

## **Impactos da utilização de jogos digitais e não digitais nas funções neuropsicológicas de atenção e memória: Revisão Sistemática da Literatura**

Augusto Miotto<sup>1</sup>, Lis Ângela De Bortoli<sup>1</sup>, Emerson Rogerio De Oliveira Junior<sup>1\*</sup>  
Orientador(a)\*

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus Sertão. Sertão, RS

Atenção e memória são funções neuropsicológicas críticas para o aprendizado e o funcionamento diário. Deficiências nessas áreas podem impactar populações vulneráveis, como idosos e pessoas com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH). A revisão aborda o potencial dos jogos, tanto digitais quanto não digitais, como ferramentas de intervenção cognitiva. Jogos digitais têm se mostrado eficazes em melhorar a atenção seletiva e a memória de trabalho através de desafios interativos e dinâmicos, enquanto os jogos não digitais, como tabuleiros e quebra-cabeças, promovem benefícios cognitivos por meio de interações sociais e raciocínio lógico. O estudo é justificado pela falta de revisões sistemáticas que comparem os efeitos dos jogos digitais e não digitais. O problema de pesquisa central é identificar quais tipos de jogos, e suas características, são mais eficazes na melhora da atenção e memória, e como essas intervenções variam entre diferentes populações e idades. O objetivo principal é realizar uma revisão sistemática para examinar a eficácia de jogos digitais e não digitais no aprimoramento da atenção e memória, identificando as principais características desses jogos em diferentes contextos. Os objetivos específicos incluem identificar jogos com maior impacto, comparar características dos jogos digitais e não digitais, avaliar a qualidade metodológica dos estudos, e sugerir direções para futuras pesquisas e recomendações práticas para o uso de jogos como ferramentas neuropsicológicas. A primeira atividade realizada no projeto foi a definição do escopo de pesquisa, a partir dele foram realizadas buscas por exemplares em diversas bases de dados entre elas: Elsevier, SpringerScience, Taylor & Francis, Wiley. Após a seleção, foram encontrados 167 artigos que passaram por duas triagens: a primeira avaliando os resumos e palavras-chave e a segunda avaliando os artigos em resposta às perguntas de pesquisa. Na sequência foi preenchido o diagrama PRISMA contendo 36 artigos. Com eles foi montada uma tabela, com as informações e dados úteis extraídos dos mesmos. As próximas etapas executadas serão a escrita da Revisão Sistemática com os eventuais achados da pesquisa e a escolha da revista para a publicação do artigo.

Palavras-chave: Jogos digitais; Jogos não digitais; Memória; Atenção; Cognição.