

A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS EM CRIANÇAS NA SEGUNDA INFÂNCIA (3 A 6 ANOS)¹

Roberta Barroso Benetti²
Cássia Maria Tasca Duarte Sartori³

RESUMO:

As crianças demandam de escolhas interessantes e motivadoras para atuarem no mundo. Nessa concepção, os jogos eletrônicos têm como capacidade, auxiliar a fixação das percepções visual e auditiva. Sendo assim, este trabalho é fruto de uma pesquisa bibliográfica de caráter exploratório que faz relações aos jogos eletrônicos na infância, com enfoque da faixa etária entre três anos aos seis anos, mostrando seus benefícios e malefícios. Tal interesse passou a surgir através de oficinas na brinquedoteca, cursos, supervisões e atendimentos na clínica da própria faculdade. O aprofundamento deste conhecimento proporcionará uma maior base teórica acerca dos jogos eletrônicos e das possíveis influências no desenvolvimento infantil, tais como os conceitos de desenvolvimento humano e a infância, o desenvolvimento na segunda infância, transformações dos brinquedos, jogos eletrônicos e o que há realmente nos jogos eletrônicos.

Palavras chave: Desenvolvimento Infantil. Infância. Jogos Eletrônicos.

THE INFLUENCE OF ELECTRONIC GAMES IN CHILDREN IN THE SECOND CHILDHOOD (3 TO 6 YEARS)

ABSTRACT:

Children demand interesting and motivating choices to play in the world. In this conception, the electronic games have, as capacity, to assist the fixation of the visual and auditory perceptions. Thus, this work is the result of an exploratory bibliographical research that deals with electronic games in childhood, focusing on the age range between 3 years and 6 years, showing its benefits and harms. Such interest began to arise through workshops in the toy library, courses, supervisions and attendance in the clinic of the college itself. The deepening of this knowledge will provide a greater theoretical basis on electronic games and possible influences on child development, such as the concepts of human development and childhood, development in second childhood, transformations of toys, electronic games and what there really is electronic games.

Keywords: Child development. Childhood. Electronic games.

¹ Artigo de trabalho de conclusão de curso de Graduação em Psicologia do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora (CESJF) na Linha de Pesquisa Psicologia e tecnologia. Recebido em 28/05/2019 e aprovado, após reformulações, em 26/05/2019.

² Discente do curso de graduação em Psicologia do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora (CESJF). E-mail: roberta-benetti@hotmail.com.

³ Professora e mestre em Psicologia pelo Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora (CESJF). E-mail: cassiasartori@cesjf.br

1 INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos trazem muitos benefícios aos seus usuários, desde que tenham como objetivo principal fornece influências positivas e forem utilizados corretamente. Eles melhoram o raciocínio, a lógica, a percepção motora, auxilia na tomada de decisão, além de melhorar as estratégias de seus jogadores. Também estimulam o aprendizado de novos conhecimentos tais como: comportamentos, habilidades e competências, valores e atitudes, raciocínio lógico e agilidade de pensamento, atenção, reflexão, estratégias de jogo, planejamento, curiosidade, criatividade, ludicidade, organização, compromisso, respeito pelo aprimoramento de conteúdos como inglês, literatura, história e geografia.

O mercado mundial de Jogos Eletrônicos se tornou a maior indústria de entretenimento moderno, movimentando um faturamento superior ao da indústria do cinema; tornando-se, pois, elemento comum no cotidiano de crianças e jovens. Isso, no entanto, tem levantado questionamentos sobre a sua adequabilidade, principalmente por pais, educadores, psicólogos e cientistas da computação.

Nesse contexto, este estudo procura analisar quais as influências que esses Jogos Eletrônicos podem acarretar nas crianças entre três anos a seis anos, definindo o conceito de infância, destacando a segunda infância, fase em que se destina este estudo.

Este trabalho é fruto de uma pesquisa bibliográfica que faz relações aos jogos eletrônicos na infância, com enfoque da faixa etária entre três anos aos seis anos, mostrando seus benefícios e malefícios. A diversidade temática expõe os usuários tanto a jogos considerados positivos, que estimulam o aprendizado e outras habilidades físico-emocionais, quanto a jogos de natureza extremamente violenta, que expõe seus usuários a mensagens subliminares e a valores contestados pela sociedade; além de jogos não violentos, mas que seduzem seus usuários de tal maneira que os levam ao vício e aos problemas de saúde relacionados ao uso intenso do computador.

As crianças necessitam de opções interessantes e motivadoras para participarem do mundo. Nesse aspecto, os jogos eletrônicos têm como potencialidade,

facilitar a fixação das percepções visual e auditiva, porque os estímulos, nessas áreas, com contrastes e voltados para o interesse das crianças, levam à apreensão de estratégias de processamento e afetivas.

A metodologia de pesquisa para o desenvolvimento deste estudo é a pesquisa bibliográfica de caráter exploratório que tem como objetivo uma aproximação e conhecimentos sobre o objeto de estudo. Para isso, serão utilizados: Organização Mundial de Saúde (OMS), Google acadêmico, Scientific Electronic Library Online (SCIELO), e livros que abordem o assunto estudado, a fim de aprofundar conhecimentos acerca dos jogos eletrônicos e as possíveis influências no desenvolvimento infantil.

Neste estudo iniciam-se, logo após a introdução, algumas abordagens sobre o desenvolvimento humano e suas constantes evoluções ao longo da vida. Dando seguimento, tratando do conceito de infância e do desenvolvimento da criança na fase da chamada segunda infância, fase esta que ocorre no período de três (três) a seis (seis) anos. Em seguida, serão abordados os jogos, suas especificações e características e os benefícios e malefícios deles à criança. Ao final, se apresenta as considerações finais sobre este estudo.

2 O DESENVOLVIMENTO HUMANO: UM CAMPO EM CONSTANTE EVOLUÇÃO

Papalia e Feldman (2013) asseguram que desde o momento da concepção, tem princípio nos seres humanos um processo de modificação que se dará até o término da existência. Uma única célula se desenvolve até se tornar um ser vivente, um indivíduo, que respira, se movimenta e fala. E ainda que essa célula vá se tornar um sujeito singular, as modificações que as pessoas experimentam durante a vida proporcionam alguns arquétipos em comum. Os recém-nascidos crescem e se tornam crianças, que desenvolvem e se tornam adultos. Além disso, as características humanas têm padrões em comum.

Segundo Kolb e Whishaw (2002), sabe-se ainda que, desde bem cedo, o amadurecimento do sistema nervoso admite o aprendizado progressivo de variadas capacidades. À medida que uma determinada área cerebral amadurece, a pessoa mostra comportamentos apropriados àquela área, desde que tal desempenho seja estimulado. Sendo assim, o desenvolvimento comportamental é restrito pela

maturação das células cerebrais, como arquétipo, considera-se que a despeito de os bebês e as crianças serem aptos a inventar movimentos complexos, as condições de coordenação e controle motor fino só serão conseguidos posteriormente a conclusão da constituição da mielina, na adolescência.

Souza e Veríssimo (2015) dizem que para promover a saúde da criança, é imprescindível a concepção de suas particularidades, assim como, condições ambientais adequadas ao seu desenvolvimento. O conhecimento de quem cuida da criança sobre as características e precisões próprias da infância, decorrentes do procedimento de desenvolvimento, beneficia o desenvolvimento global, pois os cuidados diários são os espaços de promoção do desenvolvimento infantil. Este é parte essencial do desenvolvimento humano, destacando-se que, nos primeiros anos, quando se molda a arquitetura cerebral, a partir do intercâmbio entre herança genética e influências do meio em que a criança está inserida.

Papalia e Feldman (2013) citam que o campo do desenvolvimento humano centraliza no estudo científico dos métodos sistêmicos de alterações e equilíbrio que acontecem nos indivíduos. Os especialistas em desenvolvimento analisam os aspectos em que as pessoas se modificam desde a concepção até a maturação, bem como as peculiares que continuam razoavelmente constantes.

Os autores ainda dizem que desde o princípio, o estudo do desenvolvimento humano tem sido interdisciplinar. Alimenta-se de um extenso espectro de disciplinas que abrangem psicologia, psiquiatria, sociologia, antropologia, biologia, genética, estudos interdisciplinares sobre as relações familiares, educação, história e medicina.

Os cientistas do desenvolvimento pesquisam acerca dos três principais aspectos do eu: físico, cognitivo e psicossocial. O crescimento corporal e cerebral, as capacidades sensoriais, as aptidões motoras e a saúde fazem parte do desenvolvimento físico. A aprendizagem, a atenção, a memória, a linguagem, o raciocínio e a criatividade fazem parte do desenvolvimento cognitivo. Emoções, personalidade e relações sociais são ligados ao desenvolvimento psicossocial do indivíduo (PAPALIA e FELDMAN, 2013).

3 O CONCEITO DE INFÂNCIA E O SEU DESENVOLVIMENTO NO PERÍODO DE 3(TRÊS) A 6 (SEIS) ANOS

De acordo com Sommer (2014) desde o nascimento o bebê está em constante intercâmbio com os adultos, que não só garantem sua sobrevivência, mas também proporcionam a sua relação com o mundo. Como a criança não consegue garantir aprendizado sozinha, é essencial a interferência de outras pessoas para a promoção do seu desenvolvimento. O desenvolvimento do ser humano se dá a partir das constantes interações com o meio social em que habitam, já que as formas psicológicas mais sofisticadas surgem da vida social, mediado por outras pessoas do grupo cultural, que sugere, demarca e confere significados à realidade.

A forma como a infância é vista atualmente é mostrado no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, que vem assegurar que as crianças são donas de uma natureza particular, que as individualizam como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito próprio. Desta forma, durante o processo de constituição do conhecimento, as crianças usam das mais distintas linguagens e desempenham a habilidade de terem ideias e suposições inéditas sobre algo que buscam descobrir. Tal conhecimento estabelecido pelas crianças “é fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação”. (BRASIL, 1998).

Segundo Kohan (2005 apud Brito, 2013), as crianças na Idade Média eram mantidas pouco tempo no domínio familiar. Tão logo o pequeno pudesse abastecer-se fisicamente, compartilhava do mesmo mundo que os adultos, confundindo-se com eles. Nesse mundo adulto, aqueles que hoje chamamos crianças eram educados sem que existissem instituições especiais para eles. Tampouco existia, nessa época, a adolescência ou a juventude: os pequenos passavam diretamente de bebês a homens (ou mulheres) jovens.

Sarmiento (2004) citado por Brito (2013) diz que a infância tem sido uma elaboração cultural resultado de um processo que lhe conferiu um código social e que elaborou as bases ideológicas, normativas e referenciais do seu lugar na sociedade. A consideração de infância é, pois, algo construído socialmente e, assim sendo, não é algo incompleto e tão pouco consensual. O autor defende que essa noção além de ser pesada e internamente contraditória, não se esgotou. Ele ainda pontua que esse

processo é sucessivamente atualizado na prática social, nas interações entre crianças e entre crianças e adultos.

Sobre o conceito de infância Brito (2013, p. 28) pontua que:

A fundamentação da Sociologia da Infância baseia-se na ideia de que a infância é um construto social o que implica na recusa ao reducionismo biológico, propondo uma análise sociológica e crítica. Assim, o caráter inacabado da vida dos adultos é tão evidente quanto o das crianças, portanto, nessa concepção as crianças devem ser notadas como uma pluralidade de seres em formação, incompletos e dependentes. (BRITO 2013, p. 28).

Segundo Papalia e Feldman (2013), já na segunda infância, as crianças crescem rapidamente, emagrecem, dormem menos do que antes e tem mais possibilidade em desenvolver distúrbios do sono. Aprimoram a capacidade de jogar bola, correr, pular e saltar. Como também, para amarrar calçados, desenhar com lápis de cor e derramar caixas de cereais em flocos e principiam a evidenciar uma precedência por usar a mão esquerda ou direita.

As crianças se desenvolvem muito rápido entre os 3 (três) e 6 (seis) anos de idade, mas num ritmo diferente. Com aproximadamente 3 (três) anos, as crianças normalmente começam a perder a forma roliça particularidade dos bebês e adquirem a feição mais magra e atlética da infância. À medida que os músculos do abdome se desenvolvem, a barriga grande da criança entre 1 (um) e 3 (três) anos vai ficando mais forte. O tronco, os braços e as pernas se alongam a cabeça ainda é relativamente grande, mas as outras partes do corpo prosseguem moldando-se à medida que as proporções corporais se tornam gradativamente mais parecidos às de um adulto (PAPALIA e FELDMAN, 2013).

Os autores ainda citam que:

O desenvolvimento das áreas sensoriais e motoras do córtex cerebral permite uma melhor coordenação entre o que as crianças querem fazer e o que elas podem fazer. Crianças em idade escolar fazem grandes avanços nas habilidades motoras grossas, tais como correr e saltar, que envolvem a musculatura grande (PAPALIA; FELDMAN, 2013, p. 250).

Papalia e Feldman (2013) citam ainda que a partir do desenvolvimento cognitivo de acordo com a abordagem piagetiana, as crianças que estão no estágio pré-operatório apresentam vários progressos respeitáveis, bem como alguns aspectos imaturos de pensamento. A função simbólica admite que as crianças

CADERNOS DE PSICOLOGIA – CESJF - jun.2019 v.1 n.1 p.573-588

ensem sobre os indivíduos, elementos e episódios que não estão fisicamente presentes. Ela se apresenta na repetição diferida, nas brincadeiras de faz de conta e na linguagem. O desenvolvimento simbólico auxilia a criança pré-operatória a fazer avaliação mais precisa das relações espaciais. Elas podem conectar causa e efeito com respeito a circunstâncias familiares, categorizar, confrontar qualidades e apreender princípios de contagem.

Os autores acima citam ainda que as crianças pré-operatórias, segundo as teorias de Piaget, parecem ser menos egocêntricas do que Piaget idealizava. A contração impede as crianças pré-operatórias de apreenderem os princípios da conservação. Sua lógica ainda pode ser limitada pela irreversibilidade e por se concentrarem em estados em vez das transformações. A teoria da mente, que se adoesce notavelmente entre os 3 (três) e os 5 (cinco) anos, compreende a consciência que a criança tem de seus processos de pensamento, cognição social, entendimento de que as pessoas podem ter falsas crenças, aptidão para iludir, capacidade para diferenciar aparência e realidade e capacidade para fazer distinção entre fantasia e realidade. O amadurecimento e as influências do ambiente comprometem as diferenças particulares no desenvolvimento da teoria da mente.

4 AS TRANSFORMAÇÕES DO BRINQUEDO AO LONGO DOS TEMPOS

Munguba et al (2003) assegura que as crianças das civilizações antigas usavam brinquedos e jogos confeccionados em conjunto: criança e adulto, pois ambos brincavam juntos. Possuía um sentido de colaboração entre eles que se desenvolvia por meio dessa ação conjunta. A criatividade e livre expressão do aspecto lúdico foram muito instigadas. Isso facilitava a confecção de brinquedos adaptados às necessidades deles. A identificação das brincadeiras e dos brinquedos com a cultura e a história da comunidade beneficiava o simbolismo e a fantasia. O uso e confecção dos brinquedos eram fundamentados no contexto histórico-cultural e empregavam a tecnologia disponível, por mais simples que fosse.

Os autores deste estudo ainda ressaltam que se faz necessário dizer que a tecnologia sempre existiu, e passando a fazer parte do cotidiano, foi introduzida na cultura, perdendo assim o aspecto de novidade e de assombro diante da “façanha”. “Com o brinquedo também tem ocorrido dessa forma, estando sempre à tecnologia

sendo superada por outra mais avançada e específica” (MUNGUBA et al 2003, p.13). Entretanto, existe uma diferença importante entre as características do brinquedo construído pela criança e o confeccionado pelo adulto, pois o primeiro favorece sua relação com o simbólico, cultural, e constitui uma expressão do acervo cultural de um povo.

Os autores ainda dizem que o brinquedo confeccionado pelo adulto, para uso da criança, detém a tecnologia desse determinado povo, mas nem sempre esta se encontra ligada às necessidades lúdicas da criança. De acordo com Santos (1997, apud MUNGUBA et al, 2003):

A criança seleciona e apropria-se de elementos da cultura adulta, incorporando-os ao seu universo infantil dando-lhes a forma de brincadeiras e, numa encantada forma de faz-de-conta, copia modelos e vivencia o seu modo, o mundo adulto, desta forma preparando-se para o futuro, experimentando as atividades e realidades de seu meio. (SANTOS 1997 apud MUNGUBA et al, 2003 p. 41)

Em algumas ocasiões, pode ser empregado com fins pedagógicos na tentativa de introduzir o lúdico em determinadas atividades. Sendo assim, geralmente, o adulto deixou de desempenhar ações lúdicas, passando a ficar distante da visão da livre expressão, atrelando o ato de brincar a “obrigações” estranhas à atividade lúdica. Conseqüentemente, esse é um recurso respeitável e que pode e deve ser empregado de forma adequada, agregando o prazer e a motivação do lúdico à possibilidade de aprendizagens características que o terapeuta ocupacional e o educador podem aproveitar, no seu desempenho com as crianças (MUNGUBA et al, 2003).

Sommer (2014) considera que dentro do ambiente escolar a brinquedoteca deve ser um ambiente interessante e convidativo para a criança brincar, que traga benefícios para seu desenvolvimento, dispondo de brinquedos para todas as faixas etárias presentes na escola. Deve ser um espaço para a criança brincar livremente pelo tempo que ela quiser, onde ela possa se sentir respeitada e que possa manipular os brinquedos sem medo e ainda trabalhar seus movimentos que se faz tão necessário na infância.

Sobre o brincar os autores ainda levantam que este ato, tanto nas civilizações antigas, como na sociedade atual, desempenha um papel de preparar a criança para a vida em sociedade. Segundo eles:

Com fundamento no paradigma histórico-cultural, pode-se afirmar que essa criança se encontra numa cultura e na sociedade, no entanto, isso ocorre em um contexto histórico-cultural. Portanto, a criança que convive e conhece essa linguagem estará preparada para o mundo em que vive, devendo ser capaz de generalizar as informações e estratégias de solução para todas as situações de sua vida. (MUNGUBA et al, 2003 p. 42).

5 JOGOS ELETRÔNICOS: O QUE HÁ NELES ?

De acordo com Alves (2005) citado por Tavares (2013), os jogos eletrônicos são programas de computador executadas em uma plataforma, que podem ser colocadas em prática em computadores pessoais, consoles especializados ou videogames, celulares, algumas televisões e outros dispositivos. O principal fim dos jogos eletrônicos é levar entretenimento e diversão aos seus usuários. O autor também expõe que:

O jogo é um elemento da cultura que contribui para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos sujeitos, se constituindo, assim, em uma atividade universal, com características singulares que permitem a ressignificação de diferentes conceitos. Portanto, os diferentes jogos, e em especial os jogos eletrônicos, podem ser denominados como tecnologias intelectuais. (ALVES, 2005, apud TAVARES 2013, p. 13)

Segundo Huizinga (2000), os jogos podem ter as seguintes características:

- O indivíduo brinca porque gosta de brincar, já que brincar é um fenômeno universal que está presente em todas as sociedades e culturas, uma ação instintiva e voluntária, uma atividade exploratória que amplia o desenvolvimento físico, mental, emocional e social, uma forma de aprender e não apenas de passa tempo;
- Todos os jogos são capazes de, absorver por completo os seus participantes, apresentando-se assim como um intervalo na realidade, é uma evasão à vida real concreta;
- Se começa a jogar em determinado momento e joga-se até um determinado fim, já que todo jogo tem limites onde o jogador tem o desejo de concretizar ou alcançar os objetivos que diz respeito ao fim que se quer alcançar, enfrentando desafios que envolvem resolver problemas continuamente, buscando informações, tomando decisões e interagindo;

- O jogo continua como uma criação nova mesmo depois do mesmo ter finalizado, tornando-se tradição de um determinado grupo social, podendo ser repetido mais tarde destacando-se na sua fixação como fenômeno cultural.
- O jogo cria ordem e esta impõe uma organização total e perfeita. Qualquer quebra dessa ordem do jogo, privá-lo-á de seu caráter e do seu valor próprio. O jogo permanece dentro de um determinado limite, seja ele, apurado ou espontâneo;
- A criança ou o adulto cria e estabelece regras de convivência, de normas e de limites e respeito ao outro, atribuindo ao jogo um valor ético.
- São as regras, que possuem um papel muito importante no conceito de jogo. São elas que definem o que vale dentro deste mundo temporário e imaginário circunscrito. As regras são absolutas e sem discussão em qualquer jogo.

Pereira (2010) afirma que, nesse sentido, na cultura atual, a internet, os jogos eletrônicos, os celulares com diferentes funções e informações são lançados a todo o momento e estão cada vez mais presentes na vida da sociedade. Deste modo, é difícil viver sem o segmento da cultura da convergência, por isso, trata-se de algo importante e também essencial para o período em que estamos vivendo.

Lemos (2012) apud Tavares (2013) diz que os jogos eletrônicos são donos de um histórico relativamente novo. Surgiu na década de 1950, com o trabalho de Alan Turing sobre modelos de inteligência artificial, que incidia em avaliar a existência de “inteligência” nos computadores, o que pode ser entendido como um exemplar primitivo de inteligência artificial. Compreende-se que, a partir daí, houve um progresso constante nesta tecnologia e, posteriormente, a introdução dos videogames e de jogos de computadores.

Sobre a necessidade cada vez maior das crianças estarem sempre em contato com os jogos eletrônicos, Pereira (2010) cita que:

Essa geração passa o tempo procurando decifrar enigmas, escutar, ver, observar, compreender, analisar, experimentar as possibilidades de simulação, movimento, efeitos sonoros, passar fases, vencer obstáculos entre outras atividades determinadas pelos jogos, linguagem oriunda do surgimento e desenvolvimento das tecnologias digitais, em aparato de comunicação e da convergência das mídias. (PEREIRA 2010, p. 26).

Young (2011) apud Tavares (2013) ressalta que a dependência de internet e jogos eletrônicos foram estudados, pela primeira vez, em 1996, em um estudo que

analisou mais de 600 casos de usuários que apresentavam sinais clínicos de dependência, identificados por uma versão encaixada nos critérios do DSM para o jogo de azar patológico. A partir dos primeiros empenhos para o desenvolvimento de critérios diagnósticos para a o uso problemático de internet e jogos eletrônicos, estudiosos valeram-se de três abordagens conceituais.

Na primeira, o problema foi descrito como um vício comportamental geral (GRIFFITHS, 1999 apud TAVARES, 2013). Na segunda, apresenta a dependência como “generalizada”, quando há um uso exagerado multidimensional da internet não apenas para jogos, e “específica”, quando a dependência se amplia por uma função específica, no caso, os jogos eletrônicos (DAVIS, 2001 apud TAVARES, 2013). Na terceira, um modelo recomenda que a dependência de jogos eletrônicos seja qualificada como um transtorno de controle dos impulsos (SHAPIRA et al., 2003 apud TAVARES, 2013).

Pereira (2010) cita um fato de grande importância para a atualidade: a tecnologia vem desencadeando um grande progresso na sociedade, em tudo que vemos na contemporaneidade, percebe-se que a tecnologia, transversalmente pelo homem, já atuou provocando influências no aperfeiçoamento das práticas relacionadas às atividades humanas, como na tendência das mídias que acrescenta diversos meios como, texto, imagem, movimento, voz, comunicação, interatividade entre outros. Diante disso, podemos mencionar o celular que há pouco tempo trazia apenas a função de fazer e receber ligações, e hoje proporciona inúmeras funções, devido a essa tendência.

Cruz; Ramos e Albuquerque (2012) dizem que os jogos eletrônicos permitem agregar ao processo de ensino e aprendizagem as probabilidades de desenvolvimento e crescimento cognitivo e relacional. Cognitivo porque, ao trabalhar aspectos como a agilidade de raciocínio, o manejo de variáveis e controles, os desafios concretos e abstratos, se lida com comandos e táticas de controle, os quais abrangem conteúdos conceituais e procedimentais e, dependendo da narrativa, pode-se abranger a possibilidade de aprendizagem de conteúdos baseado em fatos. O aspecto relacional é decorrente das relações que aparecem com a máquina, seja o computador ou o videogame, e com a influência mútua mediada com outros jogadores.

Sobre este fato Pereira (2010, p. 22) cita que:

As ações executadas pelos usuários possibilitam um processo de aprendizado, no qual nossa atividade em rede é salientada, onde o desenvolvimento coletivo de conhecimentos e o curso de ideias, através da sociedade, contribuem significativamente. (PEREIRA 2010, p. 22)

A autora cita ainda que na maioria das atividades humanas insurge a universalidade do jogo como, entre outras, no desenvolvimento e prática do conhecimento, promovendo o processo de ensino-aprendizagem e ainda sendo prazeroso atraente e desafiante. Perante as exposições, é importante assegurar que todo jogo possui características peculiares e fundamentais.

Cruz; Ramos e Albuquerque (2012) dizem que outros pesquisadores defendem a capacidade de ensinar que os jogos eletrônicos trazem. Dentre eles Johnson (2005 apud Cruz; Ramos e Albuquerque, 2012) garante que os jogos desenvolvem o raciocínio por estimularem o jogador a tomar decisões, optar e priorizar, já que as regras raramente são postas completamente antes que se inicie o jogo, indicando que, literalmente, a criança aprende jogando.

Os autores ainda citam Hostetter (2004) que diz que, os games podem ser aproveitados com muito sucesso na educação, porque modificam as capacidades cognitivas dos aprendizes. Isso se justifica pela capacidade que a nova geração tem de processar uma carga grande de informação ao mesmo tempo. Para os autores, os videogames são uma extraordinária ferramenta de aprendizagem, porque o computador pode se ajustar às dificuldades de acordo com as preferências ou as necessidades de cada jogador.

Cruz; Ramos e Albuquerque (2012) dizem ainda que os games também podem ensinar raciocínio dedutivo e estratégias de memorização, ajudando no desenvolvimento da psicomotricidade, especialmente porque exercitam a coordenação entre o olhar e a reação das mãos.

Citando Gee (2004 apud Cruz; Ramos e Albuquerque, 2012), um dos autores que mais tem defendido que os jogos ensinam, os autores enfatizam que, o jogador está constantemente aprendendo sobre os próprios jogos. Isso acontece porque, os games trazem conceitos de aprendizagem que a escola deveria ressaltar para aperfeiçoar o desempenho de seus alunos em sala de aula. Neste sentido, Gee (2004 apud Cruz; Ramos e Albuquerque, 2012) aconselha que a prática dos jogos em si também traz experiências enriquecedoras e benéficas de alguma forma aos

jogadores, contrariando a ideia de que o jogo é lazer e que não traz benefício algum. O game faz com que o jogador precise refletir e encontrar soluções em situações complexas, exercitando ponderação, gerenciamento de recursos e tomada de decisões. (GEE, 2004 apud CRUZ; RAMOS; ALBUQUERQUE, 2012).

Setzer (2011) cita em seus estudos que, no ano de 2007 alguns pesquisadores realizaram uma investigação sobre o efeito de ver TV e jogar vídeo games no sono de crianças. Os resultados desses estudos sugerem que a exposição à TV e a jogos eletrônicos comprometem o sono de crianças e deterioram o desempenho cognitivo verbal, o que corrobora a hipótese da influência negativa do consumo da mídia sobre o sono de crianças, o aprendizado e a memória.

O autor ainda cita que somente jogar jogos com computador resultou em quantidades reduzidas expressivas de sono de ondas cerebrais lentas, bem como redução significativa de desempenho de memória verbal. Uma prorrogação da latência do começo do sono e mais sono de segundo estágio foram detectados depois de consumo precedente de jogos com computador.

Setzer (2011) cita também que Christakis e seus colaboradores fizeram um estudo com crianças em idade entre um e três anos e constataram que 10% delas tinham problemas de atenção aos sete anos. O número de horas que as crianças assistiam TV nas primeiras idades, de duas a quatro horas em média, foi correlacionada positivamente com problemas de atenção aos sete anos. Um aumento de um desvio padrão no número de horas de TV assistida ao um ano de idade foi conexo com um aumento de 28% na probabilidade de ter problemas de atenção aos sete anos. Esse resultado é forte e constante ao longo do tempo. Um efeito parecido foi obtido para o número de horas de TV assistidas aos três anos. Os estudos levantam que o fato de crianças assistirem televisão muito cedo está coligado a dificuldade de atenção aos sete anos. Os autores ainda garantem que os pais e pessoas que cuidam de crianças podem diminuir as chances de uma criança desenvolver Déficit de Atenção e Distúrbio de Hiperatividade se limitarem o tempo em que as crianças assistem TV.

Na conceituação de Setzer (2011) os jogos eletrônicos devem gerar muito mais distúrbios de atenção e de hiperatividade do que a TV. No caso de problemas de atenção, na maioria dos jogos usados e admirados, os que têm muita ação e violência, sucedendo-se com agilidade, a reação do jogador deve ser sempre instintiva, pois o

pensamento cômico é muito lento. Esses jogos concebem, em si, uma condição de hiperatividade, em ações muito especializadas e repetitivas. Hoje em dias as máquinas para esses jogos, como Playstation e Game Boy, conseguem ostentar da ordem de um bilhão de páginas, ou imagens, por segundo. Deste modo, o jogo causa uma falta de concentração ligada à contemplação e aos pensamentos calmos, isto é, causa uma deseducação da concentração.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve como objetivo analisar quais as influências que esses Jogos Eletrônicos podem acarretar nas crianças entre três anos a seis anos, definindo o conceito de infância, destacando a segunda infância, fase em que se destina este estudo. Para a realização deste, optou-se pela revisão bibliográfica de caráter exploratório, de pressupostos de autores de grandes nomes para o universo abordado.

Segundo o que se observou durante a análise das obras pode-se assegurar que, ao jogar, as crianças e os jovens aprendem de várias formas uma variedade de conteúdos e habilidades. Contudo, os conteúdos e as habilidades que podem ser aprendidos estão sujeitos aos jogos que são jogados e como este procedimento acontece. Não existe segurança de que toda prática de jogo seja proveitosa. As experiências dos jogadores são particulares e podem ter, sob o olhar delas mesmas, pouca ou muita relação.

Infelizmente, é preciso reconhecer que tudo em excesso é prejudicial, não sendo diferente às crianças com relação ao uso precoce da internet e brinquedos mais modernos. Esses costumes podem acarretar problemas como obesidade infantil, sedentarismo, noites mal dormidas, dores cabeças e dependência.

Ouve-se hoje se falar sobre os malefícios causados pelos excessos de uso de jogos eletrônicos por crianças. Esse assunto é sempre alvo de críticas e é de grande importância que os pais estejam cientes do que o abuso de estímulos causados por jogos classificados como inapropriados podem causar para uma criança.

Até mesmo a socialização acaba sendo deixada de lado pela criança que fixa muito sua atenção em jogos eletrônicos. Acaba dando mais importância para os jogos do que para o contato social com a família e amigos, podendo despertar nestes casos

estados de irritabilidade, descontentamento e frustração por passar momentos longe dos jogos.

É importante que os pais busquem um equilíbrio e coloquem regras em relação ao uso de objetos eletrônicos para que os filhos não deixem de lado atividades de extrema importância, como uma conversa em família ou amigos. Todavia, a tecnologia não deve ser vista somente como vilã quando introduzida precocemente na vida infantil. Cabe aos pais buscar e avaliar as brincadeiras e jogos que estão sendo introduzidos nos primeiros anos da infância, pois este período é fundamental para o desenvolvimento infantil.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério de Educação e do Desporto. **Referencial curricular nacional para educação infantil**. Brasília, DF: MEC, 1998.

BRITO, Mayara Silva Cruz de. **As Concepções de Infância e a Implementação da Regulamentação da Educação Infantil no Município de Belo Horizonte (2000 – 2010)**. 2013. 79 f. Monografia (Especialização) - Curso de Pedagogia, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013. Disponível em: <file:///C:/Users/lurdc/Downloads/Mayara%20Silva%20Cruz%2005-07.pdf>. Acesso em: 25 maio 2019.

CRUZ, Dulce Márcia; RAMOS, Daniela Karine; ALBUQUERQUE, Rafael Marques de **Jogos Eletrônicos e Aprendizagem: O que as Crianças e Jovens Têm a Dizer**. 2012. 10 f. Monografia (Especialização) - Curso de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Trindade, 2012. Disponível em: <file:///C:/Users/lurdc/Downloads/3013-9001-1-PB.pdf>. Acesso em: 23 maio 2019.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva. 2000.

KOLB, B.; WHISHAW, I. Q. **Neurociência do comportamento**. Barueri: Manole, 2002.

MUNGUBA, Marilene Calderaro et al. Jogos eletrônicos: estratégias de aprendizagem. **Revista Brasileira de Saúde**, Ceará, v. 1, n. 16, p.39-48, 13 mar. 2003. Disponível em: <http://hp.unifor.br/hp/revista_saude/v16/artigo7.pdf>. Acesso em: 19 maio 2019.

PAPALIA, E. Diane. FELDMAN, Ruth Duskin. **Desenvolvimento Humano**. AMGH Editora, 2013.

PEREIRA, Regiane Silva Nascimento. **Jogos Eletrônicos e a Cultura da Convergência**. 2010. 50 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Universidade
CADERNOS DE PSICOLOGIA – CESJF - jun.2019 v.1 n.1 p.573-588

do Estado da Bahia, Salvador, 2010. Disponível em:
<<http://www.uneb.br/salvador/dedc/files/2011/05/Monografia-REGIANE-SILVA-NASCIMENTO-PEREIRA.pdf>>. Acesso em: 23 maio 2019.

SETZER, Valdemar W.. **Efeitos Negativos dos Meios Eletrônicos em Crianças, Adolescentes e Adultos**. 2011. 38 f. Tese (Doutorado) - Curso de Ciência da Computação, Depto. de Ciência da Computação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011. Disponível em: <<https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/jokes/efeitos-negativos-meios.html#0>>. Acesso em: 30 maio 2019.

SOMMER, Suzane Tatiane Kensy. **O Brincar na Aprendizagem e no Desenvolvimento da Criança**. 2014. 35 f. Monografia (Especialização) - Curso de Pedagogia, Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul - Unijui, Ijuí, 2014. Disponível em:
<<http://bibliodigital.unijui.edu.br:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/3632/TCC%20Suzane%20Sommer%20%202014.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 30 maio 2019.

SOUZA, Juliana Martins de; VERÍSSIMO, Maria de La Ó Ramallo. Child development: analysis of a new concept. **Revista Latino-americana de Enfermagem**, [s.l.], v. 23, n. 6, p.1097-1104, dez. 2015. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/0104-1169.0462.2654>.

TAVARES, Gilmar Cirilo. **O Uso Abusivo de Jogos Eletrônicos: Definição e Tratamento**. 2013. 21 f. TCC (Graduação) - Curso de Psicologia, Universidade Luterana do Brasil, Santa Maria, 2013. Disponível em:
<http://farrapo.rs/portal/noticias/arquivos_link/gilmar_tcc.pdf>. Acesso em: 23 maio 2019.