



## USO DE VIDEOGAMES NO ESTÍMULO DA MEMÓRIA

Agostinho Antônio Cruz Araújo<sup>1</sup>, Mayrla Karen Rodrigues Mesquita<sup>2</sup>, Maria Paula Macêdo Brito<sup>2</sup>,  
Jackeline Vieira Amaral<sup>2</sup>, Francisca Aline Amaral da Silva<sup>3</sup>, Grazielle Roberta Freitas da Silva<sup>4</sup>

### RESUMO

**Introdução:** O cérebro, assim como o corpo, necessita ser exercitado todos os dias. Certos jogos podem auxiliar na recuperação e na estimulação diária do mesmo, aumentando os estímulos no hipocampo, área do cérebro responsável pela memória. O uso de videogames está presente no cotidiano de grande parte das pessoas, considerando que cerca de três bilhões de horas por dia são gastas com jogos. **Objetivo:** Analisar os benefícios trazidos a memória através da utilização de videogames. **Método:** Trata-se de uma revisão integrativa nas bases de dados SCOPUS, MEDLINE e LILACS. Os termos de busca foram Video Games e Memory, cadastrados no DeCS (Descritores em Ciências da Saúde) e MeSH (Medical Subject Headings). Incluíram-se estudos originais publicados em português, espanhol ou inglês, sem restrição de ano. Estudos que mencionavam jogos em computadores ou dispositivos portáteis foram desconsiderados. Previamente, encontraram-se 37 estudos, foram excluídos estudos duplicados e desconexos com os critérios pré-estabelecidos, totalizando 19 publicações. **Resultados:** O incremento do jogo de videogame no treinamento da capacidade de memória de trabalho nos adolescentes e adultos mostra-se eficaz, visto que aumenta o tempo de treinamento e a motivação para este. Jogos de ação proporcionam um ambiente visual complexo e melhora a velocidade de codificação da informação visual para a memória visual de curto prazo, dependendo do tempo dedicado, ou seja, indivíduos com ampla experiência em jogos de ação aumentam a memória para estímulos rapidamente apresentados. Os benefícios do videogame se estendem a idosos, nos quais o intenso treino cognitivo com jogos tem efeito positivo em domínios de cognição, como a atenção sustentada, funções executivas, velocidade de processamento, flexibilidade cognitiva e coordenação visomotora. **Conclusão:** Observou-se melhor desempenho em várias competências cognitivas, como atenção, memória e processamento perceptual. Entretanto, faz-se necessário orientações sobre o uso desta tecnologia, pois há risco de causar dependência e problemas na visão.

**Palavras chave:** Memória. Jogos de Vídeo. Tecnologia Biomédica.

<sup>1</sup>Acadêmico de Enfermagem da Universidade Federal do Piauí – UFPI. Teresina, Piauí, Brasil. E-mail: finncruz2045@gmail.com

<sup>2</sup>Acadêmico de Enfermagem da Universidade Federal do Piauí – UFPI. Teresina, Piauí, Brasil.

<sup>3</sup>Enfermeira. Mestranda em Enfermagem pela Universidade Federal do Piauí – UFPI. Docente da Universidade Estadual do Piauí. Teresina, Piauí, Brasil.

<sup>4</sup>Enfermeira. Pós Doutora em Enfermagem. Docente da Universidade Federal do Piauí - UFPI. Teresina, Piauí, Brasil.