



## Trabalhos Científicos

**Título:** Influência Do Uso De Videogames Entre Crianças: Revisão De Literatura

**Autores:** FLÁVIA KAROLINE LIMA DE OLIVEIRA (UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ), CAMILA SILVEIRA MARQUES (UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ), HELÁRIO AZEVEDO E SILVA NETO (UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ), JOÃO PEDRO VENANCIO LIMA (UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ), LIANDRA FERNANDES MONTEIRO (UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ), MANUELA DE SOUSA OLIVEIRA (UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ), PRISCILA SILVA COELHO (UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ), RENATA MONTEIRO JOVINO (UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ), SABRINA VINCI MARQUES PONTES (UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ), MARCO TÚLIO AGUIAR MOURÃO RIBEIRO (UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ)

**Resumo:** **INTRODUÇÃO:** O uso de videogames (VGs) por crianças não é uma novidade, sendo esta prática lúdica muito aceita e difundida mundialmente. Dessa forma, as análises acerca da relação do uso de videogames e a saúde física e mental da população infantil são de suma importância. **OBJETIVO:** Analisar a influência, positiva ou negativa, do uso de vídeo games por crianças. **MÉTODOS:** Foi realizada uma revisão de literatura com busca dos termos “videogames” e “children” nas bases de dados SciELO e PubMed nos últimos 10 anos (2011-2021). Foram selecionados 6 artigos após leitura de títulos e resumos. **RESULTADOS:** A análise dos artigos selecionados revelou que uso de videogames de forma moderada não está associado a um risco aumentado de problemas de saúde mental, pelo contrário, sugere que este atua como fator de proteção, com alguns jogos específicos criados para serem usados como ferramentas que influenciam na promoção, prevenção, tratamento e recuperação em saúde. Nesse contexto, jogos eletrônicos demonstraram estar ligados a um melhor funcionamento intelectual e desempenho acadêmico. Ademais, os videogames ativos (exergames ou jogos de movimento) surgem como uma alternativa divertida de exercício físico, associados com melhorias dos aspectos da saúde mental (autoestima), atividade física e gasto energético em crianças, melhorando a competência motora e a aptidão muscular. Entretanto, o uso excessivo de VGs se relacionou com fatores de risco para obesidade. Importante destacar o papel dos pais, que devem ser educados sobre as diferentes formas e conteúdo dos VGs e os hábitos que eles estimulam. **CONCLUSÃO:** Os VGs possuem diversos benefícios físicos (no caso dos exergames) e psicológicos para as crianças quando são utilizados de maneira correta e moderada. Portanto, cabe ressaltar a relevância dos pais como responsáveis pelo monitoramento desse uso, já que o uso indevido pode acarretar efeitos nocivos.