

Jogos Digitais na Educação Infantil: Contribuições para o Processo de Aprendizagem

Lucineide Cruz Araújo¹, Marta Carola Coelho de Brito¹, Ádila de Lima Ferreira¹, Bruna Patrícia da Silva Braga Baracho¹, Yzynyia Silva Rezende Machado¹, Maria da Conceição Lima Vieira¹, Cibele Amorim Martins¹

¹Programa de Inovações Tecnológicas Educacionais (PPgITE/UFRN)

Avenida salgado Filho, 3000 ,- Lagoa Nova, CEP: 59.078-970 - Natal – RN – Brasil

neidinha.araujo@hotmail.com, marttacarolla@gmail.com,
adilaferreira_@hotmail.com, brunapgbraga@gmail.com, yzynyia@hotmail.com
mclvieira@hotmail.com

Abstract. *Children in early childhood education are immersed in digital culture, even before attending educational institutions, communicating and learning using technological inputs, specifically digital games. The work with digital games is still restricted in general to the fundamental and medium levels, being still scarce the reports of experiences to act of thematic ones in the level of the Infantile Education. Investing in this field becomes a challenge, and it is necessary to encourage the research and development of tools that can help in this process. In this context, this work proposes to investigate which researches reflect this theme in early childhood education.*

Resumo. *As crianças da Educação Infantil estão imersas na cultura digital, mesmo antes de frequentar as instituições de ensino, comunicam-se e aprendem utilizando aportes tecnológicos, especificamente os jogos digitais. O trabalho com jogos digitais ainda se restringe de modo geral aos níveis fundamental e médio, sendo ainda escassos os relatos de experiências para atuação da temática no nível de Educação Infantil. Investir nesse campo torna-se um desafio, sendo necessário o incentivo à pesquisa e desenvolvimento de ferramentas que possam ajudar nesse processo. Nesse contexto, este trabalho se propõe a investigar que pesquisas refletem esta temática na educação infantil.*

1. Introdução

Em tempos de globalização, onde a informação circula com agilidade e as tecnologias avançam a olhos vistos, é impossível negar às crianças o acesso aos bens midiáticos e tecnológicos, tendo em vista que desde a mais tenra idade já possuem acesso e, também, demonstram desenvoltura para esse uso em diferentes espaços sociais. Omitir esse fato é negar a própria evolução humana e social.

Partindo da perspectiva da infância enquanto uma construção social, cultural e histórica, sujeita a mudanças sempre que ocorrem significativas modificações na sociedade. Compreendendo que a infância apresenta alterações de um período temporal

para outro, de uma sociedade para outra, ou até mesmo em torno de um mesmo contexto social. Bujes (2001), afirma que cada época tem a sua maneira própria de considerar o que é ser criança e de caracterizar as mudanças que ocorrem com ela ao longo da infância

Compreendendo que hoje as crianças desde pequenas encontram-se imersas no uso das tecnologias, manuseando tablets, smartphones, computadores e uma infinidade de recursos que permitem uma ampliação das suas formas de comunicação e interação. E em muitos casos, essa utilização ocorre sem a mediação dos adultos, trazendo preocupações quanto ao uso responsável dessas ferramentas.

Valente (2009) corrobora com a assertiva acima, afirmando que as tecnologias digitais, como a internet, as câmeras, os vídeos e os jogos eletrônicos fazem parte do cotidiano das crianças da Educação Infantil, que demonstram facilidade em lidar com essas tecnologias, mesmo sem serem formalmente ensinadas, já que nasceram imersos nesse universo e são nativas desse mundo.

Tomando como ponto de partida o uso da tecnologia enquanto uma atividade de entretenimento da criança e especialmente com os jogos digitais que estão cada vez mais presentes no cotidiano infantil, interessa-nos investigar como esses jogos digitais podem ser integrados no espaço escolar, sobretudo no espaço da Educação Infantil, de forma que possa contribuir com o processo de ensino aprendizagem.

Lévy (1993), nos diz que os diversos recursos tecnológicos exercem influência sobre as pessoas e, num pensar dialético, também são influenciados por elas, é importante que sejam utilizados no cotidiano escolar no sentido de favorecer o trabalho com as três formas de conhecimento existentes: oral, escrita e digital.

Partindo dessas ideias, supõe-se que os recursos digitais podem despertar o interesse das crianças e estimulá-las à construção de saberes e aprendizagens, além de favorecer a diversificação das formas de representação e do uso da linguagem, especialmente na Educação Infantil, visto que as crianças ainda não se apropriaram da linguagem escrita.

As crianças contemporâneas, sempre atentas e curiosas, cada vez mais se apropriam desse universo repleto de recursos midiáticos e digitais. No entanto, é

importante que, além do manusear ou consumir esses recursos, elas ressignifiquem essas mídias por meio de experiências críticas e significativas.

Como as crianças da Educação Infantil estão imersas na cultura digital, facilmente utilizam os recursos que lhes são corriqueiros e, mesmo antes de frequentarem as instituições de ensino, comunicam-se e aprendem de forma lúdica, utilizando esses novos aparatos tecnológicos.

Nesse sentido, cabe a escola pensar em alternativas de aproximação das crianças com a linguagem das tecnologias, qualificando-as para um uso crítico e criativo desses recursos.

Nesse contexto, este trabalho propõe investigar que pesquisas refletem esta temática na educação infantil e que possíveis relações podem existir entre esse suporte e os campos de experiências propostos para essa etapa de ensino.

2. Trabalhos Relacionados

No que diz respeito à temática Jogos Digitais ressaltamos que há uma vasta produção científica no Brasil, disponível em Anais voltados para o eixo Tecnologia e Educação, com enfoque nas etapas do Ensino Fundamental e Ensino Médio. Entretanto quando se trata dessa temática na Educação Infantil ainda contamos com uma tímida produção científica.

Nestas pesquisas, foram encontrados alguns trabalhos com foco na Educação Infantil que utilizam jogos digitais com a finalidade educativa, aliando o desenvolvimento de habilidades e competências almejadas pela escola, com diversão e entretenimento, aproveitando a predisposição das crianças para interagir e aprender com os jogos, ou seja, realizar um trabalho de forma lúdica.

Para Melo, Costa e Batista, (2013), a Ciência da Computação detém uma gama de possibilidades de exploração junto ao público infantil, pois nos conceitos desta ciência estão implícitas competências específicas que podem e devem ser trabalhadas com as crianças desde cedo, tais como: pensamento crítico, capacidade de tomar decisão, inovação, comunicação, análise, capacidade de resolver problemas, interpretação, entre outras.

Diniz, et al. (2015), apresentam um relato sobre a utilização de jogos digitais em dispositivos móveis no processo de ensino-aprendizagem de Inglês para crianças entre 4 e 6 anos. O objetivo desta pesquisa foi identificar como esses jogos podem estimular situações pedagógicas relevantes para a aprendizagem, segundo os autores os resultados apontaram que os jogos digitais apresentaram-se como elemento motivacional e possibilitaram aos alunos revisitar palavras e assimilar inconscientemente vocábulos.

Cordeiro, et al. (2016) apresenta um artigo que entrelaça jogos digitais nos anos iniciais, objetiva colocar em prática o ensino da programação de computadores, por meio da resolução de problemas, tendo como recurso os jogos digitais. Assim, estimulou os alunos a adquirir conhecimentos na área de programação de forma lúdica e divertida. Os autores dialogam com os pressupostos da Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (PRENSKY, 2007; CHUANG; CHEN, 2009; FELICIA, 2014; LUCAS, 2014). Essa abordagem tem demonstrado ser eficaz no ensino das mais diferentes disciplinas presentes nos currículos das escolas e universidades, pois os jogos digitais se mostram como a linguagem nativa dos jovens da geração atual. Para os autores do trabalho os jogos digitais são desse modo, um importante instrumento pedagógico, facilitador da aprendizagem e da consolidação do conhecimento, e que oferece aos alunos uma forma prazerosa, cativante, motivadora e divertida de trabalhar conteúdos.

Gomes e Melo (2016), relata uma experiência de ensino de programação baseada em jogos digitais para crianças com idades entre cinco e seis anos em uma escola da rede privada. Para os autores, os jogos digitais favorecem a apresentação dos conteúdos e se manifestam como uma possibilidade relevante para o ensino de programação nesta faixa etária.

Cardoso (2015) traz reflexões para pensarmos sobre as contribuições dos jogos digitais, numa tentativa de contribuir para a construção de um campo que investigue a importância da utilização dos jogos digitais no na infância a partir de uma perspectiva construtivista, que parte do entendimento de que as crianças não limitam a reproduzir as informações do mundo do adulto, mas atribuem novos significados a partir das observações e vivências no seu contexto social, ressignificando sua própria cultura. Desse modo, contribui para pensarmos nas crianças não apenas enquanto consumidoras

passivas dos artefatos tecnológicos que circulam na mídia, mas como alguém que reinterpreta essa cultura e a partir dela produz suas próprias experiências.

Muller (2007) em sua dissertação reflete sobre as relações das crianças de Educação Infantil com as tecnologias móveis – laptop e tablet e as representações de criança como possibilidade de melhor compreender a infância contemporânea. Com base em referenciais teóricos internacionais, (ARIÈS, 1981; POSTMAN, 1999; BUCKINGHAM, 2007; JAVEAU, 2005; RIVOLTELLA, 2008 e nacionais, FANTIN, 2006 e 2008; GIRARDELLO, 2008; BELLONI, 2010 e 2013; FERRARINI e SALGADO, 2013; As múltiplas linguagens tornaram-se o caminho para a reflexão a respeito das possibilidades educacionais construídas com o uso das tecnologias móveis, por meio de um uso pedagógico e intencionalizado e sob perspectiva da mídia-educação.

A partir da discussão empreendida, fica clara a necessidade de começar a construir significados também com os jogos digitais desde a Educação Infantil, principalmente estudos e pesquisas que estejam voltadas para o uso de estratégias didático-pedagógicas que favoreçam a aprendizagem das crianças superando as práticas tradicionais de ensino e que sejam capazes de eliminar as lacunas nesse nível de ensino.

3. Procedimentos Metodológicos

Em termos metodológicos, este trabalho se insere em uma perspectiva de natureza bibliográfica, configura-se como uma revisão sistemática da literatura, sem metanálise, utilizando-se os mecanismos de busca em anais de eventos e publicações científicas (SBIE 2014 -2017, WIE 2014 -2017, RBIE 2017, Ctrl+E 2016 - 2017), conhecer o que já foi pesquisado acerca da temática Jogos digitais na Educação Infantil, como forma de confirmar a relevância da discussão, como também, ampliar as possibilidades de reflexão acerca da temática para a constituição do corpus documental. Inicialmente, foi realizada uma busca utilizando os seguintes unitermos: "jogos digitais na educação infantil", "contribuições dos jogos digitais". Adotou-se como critério de inclusão considerar apenas os artigos publicados nos últimos cinco anos. Considerando a abrangência desses unitermos, uma segunda análise foi realizada com “jogos digitais” e “educação infantil”, presentes no título dos trabalhos. Como primeiro critério de

seleção, apenas os artigos que apresentavam o nome do jogo no título do artigo foram considerados.

Em ambas as buscas, como critério de inclusão, foram selecionados artigos completos de acesso livre, publicados no idioma português, em eventos ou periódicos, resultantes de pesquisas realizadas no Brasil no período de 2014 a 2017.

O procedimento de análise dos artigos envolveu a identificação e busca das seguintes informações: título do trabalho; palavras chaves; conteúdo pedagógico abordado; público-alvo e a concepção pedagógica ou teoria de aprendizagem norteadora.

4. Futuras Contribuições da Pesquisa

Esta pesquisa visa contribuir com estudos e reflexões a cerca da presença de tecnologias no contexto educacional da Educação Infantil permitindo afirmar que a inclusão digital deve ir além da dimensão do acesso, exige uma intencionalidade por parte da instituição escolar sobre o uso das tecnologias, e requer momentos de mediação, criticidade, reflexão e participação a respeito das experiências provindos das tecnologias digitais e da relação que as crianças estabelecem, sendo possível possibilitar aprendizagens significativas envolvendo os campos de experiências propostos na Base Nacional Curricular Comum para a Educação Infantil.

Assim, esperamos que esse estudo contribua para a compreensão sobre as formas de utilização das mídias e tecnologias na educação da infância, permitindo que os professores e demais profissionais possam desenvolver práticas mais significativas nas instituições, de modo a considerar os conhecimentos infantis sobre as tecnologias com vistas à formação de sujeitos criativos, criadores de mídias e autônomos, tão necessários à sociedade atual.

5. Considerações Finais

Apesar de todos os avanços na Educação Infantil ainda nota-se que muitos equívocos são cometidos principalmente com relação às propostas de práticas com os jogos digitais por falta de conhecimento da importância destes artefatos enquanto meios que

podem favorecer o pensamento, a criatividade, a busca de estratégias dos educandos, não apenas na condição de espectadores e consumidores, mas também como produtores.

Sendo assim, se compreendemos que as crianças que chegam as nossas instituições estão cercadas por artefatos tecnológicos, convém pensar estratégias que as possibilitem ter uma leitura crítica e reflexiva diante desses meios.

Portanto, o uso da tecnologia não é apenas entretenimento nem algo instrumental, necessita de formação e mediação crítica, e a escola deve assegurar esse direito potencializando as aprendizagens e práticas das crianças, já que é um dos espaços de interação das crianças com a cultura, conseqüentemente, a instituição educativa não pode mais se ausentar da discussão sobre a realidade tecnológica.

REFERÊNCIAS

- BUJES, M. I. E. **Infância e maquinarias**. Tese de Doutorado em Educação. Faculdade de Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRG, 20015.
- CARDOSO, J. Q. **Jogos digitais na educação infantil**. In: Repositório Digital da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, 2015.
- CORDEIRO, S et al. **Ensinando crianças do ensino fundamental a programar computadores com o auxílio de jogos digitais**. In: Anais do Congresso Regional sobre Tecnologias na Educação, 2016 - Ctrl+E 2016.
- DINIZ, J; et al. **Uma Experiência de Uso de Jogos Digitais como Ferramentas de Apoio para Aprendizagem de Inglês por Crianças**. In: Anais de Workshop de Informática na Escola, 2015 – WIE 2015
- GOMES, T; MELO, J. **Jogos Digitais no Ensino de Conceitos de Programação para Crianças**. In: Anais do XXVII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, - SBIE - 2016.
- LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**. O futuro do pensamento na era da informática. Tradução Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- MELO L. A., Costa, T. K. L. e Batista, A. C. D. (2013) **Pense bem: proposta e desenvolvimento de jogo digital para ensino de computação na educação básica**. Em Anais do XXIV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação - SBIE 2013.
- MULLER, J. C. **Crianças na contemporaneidade: representações e usos das tecnologias móveis na educação infantil**, Dissertação de Mestrado em Educação. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), 2007.
- VALENTE, J. A. **A Inclusão das Tecnologias digitais na Educação Infantil**. Revista Pátio, Número 18. Porto Alegre, RS: Artmed, 2009.