. 75).

De acordo com Velázquez (2014), a crescente integração das tecnologias digitais na vida das crianças tem se tornado um ponto central de atenção para aqueles que estão envolvidos em sua educação e bem-estar. Essa realidade emergente suscita um interesse profundo em desvendar as dinâmicas de como as crianças interagem com essas tecnologias. Uma série de estudos emergiu, impulsionada por essa inquietação. No cenário global, instituições acadêmicas, centros de pesquisa, entidades internacionais voltadas ao estudo das tecnologias e grandes empresas estão unidos pelo desejo de entender melhor esses jovens internautas: suas identidades, hábitos de uso da internet, os momentos em que se

conectam e os desafios e benefícios que o ambiente online apresenta. Com diferentes finalidades, os adultos estão em busca de insights que lhes permitam não apenas entender, mas também estabelecer uma conexão significativa com o universo infantil na era digital.

Os jogos de vídeo são uma janela para um novo tipo de intimidade com máquinas, que caracteriza a cultura de computador nascente. O relacionamento especial que os jogadores estabelecem com os videogames tem elementos comuns a interações com outros tipos de computador. O poder dominador dos videogames, o seu fascínio quase hipnótico, é o poder dominador do computador (TURKLE, 1989, p. 58-59).

Do ponto de vista do autor supracitado os jogos eletrônicos têm como uma de suas principais características atuarem como um tipo de escape da realidade, ou como em suas palavras, uma janela para um novo tipo de interação entre homem e máquina.

MENTE EM JOGO: O IMPACTO DOS VIDEOGAMES NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO INFANTIL

De acordo com Vygotsky (1994), a aprendizagem de regras e a submissão a elas pela via do prazer é possibilitada pela prática de brincar e o contato interativo com os jogos. Logo, o desenvolvimento cognitivo é impulsionado, devido a essa manifestação cultural que os jogos proporcionam. É reconhecido que os jogos eletrônicos podem promover certos aspectos do desenvolvimento, como a memorização, coordenação motora e habilidades de solução de problemas. No entanto, o uso desmedido pode ter consequências adversas no desenvolvimento cognitivo das crianças.

Embora os jogos eletrônicos possam ser envolventes, eles têm suas limitações, especialmente no que diz respeito ao estímulo da criatividade. As narrativas dos jogos são geralmente fixas, deixando pouco espaço para a imaginação infantil. O uso da tecnologia sem supervisão também pode expor as crianças a conteúdos que estão além de sua compreensão. No que diz respeito ao

desenvolvimento cognitivo, os autores Sales e Burnham (2015, p. 71), explicam que este é algo importante nos seres humanos por se tratar de todo complexo:

[...] que constitui o ser humano na dinâmica social do processo de construção do conhecimento, iniciamos nossa construção teórica a partir da compreensão dos aspectos cognitivos que circundaram a formação na sua compreensão ampliada. Desse modo, buscamos explicitar um conceito implicado de cognição no âmbito da construção do conhecimento na perspectiva de compreender a autoria e a mediação como fenômenos humanos sociais na vivência do processo formativo outros (SALES; BURNHAM, 2015, p. 71).

Para os autores acima a ideia de cognição estaria relacionada a representação da construção do conhecimento dentro da perspectiva da dinâmica humana ante sua interação com o ambiente e o processamento das informações que dele advém. Seria por assim dizer, uma assimilação e decodificação dos fenômenos e informações de tudo o que se tem de percepção sensorial no âmbito da existência humana (SALES; BURNHAM, 2015).

Vale destacar que, segundo informações de autores tais como Neves (2006, p. 40):

Nas últimas décadas, ocorreu um incremento nos estudos sobre a cognição humana, principalmente após o surgimento do computador e da modelagem computacional. A ciência cognitiva é uma área de estudos interdisciplinares que se inter-relaciona com psicologia cognitiva, ciência da computação, sistemas de informação, inteligência artificial, neurociências e linguística, entre outras [...]. A partir dessa inter-relação, as pesquisas desenvolvidas sobre a cognição humana têm buscado apreender o modo como as pessoas pensam, interpretam e percebem o mundo. Estudos sobre a natureza e o desenvolvimento cognitivo dos seres humanos estão voltados para quatro teorias principais do desenvolvimento cognitivo: a de Piaget, a neopiagetiana, a de Vygotsky e a abordagem do processamento da informação (NEVES, 2006, p. 40).

Essa tendência acima descrita, no que se refere à cognição humana como objeto de estudo no foco de diversas pesquisas, seria resultante do fato de que esta se enquadraria na interdisciplinaridade que os avanços científicos têm proporcionados em nossa atualidade (NEVES, 2006).

Numa perspectiva mais atual, a dos filósofos acima mencionados, o educador, biólogo, psicólogo e epistemólogo suíço, Jean Piaget (2009, p. 40) em seus estudos sobre o tema buscou fazer uma definição da cognição humana como

sendo “[...] uma forma de adaptação biológica na qual o conhecimento é construído aos poucos a partir do desenvolvimento das estruturas cognitivas que se organizam de acordo com os estágios de desenvolvimento da inteligência”.

No caso dos jogos eletrônicos, mesmo existindo na literatura autores que defendem o uso deste como ferramenta pedagógica com funcionalidade educativa e socializadora, existem ressalvas em que Young (2024, p. 1) adverte em seus estudos fato que:

O que tem sido objeto de estudo por alguns especialistas, é que os games eletrônicos podem ser por outro lado, um fator viciante com grandes implicações para a saúde mental e física. A presente análise visa mapear o uso de games, as tendências à compulsão, agressividade e dependência relacionada com seu uso, e suas consequências (YOUNG, 2024, p. 1).

Para Young (2024) as observações que o levaram a essa conclusão acima apresentada, tiveram como ponto de partida crianças em idade escolar que possuíam em suas famílias problemas relacionados a algum tipo de dependência que de certa forma, refletiria neles. A exposição prolongada e intensiva às telas de jogos eletrônicos pode influenciar de maneira profunda o desenvolvimento das habilidades cognitivas nas crianças.

[...] é determinado tanto por fatores genéticos como ambientais. As ideias correntes sugerem que há um continuum de progressão da dependência, do jogador recreativo até ao jogador patológico, que é promovido por vários fatores de risco. A larga maioria dos jogadores patológicos parece apresentar comorbilidades psiquiátricas associadas, com particular destaque para o abuso de outras substâncias e as ideações suicidas. As distorções cognitivas parecem ser uma característica particular destes indivíduos, englobando a ilusão de controlo e os erros de percepção da aleatoriedade que caracteriza os mecanismos do jogo (GARCIA, 2017, p. 2).

Observa-se que há uma grande preocupação em determinar meios de diagnósticos direcionados a identificar quando o comportamento se tornou patológico na prática de jogos eletrônicos configurando assim a necessidade de se realizar um tratamento adequado a cada situação (PAPI *et al*, 2022).

Se em crianças a dependência e a longa exposição a jogos eletrônicos podem comprometer o desenvolvimento cognitivo, Rabello (2020, p. 8) assevera que:

Uma parcela dos usuários que apresenta uso prejudicial e prolongado dos jogos eletrônicos tem gerado preocupação por diversos segmentos da sociedade, incluindo os profissionais da área de saúde mental. Esses indivíduos comprometem vários campos e atividades de suas vidas em função de uma série de sintomas cognitivos e comportamentais decorrentes do uso abusivo de jogos eletrônicos e da internet (RABELLO, 2020, p. 8).

Segundo explica Rabello (2020), os prejuízos causados pelo uso excessivo de jogos eletrônicos além de um motivo de preocupação para os mais diversos seguimentos da sociedade, há também a questão de que esse transtorno, tem como característica o desenvolvimento de uma série sintomas de ordem cognitiva que também refletem nos aspectos comportamentais.

Para Papi (2022, p.13) o comprometimento do desenvolvimento cognitivo pode estar no fato de que:

[...] há relações entre a dependência em jogos eletrônicos e transtornos depressivos, transtornos de ansiedade (especialmente ansiedade social), baixa autoestima, perturbação do sono, obesidade, baixo rendimento escolar, baixo bem-estar social ou isolamento social, TDAH, TOC e problemas psicossociais e familiares (PAPI *et al*, 2022, p. 13).

Esse comprometimento ocorre em decorrência do fato de que a cognição humana corresponde a um “conjunto dos processos mentais usados no pensamento na classificação, reconhecimento e compreensão para o julgamento através do raciocínio para o aprendizado de determinados sistemas e soluções de problemas” (TEIXEIRA, 2024, p. 1).

A imersão contínua em jogos digitais por parte dos pequenos pode resultar em desafios como dificuldades de concentração, retardos no desenvolvimento cognitivo, problemas de aprendizagem, comportamento impulsivo e redução na capacidade de autogerir emoções. É crucial, contudo, reconhecer o papel dos dispositivos digitais no contexto atual e entender que, se utilizados de forma equilibrada, podem contribuir positivamente para o processo educativo e o aprimoramento de competências diversas. A chave está na moderação e na

supervisão do uso dessas tecnologias durante a infância para prevenir consequências adversas.

Ademais, a interação excessiva com dispositivos eletrônicos pode interferir nas funções cerebrais das crianças, cujo desenvolvimento cerebral ainda não alcançou a maturidade necessária para a gestão de impulsos, a tomada de decisões, a manutenção da atenção e a execução de julgamentos. Isso pode repercutir não somente nas capacidades cognitivas, mas também na saúde mental, na capacidade de socialização e na habilidade de comunicação. No campo cognitivo, o consumo desmedido pode desencadear uma série de distúrbios associados à acumulação de informações não assimiladas, resultando em uma sobrecarga mental em vez de promover o aprendizado (SILVA; SILVA, 2017).

É essencial que os responsáveis estejam atentos se observarem que uma criança está deixando de lado aspectos importantes da vida, como interações sociais, atividade física, responsabilidades escolares e cuidados pessoais, em prol dos videogames. Importante é reconhecer que a questão não se limita apenas ao comportamento do menor; envolve também a dinâmica familiar. Frequentemente, a solução mais eficaz envolve uma participação ativa dos pais no universo lúdico dos filhos.

Para enfrentar o desafio do uso excessivo de jogos online por crianças e adolescentes, pais e responsáveis podem adotar estratégias que promovam um ambiente familiar equilibrado como:

1. Implementar normas para um uso consciente de telas, estabelecendo horários e contextos apropriados para o uso de dispositivos eletrônicos.
2. Promover períodos de desintoxicação digital, incentivando intervalos regulares longe de dispositivos eletrônicos para desfrutar de outras atividades.
3. Criar alternativas atraentes ao tempo de tela, como atividades ao ar livre, esportes, artes e outras formas de expressão criativa.
4. Selecionar jogos apropriados, verificando a classificação etária e o conteúdo para assegurar que sejam adequados e construtivos.

- | |
|--|
| 5. Observar a interação das crianças com a tecnologia, atentando-se a sinais de irritabilidade ou agressividade que possam indicar a necessidade de reduzir o tempo frente às telas. |
| 6. Incentivar momentos de jogo compartilhados, orientar na definição de limites equilibrados e promover uma diversidade de atividades online são passos fundamentais. |

Os pais devem estabelecer limites claros e consistentes em relação ao tempo de uso dos jogos eletrônicos. Isso pode incluir horários específicos para jogar, bem como a duração dessas sessões de jogo. Em casos de uso excessivo que pareça estar afetando negativamente a saúde ou o comportamento da criança, pode ser necessário buscar o acompanhamento de profissionais, como psicólogos ou terapeutas especializados em comportamento infantil e vício em tecnologia.

Adotar essa postura desde cedo pode ser decisivo para garantir que os jogos permaneçam uma atividade segura e equilibrada para a maioria dos jovens. Essas estratégias, quando combinadas, podem ajudar a criar um ambiente familiar onde o uso de jogos eletrônicos seja equilibrado e saudável, promovendo o bem-estar e o desenvolvimento integral das crianças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo buscou abordar a questão do uso excessivo dos jogos eletrônicos na era digital contemporânea, que se tornaram parte integrante da vida cotidiana de muitas crianças. Com gráficos vibrantes, narrativas envolventes e desafios estimulantes, eles capturam a imaginação e oferecem uma forma de entretenimento interativo. No entanto, o uso excessivo dessas plataformas digitais pode ter implicações significativas no desenvolvimento cognitivo infantil.

A pesquisa realizada proporcionou um entendimento aprofundado sobre a origem dos jogos, traçando suas raízes históricas e explorando a natureza dos jogos eletrônicos que emergiram como um subproduto da era tecnológica moderna. Os

jogos eletrônicos, quando utilizados com parcimônia, podem ser uma ferramenta valiosa para o aprimoramento do pensamento crítico e habilidades analíticas. No entanto, o uso excessivo pode acarretar em efeitos negativos significativos. Entre eles, destacam-se a dependência de dispositivos eletrônicos, a diminuição do engajamento em atividades físicas lúdicas e a restrição da interação social, elementos cruciais para o crescimento e desenvolvimento saudável do indivíduo.

Este estudo destaca a infância como uma fase essencial, marcando um período de desenvolvimento físico, cognitivo e social. As vivências nessa etapa da vida são fundamentais, pois moldam as competências e os padrões de comportamento que serão carregados para a vida adulta. A interação com o ambiente, as relações interpessoais e os desafios enfrentados durante esses anos iniciais são componentes que contribuem significativamente para a formação da personalidade e para a capacidade de navegar pelas complexidades do mundo futuro. Portanto, é imperativo reconhecer a importância dessas experiências formativas e garantir que sejam enriquecedoras e positivas, a fim de promover um crescimento integral e equilibrado.

A conclusão deste estudo sublinha a importância de uma harmonia entre o tempo em frente às telas e a participação em outras atividades enriquecedoras. Torna-se imperativo que educadores e pais estabeleçam limites para o uso de dispositivos eletrônicos. Ao mesmo tempo, é essencial promover experiências ao ar livre e o fortalecimento de laços sociais, que são pilares para o desenvolvimento integral da criança. Ao estabelecer esses limites conscientemente, assegura-se que os jogos eletrônicos sejam utilizados de forma benéfica, contribuindo positivamente para o crescimento e aprendizado, ao invés de se tornarem um obstáculo para o bem-estar e progresso social e cognitivo dos jovens.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn; NERY, Jesse organizadores. **Jogos eletrônicos, mobilidades e educações: trilhas em construção.** - Salvador: EDUFBA, 2015.

ALVES, L. Games Studies: Mapeando as pesquisas de games no Brasil. In: Steffen e Pons (orgs). **Tecnologia pra quê?: os dispositivos tecnológicos de comunicação e seu impacto no cotidiano** – Porto Alegre: Armazém digital, 2011.

ARRUDA, Eucidio Pimenta. **Fundamentos para o Desenvolvimento de Jogos Digitais**: Série Tekne. Bookman Editora. Porto Alegre, 2014.

BORBA, Ângela M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: BRASIL, MEC/SEB. **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/** organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Rangel, Aricélia Ribeiro do Nascimento – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006.

COTONHOTO, L. A., ROSSETTI, C. B. **Prática de jogos eletrônicos por crianças pequenas: o que dizem as pesquisas recentes?** Revista Psicopedagogia. São Paulo, vol.33, n.102, 2016.

HACK, Rafael Fernando. **Foucault, a modernidade e o sujeito**. Tese (Doutorado) Universidade Federal de São Carlos. -- São Carlos: UFSCar, 2014.

LIMA, Laura Waldomiro; SARTORI, Cássia Maria Tasca Duarte. **O Novo Brincar e os Jogos Eletrônicos: Impactos Positivos e Negativos**. Cadernos de Psicologia, 2021.

LOPES, Maria Conceição. **“Ludicity – a theoretical term”**. Sixth Annual Convention of Media Ecology Association. New York: Fordham University, Lincoln Centre Campus, 2005.

LUCCHESI, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. **Conceituação de Jogos Digitais**.

MANSON, Michael. **História dos Brinquedos e dos Jogos**. Brincar através dos tempos. Lisboa, Portugal: Teorema, 2002.

NEVES, Dulce Amélia. Ciência da informação e cognição humana: uma abordagem do processamento da informação. **Ciência da Informação**, vol.35, n.1, 2006.

PAPI, Lucélia. Dependência Em Jogos Eletrônicos Sob A Perspectiva Da Saúde Mental. **Rev. Psic da Faculdade Integrada Multivix**. 2022.

PIAGET, Jean. **A epistemologia genética: sabedoria e ilusões da filosofia, problemas de psicologia genética.** 10 ed. São Paulo: Abril Cultural, 2009.

SALES, Mary Valda Souza; BURNHAM, Teresinha Fróes. **Cognição E Formação: Uma Reflexão Complexa.** *Int. J. Knowl. Eng. Manage.*, ISSN 2316-6517, Florianópolis, v.3, n.7, p.65-86, nov. 2014/fev. 2015.

STROPPIA, Thiago Virgílio da Silva et al. **Vídeo-games violentos e a violência/agressividade do jogador: uma revisão sistemática de literatura**¹. *Psicol. rev. (Belo Horizonte)*, vol.23, n.3, 2017.

TEIXEIRA, Hélio. **O que é cognição?** Disponível em: <http://www.helioteixeira.org/ciencias-da-aprendizagem/teorias-e-conceitos-chava-o-que-e-cognicao/>. Acessado em maio de 2024.

YOUNG, Kimberly. **Games e e-Dependência.** Disponível em: http://www.ensp.fiocruz.br/portal-ensp/_uploads/documentos-pessoais/documento-pessoal_133716.pdf. Acessado em maio de 2024.

RABELLO, Nicole Colucci. **Saúde Mental E O Uso Excessivo De Jogos Eletrônicos E Da Internet.** Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira CAp – UERJ. Projeto de pesquisa e extensão – Psicoeducação e promoção de saúde mental no CAp. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2020.

SILVA, John Elton Adelino da. **De deslocados a descolados: como uma cultura subjugada tornou-se uma das maiores potências de consumo mundial.** 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Administração) - Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2020.

SILVA, Thayse de Oliveira; SILVA, Lebiam Tamar Gomes. **Os impactos sociais, cognitivos e afetivos sobre a geração de adolescentes conectados às tecnologias digitais.** *Rev. psicopedag.*, São Paulo, v. 34, n. 103, p. 87-97, 2017.

TAMMARO, Rodrigo; FUENTES, Patrick. **Jogos eletrônicos podem desenvolver dependência e prejudicar desenvolvimento infantil.** *JORNAL DA USP*, 30/09/2021.

TURKLE, S. **O segundo eu: os computadores e o espírito humano.** Lisboa: Ed. Presença. 1989.

VELÁZQUEZ, A. A. **Brincar de Internet: a vivência lúdica infantil em ambiente virtual**. 2013. 278 f. Tese (Doutorado em Ciência da Educação) – Universidade do Minho, Instituto de Educação, Portugal, 2013.

VYGOTSKY, L. S.. **A formação social da mente**. São Paulo, Martins Fontes. 1994

ZANDONÁ, J. A. **A virtualização do lúdico: o fechamento do universo formativo do brinquedo**. 2012. 101 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Programas de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2012.