

**INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA  
BACHARELADO EM PSICOLOGIA**

**WAGNER CALIARI MARASSI**

**O USO ABUSIVO DOS JOGOS ELETRÔNICOS E AS CONTROVÉRSIAS DO USO  
PEDAGÓGICO DE JOGOS ELETRÔNICOS NO BRASIL**

**Juína-MT**

**2017**

**INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA**

**WAGNER CALIARI MARASSI**

**O USO ABUSIVO DOS JOGOS ELETRÔNICOS E AS CONTROVÉRSIAS DO USO  
PEDAGÓGICO DE JOGOS ELETRÔNICOS NO BRASIL**

Monografia apresentada ao Curso de Bacharelado em Psicologia da Faculdade Instituto Superior de Educação do Vale do Juruena, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharelado em Psicologia, sob a orientação do Prof. Dr. Vinicius A. Hiroaki-Sato.

**Juína-MT**

**2017**

# **INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA**

## **CURSO: BACHARELADO EM PSICOLOGIA**

**Linha de Pesquisa: Dependência de Internet.**

MARASSI, Wagner Caliari: O Uso Abusivo dos Jogo Eletrônicos e as Controvérsias do Uso Pedagógico dos Jogos Eletrônicos no Brasil. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) Instituto Superior de Educação do Vale do Juruena, Juína-MT, 2017.

**Data da defesa:**

### **MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:**

---

**Presidente e Orientador: Prof. Dr. Vinicius Antonio Hiroaki-Sato**

AJES – Instituto Superior de Educação do Vale do Juruena  
IES/AJES.

---

**Membro Titular: Prof. Ma. Chayene Hackbarth**

AJES – Instituto Superior de Educação do Vale do Juruena  
IES/AJES.

---

**Membro Titular: Profa. Dra. Nádie Christina Ferreira Machado Spence**

AJES – Instituto Superior de Educação do Vale do Juruena  
IES/AJES.

**Local:** Associação Juinense de Ensino Superior

AJES – Instituto Superior de Educação do Vale do Juruena

**AJES – Unidade Sede, Juína-MT**

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus por ter me concedido a oportunidade de estar vivo com saúde para realizar este trabalho. A minha esposa por seu amor e compreensão, em todos os momentos. Aos meus pais Dirce Caliar Marassi e Jorge Luiz Marassi, pelo apoio e incentivo para buscar o crescimento através dos estudos. Agradeço o Prof. Dr. Vinicius Antonio Hiroaki-Sato que aceitou me orientar durante este trabalho, que foi de suma importância para a construção deste pois, as dificuldades e as dúvidas surgem e a experiência profissional nesses momentos é de extrema importância para continuar no caminho certo. A Professora Dra. Nádine Christina Machado Spence que foi de grande valor durante todo o processo, pois, como coordenadora do Curso de Bacharelado em Psicologia e professora da disciplina de TCC II, não mediu esforços para orientar e sugerir na elaboração do trabalho científico para que o mesmo fosse de qualidade e contribuísse no âmbito da Psicologia, bem como em outras áreas do conhecimento. A todos os professores que contribuíram na minha caminhada, me apoiando ao longo do tempo.

## DECLARAÇÃO DE AUTOR

*Eu, Wagner Caliar Marassi, portador da Cédula de Identidade – RG nº 22476261 SSP/MT, e inscrito no Cadastro de Pessoas Físicas do Ministério da Fazenda – CPF sob nº 038.871.361-52, DECLARO e AUTORIZO, para fins de pesquisa acadêmica, didática ou técnico-científica, que este Trabalho de Conclusão de Curso, **O uso Abusivo dos Jogos Eletrônicos e as Controvérsias do Uso Pedagógico de Jogos Eletrônicos no Brasil**, pode ser parcialmente utilizado, desde que se faça referência à fonte e ao autor.*

*Autorizo, ainda, a sua publicação pela AJES, ou por quem dela receber a delegação, desde que também seja feita referência à fonte e ao autor.*

*Juína, 14 novembro 2017.*

---

*Wagner Caliar Marassi*

Dedico este trabalho a minha esposa Genimara Cameran  
Goular que esteve presente comigo em todos os momentos  
me dando força para continuar.  
Aos meus pais Jorge Luiz Marassi e Dirce Caliar Marassi  
que sempre me incentivaram no caminho da educação, e  
do mundo acadêmico, como uma possibilidade  
crescimento.

## RESUMO

O presente trabalho trata-se de uma revisão bibliográfica sobre o uso abusivo de jogos eletrônicos e as controvérsias do uso pedagógico dos jogos eletrônicos no Brasil. As novas tecnologias se tornaram uma potente ferramenta de comunicação, entretenimento e de relacionamento virtual, com grande comodidade e velocidade, conectando as pessoas por uma rede acessível à maioria. Isso trouxe à tona a discussão a respeito dos aspectos negativos (uso abusivo, vício, falta de interação social no mundo real) e aspectos positivos (sociabilização, acesso à informação, uso lúdico e pedagógico) da internet e dos jogos eletrônicos. O objetivo do trabalho é mostrar através de literatura existente, o que há sobre o uso abusivo de jogos eletrônicos no Brasil e suas implicações sociopsicológicas, bem como apresentar e discutir trabalhos que mostraram a tecnologia e o jogo eletrônico em sua função pedagógica, como ferramentas de ensino e aprendizagem. Para isso foram analisados artigos publicados sobre os danos que o jogo eletrônico pode causar e artigos que tratam do uso pedagógico de jogos eletrônicos no Brasil entre 2012 e 2017. As buscas foram feitas através dos bancos de dados Scielo, BVS, BVS Psi e banco de teses e dissertações da USP. Concluiu-se que os impactos negativos podem estar presentes nos mais variados aspectos da vida do indivíduo, mas a eficácia do uso do jogo de forma pedagógica é cada vez mais evidente, desde que esta seja sistematizada e mediada por profissionais capacitados afim de atingir seu objetivo de mediar e facilitar o aprendizado.

**Palavras – Chave:** Jogo Eletrônico, Uso Abusivo do Jogo, Uso Pedagógico do Jogo.

## ABSTRACT

The present work is a bibliographical review about the abusive use of electronic games and the controversies of the electronic games pedagogical use in Brazil. The new technologies have become a powerful tool for communication, entertainment, and virtual relationship, with great convenience and speed, connecting people through a network accessible to most. This has brought to the fore the discussion about internet and electronic games negative aspects (abusive use, addiction, lack of social interaction in the real world) and positive aspects (socialization, access to information, playful and pedagogical use). This work's aim is to show, through existing literature, what there is about the electronic games abusive use in Brazil and its sociopsychological implications, as well as presenting and discussing works that showed the pedagogical function of electronic games, as tools of teaching and learning. For that, articles published about the possible electronic games' damage to the individual and articles dealing with the electronic games pedagogical use in Brazil, between 2012 and 2017 were analyzed. The searches were done through the databases Scielo, BVS, BVS Psi and a bank of theses and dissertations from Brazilian Universities. It was concluded that the negative impacts can be present in the most varied aspects of the individual's life, but the electronic game effective use in a pedagogical way is increasingly evident, once it can be systematized and mediated by trained professionals in order to reach its objective to mediate and facilitate learning.

**Key words:** Electronic games, Abusive gaming, Educational use of electronic games.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

QUADRO 01 – USO ABUSIVO DE JOGOS ELETRÔNICOS-----	23
QUADRO 02 – USO PEDAGÓGICO DE JOGOS ELETRÔNICOS-----	30

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>1 REFERENCIAL TEÓRICO .....</b>	<b>14</b>
<b>2 METODOLOGIA DE PESQUISA .....</b>	<b>21</b>
<b>3 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....</b>	<b>22</b>
3.1 USO ABUSIVO DE JOGOS ELETRÔNICOS .....	23
3.2 USO PEDAGÓGICO DE JOGOS ELETRÔNICOS.....	30
<b>4 CONCLUSÕES .....</b>	<b>37</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>38</b>

## INTRODUÇÃO

Segundo Young (2011) a internet, de uma forma muito rápida, hoje faz parte da vida do homem, para uma grande quantidade de pessoas, se apresenta como uma ferramenta de informação que é impossível ser questionada. A internet vem como uma forma de resolução de problema sociais como a timidez, as inibições paralisantes, bem como a melhora econômica, aumentando assim o bem-estar e a qualidade de vida.

O mundo virtual se torna cada vez mais atrativo com a grande quantidade e qualidade de informações de alta resolução disponíveis, a todo momento. Estas são desenvolvidas com a aplicação novas resoluções e cores atraentes para usuários. Os estímulos são desenvolvidos com o objetivo de atrair e manter os usuários conectados. Estímulos como som, imagem e grafismos, são estímulos inevitáveis à atenção voluntária e involuntária (YOUNG 2011).

Durante as últimas décadas as tecnologias eletrônicas e a internet se tornaram uma ferramenta veloz e eficaz, principalmente quando falamos de comunicação, informação e interação. Esta ferramenta está presente no cotidiano dos indivíduos em geral, nos mais variados contextos e aspectos da vida. Desde o ano de 1996, ano de publicação da primeira pesquisa publicada pela Dra. Kimberly Young sobre dependência de internet, o tema vem sendo investigado por diversos pesquisadores (YOUNG, 2011).

Abreu (2016) apresenta o uso das tecnologias como uma forma de fuga para os problemas cotidianos, devido ao grande avanço e fácil acesso destas tecnologias, as pessoas tendem a suprir suas necessidades emocionais nas relações virtuais. Os meios virtuais se tornaram uma forma de se anestesiarem da realidade (ABREU, 2016).

Existe o um ponto positivo quando se pensa em pessoas que são introvertidas, inseguras e pouco comunicativas e, em ambientes virtuais, conseguem interagir. Como exemplo, tem-se salas de bate papo virtual, redes sociais, jogos eletrônicos que possibilitam a interação entre pessoas, entre outros, que podem ajudar a desenvolver habilidades e conseguir o reconhecimento daqueles que não o possuem na vida real. Porém o problema não está no uso das tecnologias e internet e sim, em esse usuário da tecnologia não trazer essas habilidades para vivência

real, sentido assim suficiente a realidade virtual, criada paralelamente (ABREU, 2016).

Por outro lado, muitos estudos discutem o uso do jogo eletrônico de forma pedagógica e como esses podem auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, tendo em vista o uso da tecnologia no cotidiano, torna-se necessário o uso desta tecnologia, os pais que não vem de uma geração em quem as tecnologias não faziam parte de sua vida de forma tão avançada criam um imaginário de que seus filhos só serão bem-sucedidos se conseguirem manusear bem estas tecnologias (ABREU, 2016).

Desta forma, há necessidade de se investigar em quais situações o contato com essa tecnologia deixa de ser benéfico e passa a ser prejudicial para a qualidade de vida dos indivíduos. No âmbito da dependência de jogos eletrônicos também encontramos controvérsias importantes com relação ao uso patológico e o uso pedagógico no Brasil.

Espera-se com o presente trabalho investigar quais os limites existem dentre o uso abusivo do jogo eletrônico e o uso adequado e pedagógico do jogo eletrônico. Foram utilizados, trabalhos publicados no Brasil entre 2012 e 2017 que trazem a discussão para os danos do uso abusivo e trabalhos que tratam o jogo eletrônico como um benefício em seu uso pedagógico.

Assim novos estudos poderão pensar ferramentas importantes para a formação de profissionais da saúde para identificação e desenvolvimento de ferramentas importantes para o tratamento do uso impulsivo e abusivo de jogos eletrônicos ou buscar o desenvolvimento formas novas de aprendizagem através do jogo pedagógico.

Buscou-se comparar os dois corpos de resultados analisando os prós e os contras do uso de jogos eletrônicos, contribuindo assim com o conhecimento que há na literatura, tratando do uso abusivo de jogos eletrônico e uso pedagógico de jogos eletrônicos.

Dentre os artigos analisados podemos perceber que há pesquisas realizadas com objetivo de postular critérios diagnósticos, porém novos estudos surgem mostrando também a eficácia do uso pedagógico de jogos eletrônicos. Em geral os autores concordam que o uso de jogos eletrônicos, bem como de tecnologias deve

ser prejudicial à medida que estes se tornam abusivo, mas, pesquisas inovadoras mostram que este uso quando sistematizado e com o auxílio de um mediador pode apresentar benefícios para vida das pessoas.

## 1 REFERENCIAL TEÓRICO

Os primeiros estudos sobre dependência de internet foram desenvolvidos em 1996 e apresentados a Associação Psicológica Americana, sua amostragem foi de 600 casos de usuários de internet. O instrumento utilizado para analisar sinais e sintomas como de dependência foi uma versão de critérios adaptada do *DSM IV*, para jogos de azar patológico (YOUNG, 1996).

Estas pesquisas buscaram definir a dependência de internet e examinar padrões de comportamento e diferenciar o uso compulsivo de internet do uso dito “normal”, já estudo mais recentes investigavam a prevalência da dependência enquanto analisavam fatores etiológicos e possíveis causas do transtorno. Os estudos se ampliam analisando como as pessoas se adaptam a características interativas de internet, se iniciam nos estados unidos se expandem para o reino unido e países como a Rússia, China e Taiwan (YOUNG, 1996).

Young (1996) salienta ainda que, embora variem as definições da dependência de Internet, todas passam por características comuns como o uso compulsivo, a tolerância, abstinência e consequências negativas.

Ainda não há uma definição consensual sobre o vício de internet, mas, dentre os termos mais utilizados entre os pesquisadores da área está “dependência de Internet” (PIROCCA, 2012).

Young (2011) afirma que existem vários estudos que dizem respeito a dependência de internet, mas, a forma mais aceitável para avaliar este transtorno ainda seria através do *DSM*. Os usuários de internet que se tornaram dependentes veem que este campo tem progredido lentamente pois ainda são escassos os centros de atendimentos que possam oferecer o atendimento a essa população. Esta dependência pode se manifestar em vários contextos da vida de um indivíduo e também pode levar a prejuízos em diferentes contextos onde o seu uso indevido não faz com que esse possa desenvolver com centralidade as ações cotidianas caracterizando assim o uso impulsivo e prejudicial (YOUNG, 2011).

A propósito, Abreu et al. (2008) também discutem que os avanços das tecnologias na última década (eletrônica, a informática, internet e jogos eletrônicos) se tornaram cada vez mais acessíveis e populares, pois os dispositivos de jogos são, com certeza, o tipo de atividade mais importante de lazer de crianças e adultos,

Além disso os usuários não se limitam ou restringem sua interação a uma faixa etária específica. Atualmente estas ferramentas estão disponíveis em dispositivos portáteis como tablets e celulares, utilizados por pessoas de todas as idades e situações socioeconômicas diversas de todo o mundo, de forma que se tornaram para alguns, facilitadores de aprendizado e desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras (ABREU et al. 2008)

A internet, por meio de suas redes sociais, oferece também maior facilidade de interação e socialização, como é relatado por indivíduos mais tímidos. Já para outros, esse uso acelerado das tecnologias se tornou a frequente queixa nos consultórios psiquiátricos com uma preocupação de pais ou pacientes mais velhos colocando a problemática do isolamento social a perda do rendimento escolar e acadêmico (ABREU et al. 2008).

Já Gonçalves, Silva e Oliveira (2016) trazem o olhar para a controvérsia que existe diante da questão do uso pedagógico quando permeia a preocupação do poder público, que já busca medidas para interromper o uso abusivo destas tecnologias no contexto escolar. No estado de Mato Grosso, por exemplo, em 2014, fica proibido por meio do decreto 10.232/2014 o uso de aparelhos e equipamentos eletrônicos para fins não pedagógicos (MATO GROSSO, 2014).

Encontram-se também outras medidas tomadas por municípios e outros estados afim de coibir o uso abusivo com base em relatos de professores e outros profissionais, sinalizando prejuízo no processo de ensino e aprendizagem. Por outro lado, podemos encontrar o incentivo que os docentes recebem com relação ao uso pedagógico de tecnologias em salas de aula, isso torna o assunto um tanto quanto controverso. Por um lado, medidas são tomadas para que não se faça o uso de aparelhos eletrônicos dentro da sala de aula e, por outro lado, há incentivo do Ministério da Educação (MEC) para que os docentes utilizem estas tecnologias em sala de aula (GONÇALVES, SILVA E OLIVEIRA, 2016).

Quando o assunto é diagnóstico, Abreu et. al (2008) acrescentam que pesquisadores ainda utilizam critérios diagnósticos de transtornos do uso de substâncias, por não ter postulado ainda nos manuais de diagnósticos, um critério específico para dependência de internet ou tecnologias.

Porém em 2014 se inclui no DSM V os critérios diagnósticos do “Transtorno do jogo pela Internet”. Segundo o DSM V da *American Psychiatric Association* (2014) o uso persistente e recorrente de internet para se envolver em jogos frequentes, com outros jogadores levam ao prejuízo clinicamente significativo e o sofrimento indicado por nove sintomas em um período de 12 meses pode ser considerado o “Transtorno do Jogo Pela Internet”. Entre esses sintomas estão: a preocupação com o jogo pela internet, sintomas de abstinência quando os jogos são retirados do uso, tolerância, tentativas frustradas de controlar a participação no jogo, uso excessivo mesmo sabendo dos risco psicossociais, enganar membros da família e outros sobre tempo que passa jogando pela internet, uso do jogo pela internet para evitar ou aliviar humor negativo, colocar em risco ou perder relacionamentos ou oportunidades de carreira e educacionais devido a participação em jogo pela internet.

O “Transtorno do Jogo Pela Internet” pode ser classificado como leve, moderado ou grave, dependendo do grau de perturbação de atividades cotidianas. Em sua forma menos grave os indivíduos têm perturbações menores e menos sintomas, já em sua em formas mais graves podem apresentar perturbações mais graves em relacionamentos e em suas vidas. São apresentados como fatores de risco as seguintes questões: ambientes com a disponibilidade computadores com conexão à internet e ser adolescente do sexo masculino. Desta forma, o DSM-V (2013) traz ainda que a saúde pode ser negligenciada com o uso compulsivo do jogo pela internet, associando assim a outros transtornos como transtorno depressivo maior, transtorno de déficit de atenção e hiperatividade e transtorno obsessivo compulsivo.

Até mesmo antes de serem delimitados critérios diagnósticos para o transtorno do jogo pela internet, segundo Abreu e Góes (2011), estudos são

realizados na busca de uma abordagem psicoterápica para se tratar o uso abusivo de internet e tecnologias e entre as mais pesquisadas e aplicadas estão a Terapia Cognitivo comportamental (TCC).

Alguns estudos e teorias pesquisam esse tipo de abordagem psicológica, tentando assim adaptar modelos de tratamento como sintomas de dependência, compulsão e impulsividade. Porém a TCC é mais estudada pois pode possibilitar grande eficácia com suas técnicas de reconstrução cognitiva, fazendo assim que indivíduos possam melhorar consideravelmente seus relacionamentos sociais off-line com mais entrosamento em outras atividades além de estar online.

Beck (2007) descreve em sua obra dez princípios básicos da TCC: (1) formulação em contínuo desenvolvimento do paciente e de seus problemas em termos cognitivos, (2) A terapia cognitiva requer uma aliança terapêutica segura (3) enfatiza colaboração e participação ativa, (4) é orientada em meta e focalizada em problemas. (5) inicialmente enfatiza o presente, (6) é educativa, visa ensinar o paciente a ser seu próprio terapeuta e enfatiza prevenção da recaída, (7) visa ter um tempo limitado (8) as sessões de terapia cognitiva são estruturadas, (9) ensina os pacientes a identificar, avaliar e responder a seus pensamentos e crenças disfuncionais (10) utiliza uma variedade de técnicas para mudar pensamento, humor e comportamento.

Segundo Diniz, Neves e Corrêa (2009), a Terapia Cognitiva Comportamental está baseada em uma nova formulação do desenvolvimento contínuo dos problemas considerando a individualização com um olhar cognitivo.

A propósito, Young (2011) também traz, em seu Manual e Guia de Avaliação e Tratamento, que as abordagens psicoterápicas para a dependência de internet ainda são raras na literatura devido a não serem incluídas em manuais oficiais de medicina e psicologia e às poucas pesquisas existentes no campo de dependência de internet.

Dentre as possibilidades de intervenções a se realizar no âmbito de dependência de internet, a terapia cognitiva comportamental é uma abordagem que apresenta bons resultados no tratamento, no controle de impulsos, tais como jogo patológico, compras compulsivas, bulimia nervosa e compulsão alimentar. Estas opções de tratamento se tornam eficazes por apresentarem característica

semelhantes como impulsividade e compulsão que também são comparadas a comportamentos relacionados à dependentes de internet (YOUNG ,2011).

Além disso, Young (2011) acrescenta sua experiência com a TCC em um trabalho realizado em seu laboratório, no programa estruturado em psicoterapia cognitiva que são executadas há mais de três anos, realizado em forma de grupos com a duração de 18 semanas disponível para adolescentes e adultos. Durante a psicoterapia os indivíduos também são submetidos ao acompanhamento psiquiátrico, visando assim tratar outras comorbidades associadas.

Esta forma de tratamento pode ser comparada segundo Young (2011) como uma extensão do trabalho realizado com dependentes de álcool ou drogas. Por isso, o tratamento dessa nova dependência usando a TCC é de grande relevância para a psicologia pois a partir deste, podemos oferecer aos indivíduos formas de uso adequado adaptados de outros transtornos que também apresentam sintomas de impulsividade e compulsão.

Por outro lado, estudos são realizado no que diz respeito ao uso de tecnologias e jogos eletrônicos de forma pedagógica. Segundo Azevedo (2012), os jogos eletrônicos e computadorizados estão presentes em nossa cultura há muito tempo e se destacam em tempos atuais por suas inovações e formas criativas, que são produtos do capitalismo. Um dos motivos do porquê pensarmos o uso de jogos para educação, é a quantidade de tempo que são investidos aos jogos no cotidiano de um indivíduo, pensando nas suas formas interagir e pensar no mundo.

O autor acrescenta ainda o crescimento da produção científica no que diz respeito dos jogos eletrônicos por pesquisadores estudantes e profissionais da chamada “indústria do jogo”. Saliencia ainda que a prática do jogo já é disseminada entre os alunos em seu cotidiano fora da sala de aula e professores podem também pensar em trazer para dentro da sala de aula, conteúdos que estão nos jogos como: violência, estereótipos de gênero, a competitividade de oponentes etc. Desta forma pensar no jogo em seu uso pedagógico pode ser eficaz como traz o autor pois, é preciso juntar a prática já existente entre os alunos e potencializar isso de forma que essa prática se torne uma ferramenta de aprendizagem.

Uma das questões importantes discutidas, com relação ao uso dos jogos eletrônicos nas escolas como um instrumento pedagógico, são as diferenças

econômicas e sociais de alunos. Estas diferenças existem entre um aluno que tem maior poder aquisitivo e que estão com as tecnologias mais disponíveis a eles como, por exemplo, o acesso à internet mais rápida e aparelhos de última geração, já os alunos com menor poder aquisitivo não têm acesso às tecnologias da mesma forma que os primeiros. Sendo assim, é levantada a seguinte pergunta: “A escola não seria o local em que estes alunos poderiam entrar em contato com estas tecnologias?” A resposta é sim, mas, a situação atual da escola não oferece estas tecnologias. O que se encontra no âmbito escolar são aparelhos defasados que dificultam a relação do aluno com as novas tecnologias (AZEVEDO, 2012).

A transmissão do conhecimento por meio de jogos eletrônicos se configura como uma forma metodológica diferente das formas tradicionais que são oferecidas geralmente, por meio da fala do professor e livros didáticos, que poderiam oferecer esses conhecimentos com o uso de diversas mídias, bem como uma leitura crítica dos produtos midiáticos, permitindo uma interpretação mais crítica do que eles oferecem (AZEVEDO, 2012).

Por outro lado, Abreu (2016) traz a ideia de que o uso de tecnologias se tornou uma necessidade e nessa discussão em que as tecnologias podem ser um apoio ao ensino e aprendizagem, mas, negligencia-se os possíveis efeitos nocivos destas tecnologias. O uso se tornou um hábito entre todas as faixas etárias, onde a atenção é interrompida por notificações de redes sociais em aparelhos móveis. Esta relação com a tecnologia é trazida para o meio das relações interpessoais reais tornando assim mais superficiais, uma vez que não se tem uma continuidade na atenção quando mais é solicitado ao aumento de conectividade. Usuários de tecnologias podem se tornar meros codificadores de informações, limitando assim a aprendizagem de forma mais profunda (ABREU, 2016)..

Pode se observar que leitores de livros mantem um nível de tranquilidade e concentração em conceitos ambientais apresentados, enquanto usuários de tecnologias se mostram agitados. Se faz o questionamento, esse seria o motivo de da tecnologia ser um problema com relação ao seu uso pedagógico? Quando não são usadas de forma correta pode se dizer que sim. Não se deve subestimar os avanços que as tecnologias trazem ao longo do tempo, mas questionar as formas que estas estão sendo estimulados para o uso (ABREU, 2016).

Em outras palavras, Pereira (2017) concorda parcialmente com a afirmação do autor acima, dizendo que desta forma não se pode dizer que o jogo deve ser uma regra para o ensino, mas, são levantadas as questões problemáticas e possibilidades para sua resolução, usando a tecnologia como um recurso, assim deve-se chamar atenção para formação permanente de professores, que necessitam de um maior espaço de formação, onde os professores tenham a possibilidade de inovar e proporcionando aos alunos experiências de resolução de problemas através de jogos digitais, haja visto que o uso de tecnologias faz parte do cotidiano dos alunos, deve-se potencializar isso em ensino e aprendizagem desde que esse uso seja mediado por profissionais qualificados para tal prática.

## 2 METODOLOGIA DE PESQUISA

A pesquisa foi realizada por meio de revisão bibliográfica. Para a construção desta, foram realizadas pesquisas nos bancos de dados Scielo, Biblioteca Virtual em Saúde (BVS) e BVS-Psi, Banco de Teses e Dissertações da Universidade de São Paulo (USP) e Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD). Considerando o crescente e constante mercado do jogo e suas rápidas inovações foram analisados artigos publicados no Brasil de 2012 a 2017. Para a busca foi usada o seguinte descritor: Dependência de Internet. Foram selecionados 20 artigos que abordavam o tema de dependência em internet e tecnologias. Destes, foram selecionados 06 trabalhos que tratavam especificamente do tema “Uso Abusivo de Jogos Eletrônicos e suas implicações”; sendo excluídos os trabalhos que tratavam da dependência de internet e tecnologias de forma generalizada e artigos que não abordavam o uso abusivo de jogos eletrônicos.

Em um segundo momento foram realizadas pesquisas nas mesmas bases de dados, utilizando-se a palavra-chave (Jogo eletrônico). Foram selecionados trabalhos que abordassem o tema: Uso pedagógicos de Jogos eletrônicos, selecionados 05 trabalhos que tratavam em especial do jogo eletrônico como uma ferramenta pedagógica em diversas áreas do conhecimento. Assim, foram excluídos os trabalhos que tratavam de jogo como ferramenta lúdica e pedagógica, mas não relacionavam com o jogo eletrônico.

### **3 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Foi possível observar trabalhos que trazem o uso abusivo do jogo eletrônico como uma ferramenta que, devido os avanços tecnológicos nas últimas décadas, se tornou muito usada no cotidiano das pessoas, mas em seu uso excessivo se tornou também prejudicial em meio as relações interpessoais. Já outros pesquisadores desenvolvem inovações no que diz respeito ao uso do jogo eletrônico de forma pedagógica, seja esse uso na educação forma ou informal, para trabalharem questões curriculares do ensino como matemática, português e geografia ou temas transversais como prevenção à saúde e meio ambiente.

Pensar as possibilidades de benefícios do jogo pelos autores não exclui o risco dos danos que o seu mal-uso pode causar, mas o que pode se perceber nas pesquisas neste sentido é que, quando o uso é sistematizado ou mediado no intuito de atingir o objetivo pedagógico, esses podem se mostrar eficazes para melhor compreensão dos conteúdos, trazendo o jogo como um conhecimento prévio para aprendizagem, sabendo que este já existe no cotidiano do aluno, porém com objetivos diferentes.

Sendo assim os artigos serão discutidos separadamente de acordo com o principal tema abordado, dividindo-se em dois: Uso Abusivo de Jogos eletrônicos, Uso pedagógico de Jogos Eletrônicos e Aspectos Positivos e negativos de Jogos Eletrônicos.

### 3.1 USO ABUSIVO DE JOGOS ELETRÔNICOS

O quadro a seguir mostra os artigos selecionado para essa revisão, sintetizando as principais informações para posterior discussão.

Quadro 01. Artigos Selecionados com a Temática: Uso abusivo de Jogos Eletrônicos

Autor	Ano	Título	Objetivo da Pesquisa	Metodologia	Resultados
LEMOS, IGOR et al.	2013	Neuroimagem na dependência de jogos eletrônicos: uma revisão sistemática	Realizar revisão sistemática de manuscritos que utilizam a neuro imagem no estudo de dependência dos jogos eletrônicos.	Revisão bibliográfica sendo considerado artigos encontrados até julho de 2013.	As alterações foram encontradas no lobo frontal (ênfase: córtex pré-frontal dorsolateral, córtex orbito frontal, giro pré-frontal, giro frontal médio), parietal, temporal (ênfase: giro para-hipocampal), núcleos da base, tálamo, insula e cerebelo. Estas alterações neurais são semelhantes a encontradas em dependentes de substância e de internet.
MENESES, Guilherme Pinho.	2015	Videogame é droga? Controvérsias em torno da Dependência de jogos eletrônicos	Cartografar as práticas e experiências que ancoram os Discursos em torno da questão da dependência de videogames. Simular, ainda que de forma provisória, um <i>parlamento das coisas</i> (LATOIR, 1994) acerca dos debates sobre o assunto.	Realizado por meio de investigação das práticas e discursos de atores humanos e não humanos, desfazendo fronteiras entre mundo real e virtual e suas relações em rede.	Há uma inversão em relação a maioria dos estudos sobre o tema: O vício não é entendido como uma explicação, mas exatamente o que precisa ser pesquisado.

CORRÊA, Andrea Raquel Martins.	2013	Jogos eletrônicos, psicodrama e imaginação	Propõe uma reflexão articulando conceitos do psicodrama ao universo da imaginação nos jogos eletrônicos.	Pesquisa a campo	Não há um papel social de jogador sendo desempenhado, havendo somente o papel virtual. Foi identificado o imaginário do vencer todos querem vencer, isso implica em outras situações da vida. O uso do jogo e tecnologias revelam a maneira de viver do homem contemporâneo, mediado pela máquina o tempo todo.
TAVARES, Gilmar Cirilo.	2013	Uso abusivo de jogos eletrônicos: definição e tratamento	Esclarecer e identificar os prejuízos pessoais, acadêmicos, familiares e profissionais do uso excessivo de jogos eletrônicos bem como, conhecer a terapia cognitivo, comportamental utilizada como tratamento da dependência de jogos eletrônicos.	Revisão bibliográfica de literatura.	Ainda não há consenso quanto aos critérios diagnósticos e as denominações dos termos utilizados na descrição da dependência ou do vício de jogos eletrônicos, mas são reconhecidos os prejuízos e os efeitos negativos do seu uso abusivo.
SOUZA, Beatriz D. et al.	2016	Vício em jogos eletrônicos ( <i>play addiction</i> ) em adolescentes.	Este estudo objetivou levantar o número de adolescentes de uma escola particular de Criciúma / SC propensos a desenvolver o vício em jogos eletrônicos.	Pesquisa descritiva, estudo de campo, abordagem quantitativa. Foi aplicado o questionário sobre o comportamento de dependência do jogo de Young et al. (2011) em 47 adolescentes.	Os resultados foram significativos, quanto ao comprometimento nas 5 dimensões abordadas. Observou-se que dos 47 adolescentes, 6 apresentam comportamento dependente e 13% estão propensos a desenvolver o vício em jogos eletrônicos.

<p>SILVA Luanna M. SILVA, Marianne F. MORAIS, Dulcimara C</p>	<p>2013</p>	<p>A internet como ferramenta tecnológica e as consequências de seu uso: aspectos positivos e negativos.</p>	<p>Verificar as facilidades e dificuldades que o mundo virtual oferece; descrever os efeitos nocivos e benéficos do uso excessivo da internet; averiguar os principais problemas de ordem emocional e social enfrentados pelos usuários contínuos da internet.</p>	<p>Revisão bibliográfica de literatura</p>	<p>Percebeu-se que tanto jovens quanto crianças ficam a maior parte do tempo conectadas não estabelecendo uma comunicação saudável com o ambiente em que estão inseridos, e em consequência dificultam o convívio nas relações sociais que as permeiam.</p>
---	-------------	--	--	--	---

Conforme os resultados apresentados, a seguir apresenta-se a análise de estudos que buscam investigar o uso abusivo de jogos eletrônicos e os danos que este pode causar na vida das pessoas, aja visto que as novas tecnologias fazem parte cada vez mais do cotidiano das pessoas e o seu mal-uso pode ser um tanto quanto prejudicial.

Algumas pesquisas vêm sendo realizadas nesta área da dependência em jogos eletrônicos e internet com o objetivo de definir características para diagnóstico e os danos na vida de um indivíduo.

De acordo com o estudo realizado por Lemos et al. (2013) através de revisão bibliográfica de artigos utilizando a neuroimagem para o estudo de dependência em jogos, com o objetivo de identificar as principais regiões cerebrais alteradas. Foram encontrados 25 artigos e selecionados 16, que dizem respeito a alterações funcionais, observados no lobo frontal. Os achados apontaram que as alterações neurais encontradas são semelhantes aos de pacientes dependentes de substâncias químicas e de internet.

Estes dados corroboram com a afirmação de Young (2011) que diz que na maioria das avaliações de dependentes de tecnologias são utilizados os critérios diagnósticos do *DSM* que por assemelhar-se com dependência de substância, que é o traz a pesquisa Anterior realizada por Lemos et al (2013), mostrando que uma das áreas cerebrais afetadas se assemelham aos de dependentes de substâncias químicas.

Já Meneses (2015) em sua pesquisa verificou que não se tem um consenso entre as áreas da saúde para analisar casos de dependência, em geral estes afirmam que todo uso em excesso faz mal à saúde, desta forma deve se avaliar caso a caso que apresenta o uso excessivo.

Porém Meneses (2015) também corrobora com a afirmação dos autores acima que em termos teóricos existem estudos para explicar praticamente todas as dependências que é o termo *Comportamento Adictivos*, que também se aplica em casos de dependência de jogos e tecnologias.

Já no artigo de Corrêa (2013) que analisamos o ator usa de conceitos do psicodrama para analisar o universo da imaginação no uso de jogos eletrônicos. Os principais conceitos utilizado foram: simulação, jogo e imaginação. Através de

relatos de crianças de adolescentes foram selecionados jogos de simulação, onde o jogador simula atividades de seu dia a dia simulando fantasias da vida real.

Segundo Corrêa (2013) pode-se afirmar que o indivíduo quando joga relacionando com atividades cotidianas, e com outras pessoas, estes desempenham um papel social do jogador, mas, já nos casos em que o jogador se relaciona somente com personagens virtuais e inseridas no jogo de forma fantasiada, estes poderia dizer que não vive um papel social do jogador.

Já Tavares (2013) observa em sua pesquisa que a dependência de jogos eletrônicos no Brasil surge com uma questão problemática e desafiadora para sociedade e as famílias, pois os jogos vêm perdendo o seu caráter somente lúdico e passando a apresentar características patológicas em meio os relacionamentos.

O autor traz ainda em seu trabalho a afirmação de que não se tem um consenso de critérios diagnósticos, mas na maioria das pesquisas é reconhecido os prejuízos do uso abusivo de jogos eletrônicos. Seu trabalho traz a afirmação que a terapia cognitiva comportamental está entre as mais usadas para a avaliação e tratamento, mas a áreas de dependência de jogos eletrônicos, necessita de muitos estudos no que diz respeito estratégias de avaliação e tratamento.

Souza et al (2016) trazem importante contribuição com sua pesquisa, pois levantaram percentual de adolescentes dependentes de jogos em uma amostra de 47 adolescentes de 12 a 14 anos através do questionário de comportamento de dependência de jogo de Young et al (2011), seus achados apontaram que 13% a amostra pesquisada demonstrou comportamentos dependentes e uma hipótese de que 6 em uma sala de 47 iram apresentar dependência. Seus estudos ainda apontaram que 34% dos adolescentes tem o ato de jogar como uma das atividades mais importante do dia e 43% mudam de humor pelo fato de jogar.

Podemos observar que o percentual é pequeno de comportamento dependente é pequeno, mas um fator importante que se deve destacar é que mesmo esse percentual sendo pequeno os adolescentes apresentam também um percentual alto de quanto a atividade de jogar é importante em com relação a outras atividades e essa importância gera ainda significativa alteração de humor do jogador.

Segundo Alves (2008) o período da adolescência é um período de construção e reconstrução da identidade onde firmar-se-ão novos papéis sociais, configurando também como um período marcado por conflitos, para que possa firmar essa identidade nova em construção, neste período é comum aparecer problemas como: baixo autoestima e autoimagem.

Do mesmo modo, Ávila e Arruda (2015) dizem que o período da adolescência é um período de transição, pois o indivíduo está passando da fase da infância para a vida adulta e por isso está potencialmente mais vulnerável ao vício nesse intervalo de tempo.

A vulnerabilidade que pode ser influenciada de três formas: fatores internos, externos e contextuais, nos fatores externos o adolescente está vulnerável por não possuir ainda habilidades suficientes para se proteger. Além disso, o adolescente também não tem a capacidade de resistir a pressões que pode sofrer de grupos em que está de certa forma inserido e já nos fatores contextuais ele se sente confuso quando exposto diariamente a uma grande quantidade de informação, se tornando dependente fazendo uso diário de uma ferramenta virtual (ÁVILA E ARRUDA, 2015).

Quando se fala do uso de tecnologias por adolescentes, não há como deixar de trazer para discussão o contexto escolar pois, estes estão inseridos neste que faz parte de seu desenvolvimento cognitivo e social. Por isso pesquisas buscam investigar qual o prejuízo e prevalência no vício de tecnologia em meio a este contexto, influenciando no rendimento escolar.

Já Young (2011) argumenta que o adolescente é atraído para a internet de forma exagerada por algumas formas que podem ser possibilitadas com mais facilidades no mundo virtual como: dispor muito mais em intimidar outros (*bullying*), acessar pornografia, se expor a comportamentos sexuais e também ter a oportunidade de se sobrepôr e contestar figuras de autoridade. Apesar disso, suas capacidades de lidar com essas situações são limitadas e eles buscam na internet uma forma conveniente de lidar com seus conflitos, possibilidade de se expressar, a anonimidade, manifestando assim comportamentos que não manifestariam no mundo real.

Corroborando com a afirmação de Young (2011), a pesquisa de Silva et al (2013) traz por meio de revisão de literatura trabalhos que abordem o uso excessivo

de internet, que juntamente com os jogos eletrônicos se tornou com seu uso desenfreado prejudicial à saúde e os relacionamentos. A pesquisa pode chegar à conclusão de que as pessoas se mantêm conectadas por maior parte do tempo, o que faz com que estas não façam relação com o meio em que estão inseridos o que pode sim de certa forma gerar dificuldade nos relacionamentos interpessoais.

Todos estamos expostos ao uso em nosso cotidiano, porém o que deve fazer a diferença com relação ao uso abusivo é, o grau de consciência de que estamos extremamente expostos a situações que podem não ser saudáveis para nossa vida real (SILVA et al, 2013)

Em meio ao uso abusivo desta tecnologia não se pode de forma alguma, desconsiderar os grandes avanços que temos em várias áreas, mas deve-se avaliar como estamos sendo impulsionados para o uso e de que forma estamos usando, pois os efeitos negativos estão muito presentes em grande parte da população quando não se tem o uso de forma correta (ABREU, 2016).

Desta forma é notável os grandes avanços com relação às tecnologias e as possibilidades que estas disponibilizam para a população, mas deve-se chamar atenção para o problema que se instaura em meio aos relacionamentos interpessoais, pelo mal-uso destas tornando as pessoas dependentes de um mundo virtual e paralelo à realidade.

Em geral podemos perceber que os artigos analisados trazem pontos em comuns, entre eles podemos destacar que ambos, afirmam não ter um consenso no que diz respeito a um critério diagnóstico, tais como: a maioria das pesquisas trazem a Teoria Cognitiva Comportamental (TCC), para avaliação e tratamento e a semelhança com dependências de substâncias.

Podemos encontrar também dentre os artigos analisados, a afirmação de que o uso só é abusivo quando a tecnologia não é usada de forma correta, mas não encontramos entre estas pesquisas, como seria esta forma correta de uso para este não se torne o uso abusivo que algumas pesquisas apresentam suas consequências prejudiciais para saúde e relacionamentos.

### 3.2 USO PEDAGÓGICO DE JOGOS ELETRÔNICOS

O quadro a seguir mostra os artigos selecionado para essa revisão, sintetizando as principais informações para posterior discussão.

Quadro 02. Artigos Selecionados com a Temática: Uso Pedagógico de Jogos Eletrônicos

Autor	Ano	Titulo	Objetivo da Pesquisa	Metodologia	Resultados
RIBEIRO, Simone P.	2015	Contribuições do jogo cognitivo eletrônico ao aprimoramento da atenção no contexto escolar	Investigar a aplicação de jogos cognitivos eletrônicos da Escola do Cérebro com a finalidade de perceber como se desenvolve, se aprimora e se potencializa a capacidade de atenção na interação dos alunos com os jogos eletrônicos no contexto escolar, favorecendo seu desempenho e rendimento em sala de aula.	Abordagem qualitativa e quantitativa, a coleta de dados envolveu a aplicação de entrevista e de escala de atenção com os professores, teste de atenção com os pais, testes de avaliação da atenção e de escala de inteligência com os alunos e do uso dos jogos cognitivos eletrônicos com o grupo participante.	Os jogos cognitivos eletrônicos contribuem para melhorar a capacidade atencional dos alunos e desenvolver outras habilidades afins, como as que envolvem as funções executivas.
JUNIOR, Wagner A.	2014	Jogos Digitais e a mediação do conhecimento na perspectiva da Psicologia Histórica Cultural	Investigar o Papel dos Jogos Digitais e a Mediação do Conhecimento, em Espaço não Formal de educação.	Pesquisa de campo por meio de coleta de dados, realizando registros de vídeos de crianças durante o jogo e das vozes dessas crianças, os dados foram organizados e analisados por meio de triangulação.	Verificou-se a incidência das modalidades de mediação que são mais efetivas para proporcionar a cultura lúdica e ao mesmo tempo a ampliação da experiência da criança.
RODRIGUES, Mariana H.	2014	Criação, desenvolvimento e aplicação de <i>serious game</i> educativo para prevenção em saúde bucal infantil- “Caí, perdi um Dente... E daí?”	Apresentar a criação, desenvolvimento e aplicação de um jogo chamado “Caí perdi um dente... e daí?” para servir como uma ferramenta de educadores e crianças em fase escolar que necessitam de procedimentos rápidos para que o dente perdido	Aplicação e análise dos resultados referente à comparação de tal material com outros, comumente utilizados (Cartilha e desenho animado), mostrando a eficácia da interatividade, quando combinada à educação para a	O trabalho ofereceu alternativa para registro de projetos com designers de jogos eletrônicos, observando as necessidades evidenciadas para identificar as funções que este deverá desempenhar.

			possa ser replantado, evitando a necessidade de prótese dentária.	saúde.	
PEREIRA, Adalberto B. C.	2017	Uso de Jogos Digitais no Desenvolvimento de Competências Curriculares da Matemática.	Investigar as contribuições dos jogos digitais no desenvolvimento de conhecimentos matemáticos previstos nas competências curriculares em uma escola estadual de tempo integral situada em Cotia- São Paulo.	Pesquisa a campo por meio de oficinas curriculares denominadas experiências matemáticas, durante dois anos. Foram usados os procedimentos de observação participante, entrevista semiestruturada, entrevista informais, grupos focais, atividades com jogos digitais, um ambiente virtual (Moodle) e a combinação de duas redes sociais, Facebook e Watts App.	Os resultados apontaram que o contexto escolar representa espaço privilegiado para a sistematização e compreensão do complexo registro notacional da matemática com mediação do uso no ensinamentos de matemática por meio de jogos digitais oferecem significativo avanço na aprendizagem dos alunos. As formas pedagógicas podem se beneficiar de perspectivas contemporâneas como formas de reduzir os desafios encontrados das escolas públicas (políticas educacionais, infraestrutura, formação de docentes).
AZEVEDO, Victor A.	2012	Jogos eletrônicos e educação: construindo um roteiro para sua análise pedagógica.	Propor um instrumento para análise pedagógica dos jogos eletrônicos (JEs).	A partir de revisão bibliográfica da literatura e da realização de etapas pré-teste e teste com alunos e professores que utilizaram o instrumento em construção para analisar JEs, foi elaborada a proposta de instrumento.	O instrumento de análise teve boa avaliação dos seus usuários, que apontaram êxito em sua finalidade. Novas pesquisas, agora em situações concretas de uso pedagógico do instrumento para levar JEs para a escola com a mediação de professores, podem contribuir para avaliar e aprimorar o instrumento.

Existe uma grande discussão em torno do jogo como prejudicial ao desenvolvimento e aprendizagem, trazendo dados para os relacionamentos em vários contextos, mas pesquisas vem sendo desenvolvidas, a fim de afirmar que os jogos eletrônicos podem ser usados de forma pedagógica, apresentamos análise de pesquisas realizadas no âmbito do uso de jogos pedagógicos.

Ribeiro (2015) busca mensurar em sua pesquisa como se potencializa a aplicação de jogos eletrônicos na escola favorecendo o seu rendimento em sala de aula. Os resultados apresentaram indicativos que o jogo eletrônico contribui significativamente na capacidade de atenção e no desenvolvimento de outras habilidades como as funções executivas. Neste trabalho, jogos foram definidos semanalmente e assim os pesquisadores perceberam a preferência que alguns tinham sobre os jogos, mostrando-se assim propensos a impulsividade na satisfação rápida. Neste momento é importante chamar atenção para regras e limites que são impostas pelo jogo, pois estas somente serão seguidas por uma motivação maior que é vontade de jogar (RIBEIRO 2015).

Neste trabalho foram percebidos que as crianças eram motivadas pelo desejo do lúdico e a satisfação de seus impulsos, mas com o impedimento das regras colocadas pelo jogo e pelos procedimentos focais da pesquisa, o controle dos impulsos foi observado gradativamente com o uso do jogo desenvolvendo também a capacidade de autocontrole sobre o fato de ganhar e perder.

Desta forma observa-se que está pesquisa mostra que o uso do jogo pode ter o seu lado danoso, mas quando se pensam em formas de controle, o jogo pode se apresentar como benéfico para o rendimento escolar, como uma ferramenta do ensino e aprendizagem. Como descrito por Ribeiro (2015), a aplicação do jogo deve ser feita de forma que fiquem bem claras regras e limites, não só na execução do jogo, mas também na escolha do jogo, na administração do tempo a ser jogado e nas regras impostas pelo próprio jogo. Com o objetivo do jogador que é manter-se jogando.

Já a pesquisa de Junior (2014), nos mostra que os jogos são consequências dos avanços tecnológicos e o crescimento da virtualização das relações, onde as pessoas passam a maior parte do tempo jogando do que realizando outras

atividades. Em meio a educação não é diferente o relacionamento virtual esgota grande parte do tempo dos alunos.

Segundo Junior (2014) seu durante sua pesquisa observou-se que uma contradição, quanto a estrutura tecnológica que a escola oferece não condiz com os avanços existentes hoje em dia, o que se encontra na escola é, computadores desatualizados para atividades educativas, enquanto as crianças têm a sua disposição aparelhos com recursos inovadores, em tablets, celulares e outros aparelhos que possibilitam maior interação.

Observa-se durante essa pesquisa que o pesquisador preocupou não só em implementar os jogos eletrônicos em seu uso pedagógico, mas faz um análise de como seria esse uso na prática por profissionais que estão locados na escola, com estruturas existentes oferecidas para que esta tecnologia possa realmente atingir o seu fim pedagógico.

Recomenda-se então a importância de se trabalhar na educação, inserindo a cultura digital no currículo, valorizando também projetos com jogos, formar lúdicas de ensinar, valorizando assim espaços informais de educação. As pessoas estão cada vez mais imersas nas culturas digitais, mas a escola ainda caminha em resistência a mudança e a inovação (JUNIOR 2014).

Rodrigues (2014) desenvolveu um jogo chamado *Serious Game* para ensinar como crianças e cuidadores podem proceder quando há uma avulsão dentária (deslocamento total de um dente permanente de sua cavidade) Se o dente puder ser implantado com menor tempo, pode se evitar a necessidade de próteses dentárias.

Esta pesquisa vem de encontro com a demais no que diz respeito, ao uso pedagógico de jogos eletrônicos, mas traz um diferencial por ser desenvolvida, por uma área de conhecimento diferenciada, neste caso a Odontologia que se utiliza do jogo com objetivo da prevenção em saúde. Outro ponto importante desta pesquisa é que o uso pedagógico sai do ambiente formal de ensino, que seria a escola e tem seu uso pedagógico em espaços informais de educação.

O *Serious Game* tem como característica principal, ensinar aspectos específicos de certas disciplinas e treinar habilidades e comportamentos, buscando um treinamento de habilidades em pais, crianças e cuidadores. A autora destaca também que nessa categoria de jogo, os estímulos são oferecidos para que possa

ocorrer um processo decisório durante a interação. Sua pesquisa buscou comparar o *Serious Game*, com outros instrumentos que são utilizados como (cartilhas e desenhos animados), enfatizando a eficácia da orientação por meio eletrônico e interativo, possibilitando assim o uso da ação em vez da apresentação.

O uso de jogos eletrônicos vem crescendo gradativamente e em muitos contextos da sociedade, essa evolução se dá devido a prática segura, como por exemplo, campanhas de educação para saúde, (prevenção da obesidade, diabetes dentre outros assuntos voltados a nutrição e atividades físicas) (RODRIGUES (2014)

Através deste tipo de experiência se torna possível estimular a inclusão digital, com o intuito de formar cidadãos conscientes de sua parcela de responsabilidade na sociedade na busca da qualidade vida.

Já a pesquisa de Pereira (2017) busca investigar as contribuições dos jogos digitais no desenvolvimento do conhecimento da matemática onde, jogos foram apresentados com sua relação com o ensino da matemática. Analisando os discursos dos alunos com seus mediadores em grupo focais do WhatsApp, os autores perceberam a necessidade de discutir e reafirmar conceitos e significados aprendidos através do jogo, tendo em vista que anteriormente o mediador trabalha várias significações a fim de exercitar o conceito de “aprender a aprender”, os alunos são livres para reorganizar os problemas apresentados através do jogo, e, assim, pode se perceber o interesse e apropriação dos jogos com a matemática (PEREIRA, 2017).

Nesta pesquisa percebe-se a importância de a tecnologia ser aplicada de forma correta, para que esta atinja o objetivo, em especial observa-se também a importância significativa do mediador para o processo de ensino e aprendizagem que direcione esta aprendizagem, dando suporte não só na delimitação de regras e limites mais a presença para discutir alternativa para resolução de problemas.

Pereira (2017) afirma que os jogos estão inclusos no cotidiano dos alunos muito mais do que eles imaginam e podem sim trazer contribuições no ensino de Matemática segundo conteúdo previsto para o ensino com alunos e professoras de matemática através de oficinas curriculares, mas atividades por meio de jogos eletrônicos podem não ser produtivas quando se encontram na escola a inexistência da formação de professores e gestão escolar, para lidar com o jogo de forma

pedagógica, pois nesse sentido o papel do mediador se torna essencial para que este uso possa se tornar eficaz e alcançar seu objetivo maior que é a apropriação do conhecimento por meio de tecnologia interativa.

A mediação do ensino se torna atributo essencial no uso de jogos eletrônicos, pois possibilita a adaptação do conteúdo, não seria suficiente o aluno estar em contato com um ambiente rico em informação e conceitos, pois somente desta forma não podemos dizer que este realmente está aprendendo, sabendo que esse conteúdo sem mediação pode ser somente uma codificação de conteúdo e não realmente aprendizagem (PEREIRA, 2017).

A pesquisa de Azevedo (2012) traz o uso pedagógico em espaço formal de conhecimento (Escola) mas, corrobora com a pesquisa de Rodrigues (2014) que trata do uso do jogo para a prevenção em saúde, pois esta pesquisa, também trabalha com jogos que possibilitam desenvolver o conhecimento também em outras áreas do conhecimento. O objetivo foi realizar aplicação de jogos eletrônicos na escola, afim de perceber como se desenvolve a potencialização da capacidade de atenção e interação com jogos eletrônicos no contexto escolar. Os pesquisadores trabalham com jogos que possibilitam a resolução de problema como por exemplo do jogo “*Sim City*” que faz com que o jogador elabore, construa e administra uma cidade. Desta forma poderia se trabalhar várias questões como: discursos em jornais, em Geografia é possível trabalhar os rios, o relevo onde será construída a cidade, na Biologia se trabalharia os impactos ambientais, entre outras questões que é possível se incluir dependendo assim dos conteúdos que estão sendo abordados pelo professor.

Observa-se que, ao longo do tempo, estudos vem sendo realizados buscando alertar para os possíveis malefícios do uso abusivo de jogos eletrônicos e tecnologias digitais, porém pesquisas recentes trazem inovações para que estas tecnologias possam ser usadas de forma pedagógica. Um ponto comum entre estas pesquisas é que em sua maioria chama atenção dizendo que a diferença entre uso abusivo e pedagógico pode estar no controle sistemático deste uso, como por exemplo, a necessidade de um mediador que possa auxiliar para que este uso possa ocorrer de forma correta, buscando controlar comportamentos impulsivos, com regras e limites impostos pelos jogos.

Os prejuízos podem estar presentes quando acontece esse uso abusivo, porém isso não anula as possibilidades que essa ferramenta tecnológica seja usada para que possa trazer benefícios para o ser humano. Como podemos ver na vertente de pesquisas que trazem experiências apresentando significativos avanços no uso pedagógico, as experiências do uso pedagógico encontram barreiras, mas sua sistematização e aplicação com mediadores mostram os benefícios para o ensino e aprendizagem.

É importante ressaltar que das pesquisas analisadas sobre o uso abusivo de jogos eletrônico somente duas, não foram desenvolvidas pela psicologia e já as pesquisas analisadas sobre o uso pedagógico uma foi realizada pela odontologia, e as outros quadro, todas pela área da educação. Isso nos mostra a real necessidade de mais pesquisas serem realizadas pela Psicologia, no que diz respeito ao uso pedagógico de jogos eletrônicos, pois é uma área de atuação da Psicologia que com certeza tem muito mais a contribuir com para que esta tecnologia possa não causar prejuízos para vida de uma pessoa e ao mesmo tempo por ser uma ferramenta tão presente no nosso cotidiano ser potencializada com benéficos para a nossa vida.

## 4 CONCLUSÕES

O presente trabalho, possibilitou a visão da trajetória de pesquisas que vem sendo realizadas de jogos eletrônicos de forma abusiva e seus pontos negativos e o uso pedagógico e seus pontos positivos e negativos. O uso abusivo de jogos eletrônicos vem sendo pesquisado ao longo do tempo, e os resultados nos mostram os danos que podem ser causados com o seu uso de forma incorreta, tornando as pessoas imersas em uma realidade virtual e paralela.

Através da análise dos trabalhos levantados, verificou-se a necessidade de postular os critérios diagnósticos para o uso de forma patológica do uso abusivo de jogos eletrônicos. Somente em 2013, no DSM V, foi incluído o transtorno do jogo pela internet como um transtorno psiquiátrico, o que dá mais forças para pesquisas nesta área inovadora de estudos.

Observou-se também que existem pesquisas inovadoras mostrando o uso de jogos de forma pedagógica, apresentando-os como uma ferramenta para a educação formal e não formal. Porém, estas pesquisas mostram também a necessidade da escola se adequar a essas novas tecnologias, sendo que os alunos já fazem este uso em seu cotidiano.

O uso de jogos eletrônicos possui pontos negativos, mas estas pesquisas inovadoras mostram a necessidade da mediação e sistematização deste uso na escola e ambientes educacionais, bem como em meio aos relacionamentos interpessoais. O jogador é motivado a estar no jogo, sendo que este oferece a interação lúdica onde é norma o uso descontrolado e abusivo. O que pode diferenciar este uso descontrolado e abusivo são as regras que, impostas pelo jogo e um mediador deste uso que seria o professor ou cuidadores presentes, podem levar esse usuário a práticas de resolução de problemas e não somente jogar sem a reflexão dos conceitos apresentados em meio a estes jogos.

Desta forma não se pode definir o jogo só como prejudicial, nem só como benéfico, pois os trabalhos com o uso pedagógicos de jogos eletrônicos mostraram que é preciso regras e limites para o seu uso, para que este uso não se torne abusivo, mesmo em aplicações de seu uso pedagógico com objetivo de desenvolvimento do ensino e aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

- ABREU, Cristiano, N. et al, **Dependência de Internet e Jogos Eletrônicos: Uma revisão**, disponível em < <http://www.scielo.br/pdf/rbp/v30n2/a14v30n2.pdf>>. Acesso em 24 de março de 2017.
- ABREU, Cristiano, N. **Psicologia no Cotidiano: Como Vivemos, Pensamos e nos Relacionamos Hoje**. Artmed, Porto Alegre, 2016.
- ALVES, Gabriela, M. **A Construção da Identidade do Adolescente e a Influência dos Rótulos na Mesma**. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) – Universidade do Extremo Sul Catarinense – UNESC, Criciúma, 2008.
- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. DSM-5, ED. 05. **Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos**. Editora Artmed, Porto Alegre, 2014.
- ÁVILA, Ana, P. H, ARRUDA, Danielle, M. O, **Vulnerabilidade das Consumidoras Adolescentes: Um Estudo em Ambiente Virtual**. Disponível em < <http://www.scielo.org.co/pdf/angr/v14n27/v14n27a06.pdf>>. Acesso em 13 de abril de 2017.
- BECK, Judith S. **Terapia Cognitiva: Teoria e Prática**. Tradução Sandra Costa. – Dados eletrônicos – Artmed, Porto Alegre, 2007.
- BANDINELLI, Lucas. P, NEUTZLING, Janaína, S, GUAERSCHI, Pedrinho, A, **Adicção Midiática- Compulsão à Internet**. Disponível em < [http://www.pucrs.br/edipucrs/XISalaolC/Ciencias\\_Humanas/Psicologia/83748-LUCASPOITEVINBANDINELLI.pdf](http://www.pucrs.br/edipucrs/XISalaolC/Ciencias_Humanas/Psicologia/83748-LUCASPOITEVINBANDINELLI.pdf)>. Acesso em 21 de abril de 2017.
- CORRÊIA, Fabiano, S, KODATO, Sérgio, **As Redes Sociais e a Discussão Sobre Dependência Afetiva nas Relações Virtuais**. Perspectivas em Psicologia, Ribeirão Preto, SP, 2014, Volume, 18, N. 2, p. 88 -104, Jul. - Dez 2014.
- DINIZ, Leandro, F. M, NEVES, Fernando, CORRÊIA, Humberto, **Dependência de Internet: Perspectivas em Terapia Cognitivo Comportamental**, Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/rbp/v31n2/v31n2a19.pdf>>. Acesso em 21 de fevereiro de 2017.
- FORTIM, Ivelise, ARAUJO, Ceres. A. **Aspectos Psicológicos do Uso Patológico de Internet**, Disponível em <<http://www.redalyc.org/pdf/946/94629531007.pdf>> Acesso em 21 de fevereiro de 2017.

GONÇALVES, Bruna, G. NUERNBERG, Denise, **A Dependência dos Adolescentes ao Mundo Virtual**. Revista de Ciências Humanas, Volume 46, Número 1, p. 165-182, Florianópolis, 2012.

GUEDES, Eduardo, et al, **Rede Social ou Novo Vício On-line: Uma Revisão Sobre o Transtorno de Dependência de Facebook**. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/medical/v3n1/2318-8111-medical-03-01-20160101.pdf>. >. Acesso em 31 de março de 2017.

GRAEML, K. S.; VOLPI, J. H. e GRAEML, A. R. "**O impacto do uso (excessivo) da Internet no comportamento social das pessoas** " Revista Psicologia Corporal. Vol. 05, 2004.

GONÇALVES, Dalila M, SILVA, Andréia B, OLIVEIRA, Marileide A. **Vício em Internet e Desafios na Era Digital**. Amplitude, Ed, Ano 02- n° 03 de dezembro de 2016, Juína- MT, 2016.

LIMA, Roberta. B.S, **O Vício da Conectividade ao FACEBOOK Como Patologia Psíquica: Uma Análise da Juventude Cibernética**. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) – Departamento de Sociologia, Instituto de Ciências Sociais da Universidade Brasília, 2016.

LEMOS, Igor. L, et al. **Neuroimagem na Dependência de Jogos Eletrônicos: Uma Revisão Sistemática**. Jornal Brasileiro de Psiquiatria.2014, 63 (1) p: 57- 71. São Paulo 2014

RIBEIRO, Simone Plentz, **Contribuições do Jogo Cognitivo Eletrônico ao Aprimoramento da Atenção no Contexto Escolar**. Dissertação (Mestrado em Educação na Linha Educação e Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Educação da PPGE – da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

RODRIGUES, Mariana Hotolani, **Criação Desenvolvimento e Aplicação de serious game Educativo para Prevenção em Saúde Bucal Infantil- “Cai, Perdi um Dente...E Dai?”**. Dissertação (Mestrado em Ciências no Programa de Ciências Odontológicas) Universidade São Paulo- Faculdade de Odontologia de Bauru, Bauru, 2014.

SILVA. Alexandra, M. A. **Tecnócio e o Rendimento Escolar em Crianças e Adolescentes**. Dissertação (Mestrado em Psicologia da Educação) – Universidade da Madeira, Região Autónoma da Madeira- Portugal, 2015.

SUZUK, Fernanda, T. I. et al, **O uso de Videogames, Jogos de Computador e Internet por uma Amostra de Universitários da Universidade de São Paulo**, Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/jbpsiq/v58n3/04.pdf>>. Acesso em 13 de abril de 2017.

TRINDADE, Michele. T, MOSMANN, Clarisse. P, **Conflitos Familiares e Práticas Educativas Parentais Como Preditores de Dependência de Internet**, Disponível em<<http://www.scielo.br/pdf/pusf/v21n3/2175-3563-pusf-21-03-00623.pdf>>. Acesso em 21 de abril de 2017.

TERROSO, Lauren. B, ARGIMON, Irani. I. L, **Dependência de Internet e Habilidades Sociais em Adolescentes**. Disponível em <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/epp/v16n1/v16n1a12.pdf>>. Acesso em 21 de abril de 2017.

PIROCCA, Caroline, **Dependência de Internet, Definição e Tratamentos: Revisão Sistemática da Literatura**. Monografia- Instituto de Psicologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

YOUNG, Kimberly. S, et.al, **Dependência de Internet: Manual e Guia de Avaliação e Tratamento**, Artmed, Porto Alegre, 2011.

WENDT, Lucas, G, et.al, **O Uso da Internet e Seus Efeitos Sobre o Processo de Subjetivação de Usuários Brasileiros**, Disponível em <[http://www.cesumar.br/prppge/pesquisa/mostras/sete\\_mostra/lucas\\_germani\\_wendt.pdf](http://www.cesumar.br/prppge/pesquisa/mostras/sete_mostra/lucas_germani_wendt.pdf)>. Acesso em 21 de abril de 2017.