

# INFLUÊNCIA NEGATIVA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

Nádia Maria Gomes dos SANTOS<sup>1</sup>

Gleicione Aparecida Dias Bagne de SOUZA<sup>2</sup>

Recebido em: 05/10/2015 - Aprovado em: 14/02/2016 - Disponibilizado em: 30/07/2016

## Resumo:

Este documento trata-se de um estudo realizado a partir de observações de cunho clínico diante da influência negativa trazida pelo excesso de uso dos jogos eletrônicos e afins ao desenvolvimento cognitivo de crianças e adolescentes em idade escolar. Focos direcionados ao desinteresse pelo novo e pelo relacionamento social, atraso no processo de aprendizagem, danos orgânicos na esfera do sono e qualidade de vida. Há demanda também de falar da postura familiar diante de tal risco iminente e silencioso.

**Palavras-chave:** Jogos eletrônicos; influência negativa; desenvolvimento cognitivo; crianças e adolescentes.

## ELETRONIC GAMES AND THEIR BAD INFLUENCE ON COGNITIVE DEVELOPMENT

## Abstract:

This document has to do with a study carried out through the clinical observation of the damage excessive exposure to electronic games, or anything related to them, can do to kids and teens at school age. The study focuses on: lack of interest in new things and social interaction, a delay in the learning process, organic harm done by bad sleep and bad life quality. It is also crucial to mention those kids and teens' families' attitude towards such impending and silent risk.

**Keywords:** Eletronic games; negative influence; cognitive development; kids and teens.

---

<sup>1</sup> Pedagoga habilitada em Administração Escolar graduada pela UEMG – *Campus* Campanha/MG. Psicopedagoga pós-graduada pelo Unis – Centro Universitário do Sul de Minas – Varginha MG.

<sup>2</sup>Doutora em Educação pela Universidade do Minho – Portugal e convalidado pela Universidade de São Paulo. E-mail: gleici@unincor.edu.br

## INTRODUÇÃO

O texto que se segue está fundamentado em propósitos que, unidos, resultaram neste artigo. A verdadeira intenção desta coletânea de informações e colocações é despertar a atenção de pais e educadores para o fator-risco que é o uso excessivo de qualquer atividade – aqui em foco os jogos eletrônicos – que altere de forma nociva o cotidiano de crianças, adolescentes e jovens.

Ao observar a dependência que se instaura nessa relação objeto-desejo-sujeito e a naturalidade com que responsáveis estão encarando essa situação, foi decisivo para que discorresse tal conteúdo.

## DESENVOLVIMENTO

O presente artigo é resultado de um olhar clínico sobre crianças e adolescentes que fazem uso demasiado de jogos eletrônicos causando risco ao desempenho escolar e até ao desenvolvimento cognitivo. Preocupante e instigante o modo como tais sujeitos se encasulam diante da máquina se tornando avessos a tudo e a todos. Não há consciência do dano causado a toda estrutura de vida daquela criança ou adolescente.

Nada do que é novo e que não diz respeito à tecnologia de jogos lhes atrai.

Passam a agir quase que obrigatoriamente quando incomodados a deixar a máquina. Discretamente, quase que disfarçadamente, o vício se instala de forma leve, mas já preocupante.

Como trazer aquele sujeito de volta para suas próprias vontades? O que fazer para conseguir atenção e interesse de um “bitolado” fora do mundo digital? Como resgatar a criança ou o adolescente de uma atividade condicionada que nada tem haver com o propósito educacional dos dias atuais? Considerando que todo excesso causa danos, remediado seria o uso do jogo eletrônico como distração e diversão; mas não é o que se vê na maioria dos adolescentes.

Esse debate coloca a questão do limite entre o normal e o patológico. O filósofo Georges Canguilhem, autor de *O normal e o patológico*, já levantou algumas questões fundamentais sobre esse tema: haverá uma continuidade entre normal e patológico, sendo as variações mera questão de grau? Ou, ao contrário, existirá uma diferença de natureza entre a condição normal e a de enfermo? A pergunta costuma ser ignorada... (VALLEUR, 2005, p.35 apud CANGUILHEM)

A educação moderna, aquela que ainda tanto se faz para que consigamos aplicá-la, é baseada principalmente na transferência estabelecida entre educando e educador. O objetivo é que o educando seja autor de sua

aprendizagem. Ajudá-lo e instruí-lo nessa empreitada é o papel do educador. Apresentar ao sujeito a motivação e despertar nele o desejo de aprender cada vez mais o que é novo. Diferente da realidade apresentada pelo uso demasiado dos jogos em questão.

A vontade do jogador está ativa, mas de maneira bem parcial, porque os movimentos que ele tem de executar são muito limitados, repetitivos e pré-determinados. Eles são feitos sem esforço e, portanto, não há necessidade de exercitar a força de vontade. Também não há esforço de concentração mental... O jogador fica tão excitado que não tem de fazer um esforço de vontade para continuar jogando. Ao contrário, necessita de um vigoroso esforço interior para parar de jogar, porque o jogo exerce uma tremenda atração. (SETZER, 2005, p. 64)

Sem dúvida, além da atenção presa ao que é passivo, há a preocupação com o abster-se alimentar, uma vez que o sujeito não sente fome de qualquer outra coisa, muito menos quanto à nutrição. Para alimentar-se seria preciso interromper o jogo, sendo assim, “esquecendo-se” de comer, seu vigor orgânico diminui e, conseqüentemente, sua função cognitiva. Há casos em que o adolescente, ao amanhecer, já se direciona ao eletrônico, ignorando a rotina saudável de higiene e nutrição matinal. É conhecido e cientificamente esclarecido que o que dá prazer satisfaz, mesmo que em situações

contrárias ao bem-estar, aquelas que se tornaram um ciclo vicioso.

Segundo Valleur (2005, p.37), “o fenômeno da tolerância se manifesta quando a repetição de uma conduta [...] leva a um esgotamento dos efeitos de prazer ou de anestesia e a um conseqüente aumento das doses para alcançar os mesmos resultados.”

Outra face que pode estar escondida no comportamento discordante do sujeito que busca o jogo eletrônico como única opção, é a presença de desconfortos existenciais que envolvem dificuldades de relacionamento. Mais uma vez o vício prematuro – se é que assim podemos nomear – pode estar sinalizando algo que não vai bem.

É preciso também levar em conta a marca da infância na personalidade. Inúmeras pesquisas investigam as relações entre o tipo de ligação precoce do filho com a mãe e os riscos de dependência que o filho corre quando se torna adolescente e adulto... Aqui não se trata, necessariamente, de novas dependências, mas de novos objetos de dependência. (VALLEUR, 2005, p.39)

Importante acrescentar que o constante cuidado dos pais em observar os filhos quanto aos excessos – aqui em especial aos jogos eletrônicos - possibilitaria uma intervenção imediata assim que se percebesse o exagero. Mas, diante do também atarefado dia a dia dos mesmos, isso se torna dificultoso. A

ausência dos pais devido à carga horária funcional ou a qualquer outra situação-problema disponibiliza aos filhos o acesso facilitado e sem medida. Sem dizer da máxima: “enquanto está no computador ou vídeo-game, está em casa e quieto...”; eis a negligência. Sendo assim, nos dias atuais o que mais se vê são crianças que passam o processo de adolecer individualizado, sem o devido acompanhamento e instrução paternos, levando em conta, essencialmente, a influência trazida das amizades quando as possui.

Esse adolecer vem dotado de vivências experimentais que darão ao sujeito sensação de ego renovado, estabelecendo falsas impressões de poder. As experiências são bem vindas desde que o ego seja renovado sem ilusões. Tal poder faz com que o adolescente, deslumbrado com as inovações tecnológicas, se permita “estacionar” o processo do adolecer para vivenciar a dedicação patológica aos jogos eletrônicos.

Portanto, uma dedicação patológica influi, diretamente, nos horários que deveriam ser estabelecidos. Hora para alimentar-se, hora para estudar, hora para se socializar e distrair e hora para descansar e dormir. Não necessariamente regidos como exército, mas uma rotina saudável traz benefícios ao organismo comprovados e bem aceitos. Crianças e adolescentes precisam de um sono

restaurador. Para Louzada (2007, apud LOCKE, 1693), “não há nada mais importante para a saúde e o desenvolvimento que o sono, e faz recomendações para que se ensinem bons hábitos às crianças.”

Obviamente, não se pode descartar a influência de fatores socioculturais na expressão do atraso de fase da adolescência. [...] ao contrário, nos ajudam a compreender por que essa questão vem se tornando mais problemática para pais e educadores nas últimas décadas. As novas tecnologias de entretenimento, como a televisão, o computador e o vídeo-game, estimulam o cérebro de forma muito eficiente, prolongando a duração da vigília e reforçando a tendência já existente de atrasar o sono [...] (LOUZADA, 2007, p.55)

Deve-se levar em consideração que além do pouco tempo destinado ao descanso, o sujeito não consegue ter um sono satisfatório e sustentador, afinal, o mesmo vem carregado de sonhos agitados transmitindo uma necessidade de realizar os objetivos do jogo durante o sono. Porém, dependendo do grau de agitação que esse sonho traz, ainda pode ser favorável, pois, segundo Nayara Ganhito (2007, p.63), “sinaliza a aquisição de uma capacidade de elaboração que a criança está aprendendo a dominar.” O que realmente não pode é ultrapassar tal limite.

Considerando que cada sujeito tem sua singularidade, é preciso respeitar o modo como cada um passa por suas fases de maturação. As crianças e adolescentes por serem os precursores de mudanças da sociedade acabam por receberem críticas e incompreensões. Tal estudo trata da patologia cada vez mais acentuada pelo excesso banalizado da conduta do sujeito – jogos eletrônicos/desenvolvimento cognitivo. Pais e educadores devem aceitar a idéia de que suas crianças e adolescentes estão em franco amadurecimento; o que não podem é assistir ao demasiado desinteresse pelo saudável em função do patológico. É imprescindível o resgate do diálogo. O olhar clínico deve estar sempre ativo para que se possa conduzir de forma psicopedagogicamente correta o modo como o sujeito percebe seu processo.

Diante da demanda, os pais devem encarar a postura familiar e exercê-la de forma direcionada, mas carinhosa. Motivar a criança a conhecer e se encantar pelo novo a cada momento. Educadores devem significar e fazer uso do que é favorável ao processo ensino-aprendizagem, sem burlar os limites. Executar de forma lúdica a rotina saudável e despertar a curiosidade do sujeito para o conhecimento visando o desenvolvimento. Enfim, fazer com que crianças e adolescentes percebam que para se ter prazer não é preciso o exagero.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como se pôde observar ao longo da exposição do conteúdo, a preocupação é com a instalação silenciosa da dependência aos jogos eletrônicos e afins. O quanto essa influência negativa é danosa ao cognitivo, às vezes se descobre um tanto tarde. Evidente que se chegar a tal ponto, os profissionais da área estarão – e deverão estar – preparados para receber e intervir por aquela criança, adolescente ou jovem; e também acolher e direcionar os pais e educadores a uma conduta reversiva do ponto de vista patológico.

Não taxo o eletrônico como o mal da juventude, e sim, o modo como é utilizado e suas consequências. Não julgo pais e educadores como displicentes ou negligentes e, sim, busco a atenção e o cuidado dos mesmos em lidar com a situação ou não possibilitar que o “vício” se estabeleça. Ressalto que se bem utilizado, o eletrônico pode até servir como ferramenta a favor da educação dentro de casa e do ambiente escolar. Espero que tal estudo contribua para que formemos crianças e adolescentes mais conscientes e preparados.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

VALLEUR, Marc. Engrenagens da dependência. **Revista Viver Mente e Cérebro**. São Paulo, Ano XIII, nº 145, p. 32-39, Fevereiro/2005.

GANHITO, Nayara Cesaro Penha. Quando a cuca vem pegar. **Revista Viver Mente e Cérebro**. São Paulo, Ano XIV, nº 170, p. 58-65, Março/2007.

RANÑA, Wagner. Os desafios da adolescência. **Revista Viver Mente e Cérebro**. São Paulo, Ano XIV, nº 155, p. 42-49, Dezembro/2005.

SETZER, Valdemar W. **Meios eletrônicos e educação: uma visão alternativa**. 3. ed. São Paulo: Escrituras Editora e Distribuidora de Livros Ltda, 2005.

LOUZADA, Fernando Mazzilli. Atrasados e sonolentos. **Revista Viver Mente e Cérebro**. São Paulo, Ano XIV, nº 170, p. 50-57, Março/2007.