



RESUMO

Jogos: um auxílio nas habilidades cognitivas e memória

AUTOR PRINCIPAL:

Daiana Biduski

E-MAIL:

daianabiduski@hotmail.com

TRABALHO VINCULADO À BOLSA DE IC::

Probic Fapergs

CO-AUTORES:

Muriane Zimmer, Daiana Biduski, Maria Eduarda B. Oliveira, Eliane L. Colussi, Ana Carolina B. De Marchi

ORIENTADOR:

Ana Carolina B. De Marchi

ÁREA:

Ciências Biológicas e da Saúde

ÁREA DO CONHECIMENTO DO CNPQ:

90194000

UNIVERSIDADE:

Universidade de Passo Fundo, (UPF) RS.

INTRODUÇÃO:

Os videogames estão sendo utilizados em algumas pesquisas científicas afim de conhecer os mecanismos cognitivos, assim, com o avanço tecnológico, surgem possibilidades de intervenção capazes de melhorar as funções mentais e auxiliar na prevenção e tratamento diante de comprometimentos, como, por exemplo, nos Transtornos do Déficit de Atenção e Hiperatividade. Este trabalho tem como objetivo analisar a produção científica relacionada ao uso de videogames e seus benefícios no contexto de promoção da saúde.

METODOLOGIA:

Foi realizada revisão bibliográfica, observando publicações disponíveis nas bases: PUBMED, SCIELO e AMERICANSIENCE. Os descritores usados para a busca foram os seguintes: „games” e „cognição”, nas línguas portuguesa e inglesa. Foram incluídos estudos publicados no período compreendido entre os anos de 2008 e 2012, pesquisados no mês de agosto do presente ano.

RESULTADOS E DISCUSSÕES:

Diversos estudos mostram que os jogos de computador podem aumentar a capacidade cognitiva e auxiliar na memória das pessoas. Prins et al. (2011) pesquisaram a efetividade do treino de memória em crianças portadoras de TDAH divididas em dois grupos: a) um grupo com auxílio de um computador; b) um grupo que realizou o treino de memória normal. O estudo mostrou melhor desempenho de treinamento com o uso do computador, obtendo pontuação maior. Uma pesquisa conduzida por Bavelier et al (2011), examinou os efeitos de jogos de ação. Em várias sessões de treinamento eles mostraram ser capazes de aumentar a atenção. Baseado neste resultado, eles realizaram o teste com um jogo social, voltados para o sentimento de ajuda. Os pesquisadores apontaram que crianças que jogaram nos primeiros anos escolares mostraram um sentimento de ajuda maior nos anos seguintes.

CONCLUSÃO:

Estas pesquisas mostram que, não só quem joga videogame há muito tempo, mas também os iniciantes podem criar a habilidade de jogar e assim obter bons resultados quanto às funções cognitivas e o comportamento. Muitas pesquisas ainda devem ser realizadas nesta área, para ter maior precisão dos resultados e para que se possam analisar os benefícios.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BOOT, W. R. et al. The effects of video game playing on attention, memory, and executive control. *Acta*, v. 129, p. 387-398, 2008.

BASAK, C. et al. Can training in a real-time strategy video game attenuate cognitive decline in older adults? *Psychology and Aging*, v. 23, n. 4, 2008.

Prins J.M. P. et al. Does computerized working memory training with game elements enhance motivation and training efficacy in children with ADHD? *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, v. 14, n. 3, 2011

Assinatura do aluno

Assinatura do orientador