

INFLUÊNCIA DO VIDEOGAME NA COORDENAÇÃO MOTORA E NA ATENÇÃO

Autores: Henrique Hiroki Kuroda da Silva, Nathan Hideyuki Ono e Renato Samuel Haas Bastos.
Turma: 8ºMK

PROBLEMA DE PESQUISA

Muitas pessoas que não são de gerações atuais dizem que a influência dos videogames faz mal, mas muitas pesquisas, de profissionais de áreas específicas, mostram que pessoas que jogam videogames tem um melhor desenvolvimento cognitivo. Dessa forma, de que forma os videogames podem ajudar na coordenação motora, visual e na atenção dos usuários?

HIPÓTESE

Dentre as hipóteses levantadas pelo grupo, acredita-se que as principais são:

- A coordenação motora é aprimorada quando há uso regular dos videogames;
- Há determinados gêneros de jogos que podem aprimorar os focos de atenção.

OBJETIVO

Analisar como o videogame pode ajudar na melhoria da coordenação motora, visual e na atenção. Recolher informações de um formulário para testar a eficácia dos jogos para o raciocínio lógico e atenção.

INTRODUÇÃO

Há algum tempo, alguns videogames como o Wii U ou o sensor de movimentos Kinect do Xbox oferecem games onde os controles tradicionais são deixados de lado e o jogador precisa levantar e mexer o corpo para controlar o personagem ou executar certas funções ou cumprir objetivos das fases, o que requer coordenação motora, usando várias partes do corpo para isso.

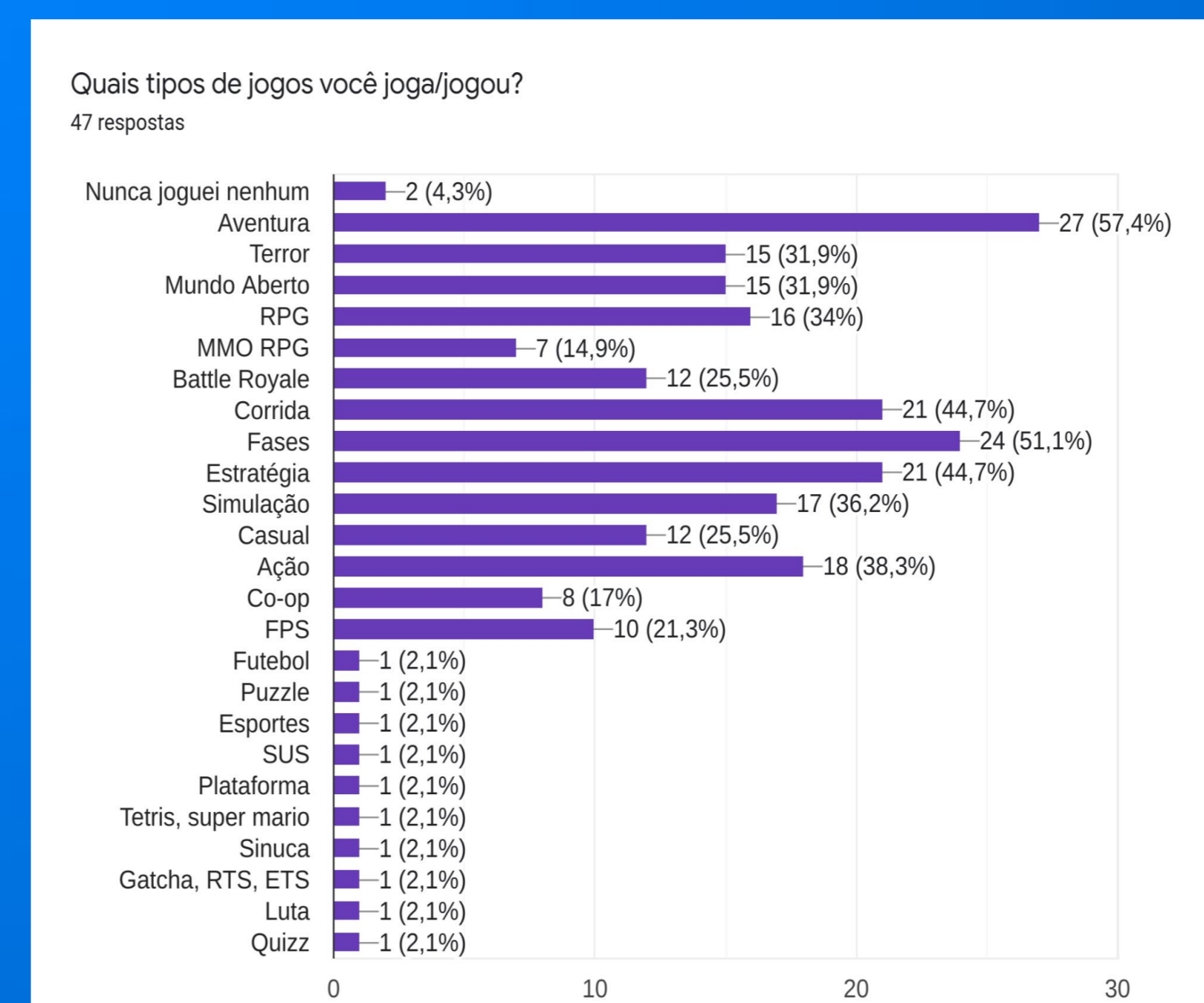
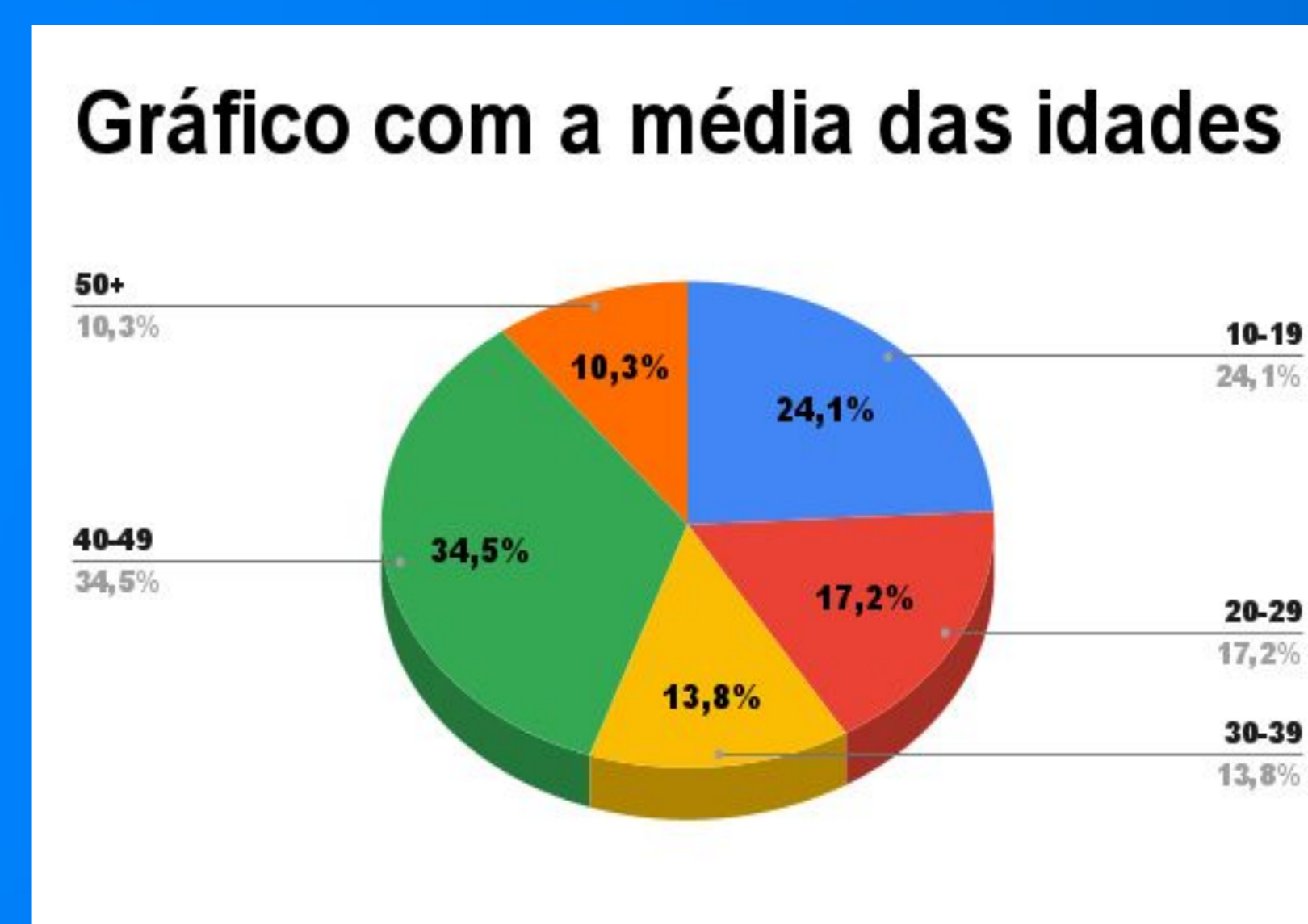
BIBLIOGRAFIA

https://www.researchgate.net/profile/Simone-Carvalho-Da-Rosa/publication/325319604_Videogame_mais_que_um_entretenimento_um_agente_estimulador_da_criatividade_Videogame_more_than_an_entertainment_a_stimulator_agent_of_creativity/links/5b056911a6fdcc8c2522887c/Videogame-mais-que-um-entretenimento-um-agente-estimulador-da-criatividade-Videogame-more-than-an-entertainment-a-stimulator-agent-of-creativity.pdf
<https://www.scielo.br/j/pe/a/qPqW77ynHKJ7gTTNfkVLr3b/?format=pdf&lang=pt>

METODOLOGIA

O ponto de partida nos procedimentos metodológicos é conhecer a influência do videogame na vida das pessoas. Para tanto, foi elaborado um questionário utilizando a ferramenta Formulários Google. O questionário foi organizado em dois blocos de perguntas, sendo o primeiro sobre informações pessoais, como idade e uso ou não de videogames, e o segundo com perguntas-desafio com viés de raciocínio lógico.

RESULTADOS E DISCUSSÕES



Todos acertaram no mínimo 1 alternativa, porém os que jogam videogame sempre tiveram um desempenho maior em relação aos demais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O videogame pode ser benéfico para o corpo ajudando na coordenação motora e principalmente na atenção, quando não se torna um vício. Para o futuro do projeto planejamos aumentar o número de respostas no formulário.