

REVISÃO DE LITERATURA: EFEITOS DOS VIDEOGAMES NO CÉREBRO

Guilherme Nobre Nogueira¹; Bruno Henrique Alcantara Lopes de Sousa²; Rafaela Fernandes Gonçalves³.

(1) Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará

(2) Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará

(3) Faculdade Evangélica Mackenzie do Paraná (FEMPAR), Curitiba, Paraná

Introdução: A utilização de videogames como uma ferramenta de desenvolvimento neuro motor e cognitivo vem sendo feita na última década visando a inserção dessas plataformas virtuais em terapias ocupacionais e em novos métodos de aprendizado. Como videogames englobam tanto plataformas simples quanto complexos mundos virtuais presentes nos jogos mais modernos, geralmente estudos focam em apenas uma das categorias desse universo lúdico. Dentre os benefícios possíveis que o uso da gameterapia pode ter, incluem significativas melhorias nas funções executivas, cognitivas, temporais e espaciais de indivíduos que apresentam déficits nessas áreas, tais como aquelas que apresentam paralisia cerebral.

Objetivos: Realizar uma revisão de literatura acerca dos efeitos do uso de videogames no desenvolvimento de funções executivas e cognitivas no Sistema Nervoso Central.

Metodologia: A presente revisão utilizou-se de artigos obtidos por meio da busca dos descritores “Videogames”, “Cérebro” e “Desenvolvimento neuromotor” nas bases de dados PubMed e Scielo. Foram utilizados aqueles cujo ano de publicação estivesse entre 2014 e 2023.

Resultados: Foram selecionados 6 trabalhos acadêmicos relevantes para a revisão em questão.

Dentre esses artigos temos 01 relato de experiência, 01 relato de caso, 02 revisões de literatura e 02 estudos longitudinais. **Discussão:** A análise dos artigos demonstra que a maioria dos estudos sobre gameterapia foca nos benefícios motores desse método de intervenção para a realização de atividades cotidianas, função motora grossa, equilíbrio, força e função de membros superiores. Os benefícios são proporcionais a aderência ao tratamento e a motivação por parte dos pacientes. A acessibilidade e a utilidade dos consoles de videogames também é um tema importante, sendo o Nintendo Wii considerado o de custo mais acessível, enquanto que o XBOX kinect é ideal para terapias que envolvam uma ampla variedade de movimentos. A variedade de metodologias é um obstáculo, não havendo um tempo específico para se verificar o aparecimento de benefício, com os trabalhos acadêmicos variando o tempo de intervenção entre 10, 30 e 50 horas semanais. **Conclusão:** Por fim, a análise dos 06 artigos científicos demonstra a necessidade de mais estudos, principalmente acerca dos benefícios

cognitivos e socioemocionais da introdução da realidade virtual em modelos de aprendizado e terapias ocupacionais.

Palavras-chave: Videogames, Realidade virtual, Cérebro, Desenvolvimento neuromotor