

AS REPERCUSSÕES DOS JOGOS DE VÍDEO NO DESENVOLVIMENTO NEUROPSICOMOTOR DE CRIANÇAS SAUDÁVEIS

LUCAS REGIS DE OLIVEIRA SANTOS; JOSÉ VITOR ANTUNES LEITE; MARIA VITÓRIA
OLIVEIRA DAMASCENO DOS SANTOS; MATHEUS AZEVEDO DOS SANTOS; LUCAS
SOUSA FERRAZ

Introdução: A infância é a etapa inicial da vida compreendida entre o nascimento e os 12 anos de idade. As experiências vividas nesse período são cientificamente reconhecidas por afetar profundamente o desenvolvimento físico, mental, social e emocional. Esse desenvolvimento é um processo complexo que começa na concepção e envolve um desenvolvimento integral que resulta da interação de características biológicas, socioambientais, de saúde e nutrição. Nesse sentido, os jogos de vídeo que são formas interativas de entretenimento eletrônico, geralmente executados em aparelhos eletrônicos, tornou-se parte integrante da cultura infantil. Eles envolvem interação do jogador com elementos visuais e auditivos, proporcionando uma experiência virtual diversificada. Logo, é essencial compreender como essa tecnologia pode afetar o desenvolvimento neuropsicomotor infantil, orientando práticas mais conscientes de uso e intervenção. **Objetivos:** Identificar as repercussões exercidas pelos jogos de vídeo no desenvolvimento neuropsicomotor de crianças saudáveis. **Metodologia:** Trata-se de uma revisão de literatura, conduzida de novembro a dezembro/2022 nas bases de dados BVS e SciELO. Utilizou-se os seguintes descritores, associando-os: “desenvolvimento infantil” AND “jogos de vídeo”. Incluiu-se estudos em português, inglês e espanhol, publicados na íntegra, a partir de 2015. Excluíram-se literatura cinzenta, artigos duplicados, artigos que abordavam crianças com qualquer patologia e/ou em contexto hospitalar. **Resultados:** Dos 103 artigos identificados, inclui-se apenas 10. Identificou-se associação positiva dos videogames com as habilidades cognitivas, representacionais e de funções executivas, com o processamento visual e a memória de trabalho espacial visual. As repercussões negativas envolvem, o uso de mídias digitais, sendo os jogos de vídeo uma delas. Logo, houve um aumento dos problemas emocionais; menor competência social; o conteúdo violento aumenta as crenças normativas sobre agressão; aumento do risco de TDAH quando exposição excessiva a mídia na primeira infância e aumento do índice de massa corporal. **Conclusão:** Os jogos de vídeo impactam significativamente o desenvolvimento neuropsicomotor infantil, tornando-se um tema relevante na sociedade em constante evolução tecnológica. No entanto, a limitação crítica desta revisão está na escassez de artigos relevantes, já que apenas dez estudos atenderam aos critérios estabelecidos, restringindo a análise. Portanto, é fundamental uma produção maior de estudos sobre a interface jogos de vídeo e desenvolvimento infantil.

Palavras-chave: Desenvolvimento infantil, Jogos de vídeo, Pediatria, Criança, Infância.