

# Influência dos jogos eletrônicos é tema de pesquisa

Estimular a aprendizagem e melhorar o rendimento e o raciocínio em todas as disciplinas da grade curricular, esses são os objetivos do projeto intitulado 'A influência dos jogos eletrônicos na aprendizagem', desenvolvido por estudantes da Escola Estadual Alfredo Campos, localizada no Conjunto Nova República, Japiim, zona sul de Manaus.

A pesquisa é coordenada pela professora de Ciências Naturais, Valdinelza Correa de Souza, por meio do Programa Ciência na Escola (PCE) que é financiado pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas (FAPEAM) e Secretaria de Estado de Educação (Seduc).

O projeto visa à construção de processos pedagógicos alternativos que estimulem o aprendizado de alunos com dificuldades e deficiências intelectuais para assimilar, na prática, certas atividades cobradas pela escola.

“Acredito que esse projeto vai influenciar no comportamento dos educandos no decorrer de seu desenvolvimento, por ser um tema bem atual que desperta interesse dos alunos em participar”, explicou a coordenadora.

**[Siga a SECT no Twitter!](#)**

De acordo com a professora, a pesquisa é importante devido ao tema ser relevante e por gerar uma reflexão sobre o uso dos jogos eletrônicos, o que faz com que a educação esteja integrada ao cotidiano proporcionando a valorização dos participantes.

Segundo Souza, essas atividades acarretam uma melhora no comportamento dos estudantes, além de ensinar quais jogos eletrônicos podem ser utilizados como ferramenta de aprendizagem e quais são considerados prejudiciais.

## **Benefícios e participação dos estudantes**

“A comunidade escolar interna está sendo beneficiada com materiais de consumo permanente e serviços de terceiros, e claro, com o resultado positivo a comunidade escolar será beneficiada com a melhoria do rendimento dos alunos, além de oportunizar uma participação efetiva dos envolvidos”, esclareceu a coordenadora.

A ideia é que os alunos participem de todo o processo da pesquisa e reconheçam a importância dos jogos eletrônicos como instrumento pedagógico, pois estes podem estimular a aprendizagem e o desenvolvimento de atividades pedagógicas, culturais e científicas.

Durante o desenvolvimento do projeto, cinco alunos vão compor a equipe e mais 50 alunos do 6° ao 9° ano (10 de cada turma) vão participar da pesquisa. A equipe pesquisadora se reúne duas vezes por semana no turno matutino e, a partir de julho outros alunos, que serão avaliados, farão a utilização dos jogos eletrônicos.

“O apoio da FAPEAM, é de suma importância, visto que sem o mesmo não seria possível a realização de outras pesquisas, pois a mesma é quem financia os projetos de professores do PCE alavancando o desenvolvimento científico dentro das escolas”, ressaltou a professora.

## **Recursos financeiros**

O valor do projeto financiado é de R\$ 4,8 mil, sendo R\$ 1,3 mil para custeios e compras de materiais e cumprimento de atividades estabelecidas no projeto de pesquisa e o restante, R\$ 3,4 mil, servirá de capital para a manutenção do projeto, além da concessão de bolsas, com duração de seis meses, para os envolvidos diretamente com a pesquisa (professor, cinco alunos e um técnico).

## **Etapas da pesquisa**

O projeto teve início no mês de junho e vai ser desenvolvido até novembro de 2011. Segundo a professora, todos os dados coletados durante a aplicação da pesquisa serão analisados e apresentados à comunidade escolar e à FAPEAM em local e data a serem estipulados pela coordenação.

A ideia surgiu em 2010 quando a professora teve a oportunidade de participar de um outro projeto no âmbito do PCE que lidava com jogos e os resultados foram positivos, tendo em vista que houve excelente participação e interesse por parte dos alunos. “Diante disso, pensei em continuar a trabalhar com jogos, mas agora fazendo uso dos recursos tecnológicos por serem de grande interesse dos alunos, além da motivação que o jogo proporciona, que eu acredito que pode melhorar o raciocínio lógico dos estudantes”, explicou Souza.

## **Sobre o PCE**

O PCE é um programa da FAPEAM voltado a apoiar a participação de professores e estudantes dos ensinos Fundamental, Médio ou da Educação Profissional de Jovens e Adultos em projetos de pesquisa desenvolvidos nas escolas públicas municipais e estaduais do Amazonas com apoio das secretarias de Educação Municipal (Semed) e Estadual (Seduc).

Fonte: Agência FAPEAM, por Valdir Torres (redação) e Ulysses Varela (edição)