

Título: Avaliação das habilidades nas áreas de raciocínio abstrato, verbal, espacial, numérico e mecânico em estudantes que demonstraram uso problemático de jogos eletrônicos de acordo com a escala PVP (problem video game playing)

Autor(es) Husten da Silva Carvalho*; Vanda Silva de Brito; Erik de Souza; Bruno Barros de Lima

E-mail para contato: hustenc@gmail.com

IES: UNESA / Rio de Janeiro

Palavra(s) Chave(s): dependência de jogos eletrônicos; uso problemático; escala PVP; teste BPR-5; raciocínio

RESUMO

A prática de jogos eletrônicos, além de possibilitar ao usuário imergir em um universo lúdico, pode configurar, segundo alguns estudos publicados, um transtorno psiquiátrico contemporâneo capaz de interferir no desenvolvimento adequado de processos cognitivos. Tendo em vista que, no Brasil, especialmente, há poucos trabalhos que procurem levantar dados epidemiológicos sobre o assunto e suas consequências, procurou-se avaliar o uso problemático de jogos eletrônicos em uma amostra de jovens entre 16-17 anos, todos do sexo masculino e estudantes da mesma escola pública, que utilizaram jogos eletrônicos nos últimos 24 meses, através da aplicação da escala Problem Video Game Playing (PVP). Cada jovem também realizou uma bateria de testes de raciocínio BPR-5 (Bateria de provas de raciocínio-5), constituído pelos testes de raciocínio espacial, abstrato, verbal, numérico e mecânico. A coleta de dados foi realizada na biblioteca da escola. Um total de 92 jovens participou do estudo, sendo que 47 deles não apresentaram problemas relacionados à prática de videogames e 44 apresentaram características de uso problemático de jogos eletrônicos de acordo com a escala PVP, tais como, inquietação, perda de controle, problemas no âmbito familiar ou escolar e sinais de abstinência. Além disso, após aplicação dos testes BPR-5, foi observado que jovens com valores mais elevados de acordo com a escala PVP, mostraram grande dificuldade em completar os testes de raciocínio espacial, abstrato e mecânico dentro do tempo previsto ou obtiveram médias reduzidas nesses testes. Por outro lado, estes mesmos jovens tiveram facilidade em completar o teste de raciocínio numérico, mesmo tendo média inferior aos jovens que não apresentaram índices elevados de acordo com a escala PVP. Quanto ao teste de raciocínio verbal, todos conseguiram completar o teste, e novamente a média de acertos entre jovens sem características de uso problemático de videogames foi superior a dos jovens com características de uso problemático. A incidência de uso problemático de jogos eletrônicos entre os estudantes é significativa. Acreditamos que a média baixa de acertos nos testes de raciocínio espacial, abstrato e mecânico entre jovens com índices elevados na escala PVP, pode ser resultado da intensa atividade de videogames que acaba causando desinteresse por estímulos que chegam por outras vias, e isso pode interferir na sustentação da atenção ou o desempenho do raciocínio, principalmente por não estarem relacionados a estímulos de maior repetição. Os resultados apresentam um possível prejuízo causado pela prática excessiva de videogames no meio entre jovens e que interfere no desenvolvimento das diferentes modalidades de raciocínio.