

Jogos digitais e aprendizagem: uma discussão sobre as possibilidades do trabalho pedagógico com crianças na Educação Infantil¹

Digital and learning games: a discussion on the possibilities of educational work with children in kindergarten

Simone Damm Zogaib²
Solange dos Santos³

Resumo: O presente trabalho tem como objetivo analisar a relação entre a utilização dos jogos digitais e a aprendizagem das crianças na escola, verificando as possibilidades pedagógicas em sala de aula. Para alcançar o objetivo proposto utilizou-se a pesquisa de natureza bibliográfica, em obras de diversos autores sobre a importância e influência que os jogos digitais têm na aquisição de conhecimentos e no prazer de aprender da criança. Procedeu-se também um estudo exploratório inicial dos jogos digitais mais utilizados pelas crianças de uma turma de primeiro ano do ensino fundamental a fim de verificar as possibilidades educativas desses *games*. Ao finalizar esse estudo, podemos afirmar que os jogos digitais podem contribuir para o processo de aprendizagem das crianças na escola, desde que os professores e a escola estejam cientes dessas potencialidades e dispostos a trabalhá-las de forma intencional e planejada. Infere-se também o papel primordial do professor como mediador na relação criança/jogo/aprendizagem.

Palavras-chave: Processo de aprendizagem. Jogos Digitais. Formação do Professor.

Abstract: This study aims to analyze the relationship between the use of digital games and learning of children in school, checking the pedagogical possibilities in the classroom. To achieve the proposed objective was used to search bibliographic into works of various authors on the importance and influence that digital games have in the acquisition of knowledge and the pleasure of learning of the child. Also proceeded with an initial exploratory study of digital games used by children more of a class of first year of elementary school to check the educational possibilities of these games. At the end of this study, we can say that digital games can contribute to the learning process of children in school, from the teachers and the school are aware of this potential and willing to work them intentionally and planned. Also infer the primary role of the teacher as a mediator in the relationship child / game / learning.

Keywords: Learning process. Digital Games. Teacher Training.

1 Introdução

A chamada Era tecnológica ou Era da informação tem mudado nossas concepções acerca do homem, da sociedade, da economia, da família e da infância e, conseqüentemente, a

¹ Trabalho apresentado ao 6º Seminário Nacional do EDaPECI – "Educação Digital na Contemporaneidade", no Eixo Temático M7: Educação Infantil e TDIC

² Mestre em Educação pela Universidade Federal de Sergipe. Professora Titular do Departamento de Educação da Universidade Federal de Sergipe. simonedammzogaib@gmail.com

³ Pedagoga pela Universidade Federal de Sergipe. Professora da Educação Infantil da Rede Privada de Ensino do Município de Aracaju- SE solangedossantos99@yahoo.com.br

nossa maneira de ver o mundo, de se relacionar, de aprender e brincar também passa por transformações. Os brinquedos e brincadeiras das crianças e adolescentes já não são as mesmas, as crianças e jovens hoje vivem imersos em tecnologias, games, D.V.D., internet, computador e etc. O principal instrumento, o computador, faz parte do dia-a-dia, pois dele dependem para estudar, fazer a tarefa de casa, pesquisar na internet, e até para se comunicar com os amigos através dos *chats* de bate papo e programas de comunicação instantânea. Assim como o computador, o celular, a câmera digital, o tablet etc, são acessórios essenciais para a “garotada”, que hoje substitui os antigos diários e agendas por *blogs*, e começa e termina namoros através da internet. Conseqüentemente, as crianças e jovens ficam mais expostos a todo tipo de informação que vem desses meios tecnológicos, detendo muitas vezes mais informações que os adultos, mesmo que estejam ainda desorganizadas e sem sentido.

Ultimamente os jogos eletrônicos tem sido um dos meios de entretenimento mais utilizados pelas crianças e jovens para se divertir, brincar e passar o tempo. Cada vez mais, eles passam mais tempo em frente ao computador, ocupados em decifrar os enigmas e estágios. Os *games* conseguem envolver crianças, adolescentes e até adultos que permanecem horas em frente ao computador jogando, concentrados e entretidos e, enquanto isso, muitos professores queixam-se de não conseguirem manter a atenção dos seus alunos como antigamente. Essa geração que se forma e se cria na era tecnológica é diferente das outras. Novas formas de aprender e interagir nascem dessa relação das crianças e jovens com os jogos eletrônicos.

Este texto, em particular, apresenta as reflexões a respeito dessa relação entre os jogos digitais, sua utilização crescente pelas crianças e sua influencia na aprendizagem dos alunos, especialmente dos anos iniciais. É resultado de um estudo investigativo de cunho bibliográfico e exploratório, este último realizado em uma escola da Rede Municipal de Ensino de Aracaju- SE

Entre as questões que nortearam a pesquisa, destacamos: Qual é o contexto histórico e social do advento do jogo digital no cotidiano das crianças? Quais são as possibilidades de exploração dos recursos lúdicos dos jogos digitais para a aprendizagem das crianças? De que forma o professor pode mediar a relação entre os jogos digitais e a aprendizagem das crianças?

O objetivo desse estudo, portanto, foi analisar a relação entre a utilização dos jogos digitais e a aprendizagem das crianças na escola, verificando as possibilidades pedagógicas em sala de aula. Baseamos nossa reflexão em obras de diversos autores sobre a

importância que os jogos digitais têm na aquisição de conhecimentos e no prazer de aprender. Para analisar a relação entre jogos digitais e aprendizagem, ressaltamos os estudos de Kishimoto (2002), Pappert (2005), Santos (2005) e Silva (2007). E discutindo o papel e o desafio dos professores como mediadores entre a criança, o jogo digital e a aprendizagem, enfatizamos principalmente os textos de Fontana (2012) a respeito da mediação docente.

É importante também destacar que este estudo esteve atrelado às observações realizadas diariamente em sala de aula, quando as crianças traziam os computadores e brincavam com os seus jogos preferidos. Buscamos conhecer esses jogos, experimentando jogá-los para verificar as possibilidades de trabalho pedagógico através deles, o que consideramos um estudo exploratório na sala de aula, que serviu para identificar e definir mais precisamente as questões de pesquisa. Segundo Gil (2007, p.64), um estudo exploratório pode ser desenvolvido para conhecer mais profundamente o problema, no sentido de aproximar o pesquisador do tema ou da realidade pesquisada e, dessa forma, contribuir para a definição e delimitação do estudo científico.

Como resultado desse estudo, o texto que ora se apresenta está organizado da seguinte forma: inicialmente, trata da relação específica entre jogos digitais e a aprendizagem das crianças; em seguida, discorre sobre o papel do educador como mediador dessa relação criança/jogo/aprendizagem, com base nos dados coletados em sala de aula.

2 A Criança, o Jogo e a Aprendizagem

2.1 Conversando sobre o jogo

Não há um consenso em torno da conceituação do vocábulo jogo, sendo múltiplos os significados e as ações atribuídas ao termo. Em nosso cotidiano, jogar e brincar são palavras utilizadas indistintamente, e referem-se à atividades lúdicas, especialmente para crianças: um jogo de tabuleiro, brincar de amarelinha, de bolinhas de gude, um jogo de pega-pega, brincar de casinha, de boneca, com carrinhos, de bola, jogar futebol etc.

Brougère (2003), ao estudar os significados e sentidos atribuídos à idéia de jogo, confirma que uma série diferenciada de atividades é considerada como jogo, o que dá ao termo vários sentidos. Afirma que o jogo é uma situação lúdica e pode indicar tanto o sistema de regras como o objeto/material do jogo. Kishimoto (2000) ainda argumenta que uma situação pode ser ou não jogo a depender do significado que lhe é conferido. Mas define, de forma geral, o jogo como um fato social, que apresenta um sistema de regras para sua

utilização e inclui vários fenômenos e objetos. Huizinga (2005) também aponta a dificuldade de indicar as atividades associadas ao termo nas diferentes culturas e línguas.

Em relação a questão das configurações diversas do jogo em diferentes línguas e culturas, Brougère (2003) nos lembra que para os gregos, o jogo estava relacionado a concursos, competições, exercícios de guerra, rituais de iniciação; para os romanos, os jogos representavam um espetáculo, bem como para os astecas, que também o consideravam um gasto de energia, visando a sua renovação. O autor, portanto, afirma que “cada sociedade determina um espaço social e cultural onde o jogo pode existir legitimamente e tomar sentido” (p. 49).

Na Antiguidade, os jogos não eram vistos como importante e se limitavam aos momentos de recreação. Assim também o jogo aparece na Idade Média, como algo “não-sério”. Até o Romantismo, foram três as concepções relacionadas ao jogo infantil e a educação: a primeira, recreação; a segunda, a utilização dos jogos para ensinar os conteúdos escolares; a terceira, a ideia de que o jogo pode contribuir para o diagnóstico da personalidade infantil. É propriamente na época do Renascimento que se relaciona o jogo ao ensino dos conteúdos nas escolas. (KISHIMOTO, 2000)

Pelo que observamos, ao consultar os autores citados, podemos dizer que o jogo é uma prática social, que terá seu significado relacionado à cultura de cada sociedade, mas que certamente constitui-se de um conjunto de regras que são aceitas, acordadas ou (re)construídas por aqueles que jogam. Além disso, percebemos que em determinado tempo e espaço, a utilização do jogo foi estendida à escola e aos fins educativos de aprendizagem.

Neste sentido, vale destacar a opinião de Oliveira Filho (2005), ao afirmar que um dos intuitos fundamentais dos jogos é educar. Todo tipo de contato com os jogos tende a agregar novos conhecimentos e experiências ao jogador. Além da busca pelo prazer, divertimento e a possibilidade de imersão num mundo fantasioso como fuga ao cotidiano, a necessidade de aprender e conhecer são outros fatores que motivam a prática de jogos.

Atualmente, nesse contexto da relação entre jogo e aprendizagem, entram em cena os jogos educativos digitais, que são objeto dessa pesquisa. Tais jogos estão sendo reconhecidos como uma possibilidade de oferecer ao aluno uma aprendizagem mais interessante, atraente e significativa do que as práticas educativas tradicionais, em que o aluno ainda é um receptáculo do conhecimento, passivo diante da transmissão pelo professor. Uma vez que acontecem de forma lúdica e, muitas vezes, interativa, através dos jogos digitais, as

crianças podem aprender a trabalhar em equipe, bem como fazer suas próprias decisões e escolhas, tornando a forma de se apropriar do conhecimento mais autônoma.

Portanto, os jogos digitais são considerados importantes no cenário educacional, especialmente porque alimentam o espírito imaginativo, exploratório e motivacional, tornando o universo da aprendizagem mais rico, emocionante e significativo, o que leva a criança a estar sempre descobrindo, vivendo e aprendendo através da interação com os jogos digitais, com outras crianças e com os adultos.

2.2 Jogos digitais e aprendizagem

Se vivemos a década de 90, como é o nosso caso, podemos nos lembrar que o primeiro jogo dentro de aparelhos celulares que surgiu foi a “cobrinha”, que vinha embutido no aparelho da NOKIA 6110, no ano de 1997. O jogo era simples, pois a única tarefa era permitir que a cobrinha (uma pequena linha que se movimentava na tela) coletasse partes e se tornasse mais longa. Lembramos que a tela não exibia cores, apenas o fundo cinza com o cursor em verde.

Atualmente, o que vemos é uma proliferação de jogos digitais, considerados como aqueles jogos eletrônicos desenvolvidos para diferentes mídias como computadores, videogames, celulares ou internet. (BATAIOLA, 2000) Por exemplo, podemos verificar a existência de jogos de tabuleiro tanto no formato físico do mundo real quanto em forma de um jogo digital. Nos dois casos, o jogo em si não se altera, mantendo as regras e os elementos que o identificam, mas se altera a forma de representá-lo: no primeiro caso através de objetos físicos palpáveis e no segundo em forma de elementos gráficos interativos num monitor.

Outra questão importante é a existência de mundos fictícios compartilhados e delimitados nos jogos digitais, o que os distingue, inclusive, dos jogos não-digitais. Nos jogos digitais, existe um mundo fictício único onde o jogo se desenvolve. Nos jogos não-digitais, esse mundo da ficção é criado por cada participante e fica limitado ao seu imaginário, não é compartilhado por todos os jogadores como acontece nos jogos digitais. (BATAIOLA, 2000)

Ainda podemos destacar, quando tratamos dos jogos digitais, a rigidez das regras. Sabemos que os jogos, em geral, constituem-se de regras. Mas, no caso dos jogos físicos, há o espaço para a negociação, como por exemplo, optar ou não por algum tipo de punição. E essa negociação é feita pelos participantes antes ou durante a partida. Em relação aos jogos digitais, essa flexibilidade não é comum, uma vez que as regras são traduzidas em algoritmos

de computador, sendo assim sistematicamente seguidas. Em alguns jogos digitais pode até ser possível, através de configurações, personalizar algumas regras em casos específicos, mas ainda assim tais mecanismos não flexíveis como os meios de negociação praticados nos jogos não-digitais.

Esses fatores nos mostram que os jogos digitais possuem características e elementos próprios, que precisam estar claros, especialmente quando se trata de utilizá-los com uma intencionalidade pedagógica. Tais jogos podem ser considerados como ferramentas educativas e se tornam-se elementos de aprendizagem pois,

(...) na interação com os jogos eletrônicos as atividades cognitivas são intensificadas a cada dia, permitindo a todas as pessoas, de qualquer faixa etária, a descoberta de novas formas de conhecimento, que hoje também ocorrem por meio da simulação de novos mundos. (ALVES, 2006, p.22)

De acordo com Papert (2005), os jogos educativos digitais possibilitam ao aluno uma aprendizagem de forma mais atraente e prazerosa em comparação às práticas pedagógicas tradicionais, uma vez que acontece de forma lúdica. Os jogos digitais estimulam a inteligência porque fazem com que a criança solte sua imaginação e desenvolva a criatividade, mas também possibilitam o exercício de concentração, socialização, o trabalho em equipe e a interação, viabilizando a construção do conhecimento com mais rapidez e com autonomia.

Santos (2005) acrescenta que o jogo é por excelência, integrador, sempre há um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança, e na medida em que ela joga vai se conhecendo melhor, construindo inteiramente seu mundo. O jogo também é uma forma de socialização que prepara a criança para ocupar um lugar na sociedade. Conforme Kishimoto, essa questão da socialização é muito importante para o desenvolvimento infantil, e o jogo pode possibilitar seu exercício.

O jogo deve ser praticado de uma forma construtiva e não como uma série de atividades sem sentido, tendo como objetivos o desenvolvimento de capacidades físicas e intelectuais, a iniciação estética e científica, não esquecendo a importância na socialização através da sensibilização para o espírito de grupo, a cooperação, a confiança, a interdependência e o desenvolvimento da identidade pessoal. (2000, p. 89)

Percebemos, portanto, que a utilização dos jogos digitais no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo ensino e aprendizagem e se torna importante perguntar: quais seriam os jogos dessa natureza que poderiam ser utilizados como recursos pedagógicos, especialmente na educação infantil?

Conforme Silva (2007), existe uma variedade de sites de jogos digitais que podem ser utilizados como recursos pedagógicos, especialmente na educação infantil, com objetivos diferenciados. Os jogos podem ser de ação, aventura, lógicos, estratégicos, esportivos, entre outros. Esse mesmo autor indica algumas características de cada um desses tipos.

Quadro 1 – Tipos de Jogos Educativos Digitais

Tipos de Jogos	Características
Jogos de Ação	Auxiliam no desenvolvimento psicomotor da criança e concentração, desenvolvendo reflexos, coordenação olho-mão, auxiliando no processo de pensamento rápido frente a uma situação inesperada. Do ponto de vista instrucional, o ideal é que o jogo alterne momentos de atividade cognitiva mais intensa com períodos de utilização de habilidades motoras. Essa prática educativa direciona a criança no aprimoramento seus reflexos e percepção, viabilizando uma integração da teoria com a prática na ação pedagógica.
Jogos de Aventura	Proporcionam ao jogador a sensação de estar em pleno cenário do jogo, também chamado de vivência virtual. Diferenciam-se pelo controle por parte da criança, do ambiente a ser descoberto. Podem auxiliar na simulação de atividades impossíveis de serem vivenciadas em sala de aula, tais como um desastre ecológico ou um experimento químico. Através da interação com o meio digital, o aluno pode descobrir, inventar, solucionar problemas, construindo, assim, o seu conhecimento.
Jogos de Lógica	Estimula o processo cognitivo, pois desafia a mente a pensar muito bem a respeito das possibilidades do jogo. Muitas vezes apresentam vários níveis e, por isso, é preciso ter cuidado, atenção e muita concentração. Desenvolvem a capacidade cognitiva, de memória, de raciocínio, de coordenação, entre outras, e abre caminhos para a aprendizagem e aquisição de novos conhecimentos.
Jogos de Estratégia	Focalizam na astúcia e agilidade da criança, principalmente, no que se refere à construção ou comando de algo. Esse tipo de jogo pode se ajustar para uma simulação em que a criança aplica conhecimentos adquiridos em sala de aula, percebendo uma forma prática de aplicá-los no seu cotidiano, pois o jogo de estratégia requer que a criança gerencie um conjunto limitado de recursos para atingir um objetivo pré-definido.
Jogos de Memória	Permite à criança assimilar pouco a pouco cada fase do jogo, Dessa forma, gradativamente, a criança vai desenvolvendo suas habilidades de percepção e memória, brincando.

Fonte: Adaptado de Silva (2007)

Todos esses tipos de jogos digitais podem ser utilizados com as crianças, ressaltando-se o papel do professor no que se refere à escolha, aos objetivos e ao modo como tais jogos serão utilizados.

Segundo Tarouco (2004, p. 3) a utilização de jogos computadorizados na educação proporciona ao aluno motivação, desenvolvendo também hábitos de persistência no

desenvolvimento de desafios e tarefas. Entretanto, ressalta que o professor tem o papel de orientador nesse processo, dando orientações e selecionando os jogos adequados que condizem com a sua prática pedagógica. Ele vai além do simples coletor de informações, ele precisa pesquisar, selecionar, elaborar e confrontar visões, metodologias e os resultados esperados.

2.4 Experimentando os Jogos que as Crianças Gostam

Durante o período da pesquisa em uma escola pública da Rede Municipal de Aracaju- SE, percebemos como os jogos digitais podem se tornar uma ferramenta que contribui para a aprendizagem infantil.

Quando os alunos receberam os computadores do Projeto UCA (um computador por aluno), levaram para casa e trouxeram com uma série de jogos que eram baixados pelos membros da família e amigos. Depois dos questionamentos e estudos, começamos a perceber que aqueles jogos poderiam fazer parte do momento de brincadeira e também para a aprendizagem de conteúdos importantes para o desenvolvimento infantil na pré-escola. Selecionamos, então, os jogos que estavam nos computadores das crianças, e começamos a analisá-los, ainda de maneira muito incipiente, para verificar de que modo poderíamos aproveitar aquela oportunidade de aprendizagem.

Quadro 2 - Relação de Jogos nos Computadores dos Alunos

Identificação do Computador	Jogos Encontrados
C1	Jogo da Memória; Jogo da Cobrinha
C2	Jogo de Vestir; Jogo de Encaixar
C3	Jogo de Baralho; Jogo de Montar; Jogo de Tinta
C4	Jogo de Super Mario; Jogo de Luta ; Jogo de Corrida
C5	Jogo de Bicicleta; Jogo de Quebra-Cabeça
C6	Jogo de Pinguim; Jogo da Pop-Star
C7	Jogo da Super Poderosas; Jogo da Princesa; Jogo do Moranguinho
C8	Jogo da Bombinha; Jogo da Dama

Fonte: Computadores dos alunos da escola.

Podemos perceber que entre os jogos encontrados nos computadores dos alunos, alguns são mais utilizados por meninos e meninas. Para os meninos, por exemplo, encontramos muitos jogos relacionados à corrida de carros, lutas etc. Já para as meninas,

verificamos a presença de jogos de bonecas como a Barbie, de princesas e de culinária (fazer comidinhas). É interessante notar que os jogos digitais com os quais as crianças brincam são uma transferência das brincadeiras infantis (brincar de carrinho, de cartas, de lutar ou brincar de boneca, de fazer “comidinha” etc).

Em relação aos jogos de vestir as bonecas, e de encaixar percebemos que é possível trabalhar com a criatividade, imaginação e o raciocínio lógico, pois ao jogar, a criança é levada a aprender a viver e a desempenhar seu papel no mundo. Ao vestir as bonecas, por exemplo, as crianças podem desenvolver o conhecimento lógico-matemático, através do exercício de certas operações mentais necessárias ao processo de construção do número. Ao escolher roupas, sapatos, acessórios, a criança coloca os objetos virtuais em sequência, faz correspondências, combinações e classificações. (LORENZATO, 2011)

Ao experimentarmos os jogos de encaixe, observamos a possibilidade do desenvolvimento da percepção e da memória, além da prática da inclusão hierárquica (KAMII, 1998), quando os jogos permitem encaixar objetos menores em outros maiores, o que pode contribuir para a construção do número pela criança. Pois, como afirma a autora, não adianta à criança apenas ordenar em sequência os numerais, é preciso que ela trabalhe a inclusão hierárquica, para que desenvolva a noção de quantidade. Ou seja, é preciso que ela entenda que a quantidade quatro, por exemplo, inclui o três, que inclui o dois, que inclui o um. Os jogos de encaixe tornam-se uma ferramenta de auxílio nesse processo.

Quanto aos jogos de baralho e de montar, verificamos que desenvolvem o pensar estratégico e rápido, pois o tempo é curto para colocar as cartas ou montar o objeto pedido. E a cada nível, os objetos se tornam mais difíceis de montar. Nesse processo, as crianças também trabalham com operações mentais como a correspondência, a classificação e a comparação (LORENZATO, 2011) todas necessárias para o desenvolvimento do raciocínio lógico, o que contribui para que aprendam a solucionar problemas nas atividades da escola e na vida.

Percebemos que o jogo da memória, além das estratégias de memorização trabalha o senso espacial, muito necessário para o desenvolvimento da localização espacial da criança, pois ao jogar, os pequenos estabelecem relações entre as imagens e sua posição na tela. E quando há possibilidade de brincar coletivamente, é possível lidar também com o respeito às regras e cooperação entre o grupo.

Depois de entrar nesse universo da criança e do jogo (confessamos que foi divertido), observamos as diversas possibilidades que podem ser aproveitadas para o desenvolvimento

das crianças, quer seja cognitivo, motor, social, emocional. Os jogos digitais, em suas várias propostas permitem aos jogadores as mais diversas experiências e aprendizagens. Ressaltamos que, para isso, o professor precisa se envolver e tem um papel fundamental tanto em relação a conhecer o jogo com em definir a sua intencionalidade pedagógica.

3 O Papel do Professor na Relação Criança/Jogo/Aprendizagem

Segundo o Referencial Curricular da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 23):

Educar significa, portanto, **propiciar** situações de cuidados, brincadeiras, e aprendizagens **orientadas** de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (grifo nosso)

É interessante notar dois termos presentes nas primeiras linhas da afirmação: *propiciar* e *orientadas*. Educar significa *propiciar*. Esse termo nos leva a pensar que para educar é necessário que alguém propicie alguma coisa. Essa ‘alguma coisa’ está definida no texto como “situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens *orientadas*. O que for *propiciado*, colocado à disposição das crianças, precisa também ser *orientado* para que se possa alcançar o “desenvolvimento das capacidades infantis” e o “acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural”.

Nesse sentido Dallabona e Mendes (2004) apontam que o lúdico serve como um meio pedagógico que integra a sala de aula com a vida que se traz junto com o aluno. E por isso afirmam também que o educador deve ter claro em mente os objetivos em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem através dos jogos e brincadeiras. Ressaltam que a ludicidade aplicada e compreendida adequadamente agrega resultados positivos ao ensino no que se refere à qualificação, à formação crítica, à definição de valores e aos relacionamentos interpessoais.

As assumir a função lúdica e educativa, o jogo propicia diversão, prazer, potencializa a exploração e a construção do conhecimento. Brincar é uma experiência fundamental para qualquer idade, principalmente para as crianças da Educação infantil. Como disse Carlos Drummond de Andrade (*apud* FORTUNA, 2000, p. 1): “brincar com as crianças não é perder tempo, é ganhá-lo. Se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem”. Dessa forma, os jogos e brincadeiras podem ser utilizados pelo professor para recriar as

crianças e também com intencionalidade pedagógica.

Ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de freqüentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu envolvimento no processo ensino e aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente. (SILVA, 2007, p. 26)

Levando em consideração a possibilidade de ensinar por meio jogo como uma estratégia de aprendizagem, afirmamos com Fontana (2006) que educar não se limita em repensar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tornar consciência de si mesmo, do outro e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher caminhos. Portanto, a função real do professor é exercer o papel de mediador, o que também está relacionado diretamente à ideia da construção do conhecimento, tanto como orientador do planejamento pedagógico, quanto da seleção e organização dos conteúdos curriculares.

Hoje o desafio de prender a atenção do aluno, que vive rodeado pela mídia e por uma variedade de recursos tecnológicos, sem perder o foco que é a aprendizagem, exige do professor uma profunda reflexão sobre sua prática. Vive-se um contexto onde o aluno, inserido numa sala de aula com quatro paredes, quadro giz, carteiras dispostas uma atrás da outra, não aceita mais aquela aula em que o professor fala e ele escuta.

O professor, portanto, precisa compreender, entre tantas outras linguagens, a importância dos jogos digitais para a criança, enxergando o jogo não somente como um passatempo, mas como uma das formas mais variadas e construtivas das crianças se relacionarem com o adulto e com outras crianças, como uma das estratégias que favorecem o desenvolvimento intelectual, social e emocional, como um instrumento de aprendizagem. Enfim, o saber e o saber fazer em relação aos jogos digitais são fundamentais ao professor.

É esse saber e saber fazer em relação às novas tecnologias que permite alterar a dinâmica da sala de aula, local em professores e alunos passam grande parte de suas vidas. As atividades didáticas passam a privilegiar o trabalho em grupo, em que o professor passa a ser um dos membros participantes. Nesses grupos, o tempo e o espaço são os da experimentação e da ousadia em busca de caminhos e de alternativas possíveis, de diálogos e trocas sobre os conhecimentos em pauta, e em tela.

A prática docente passa a ser orientada a partir de uma nova lógica e uma nova cultura. Nessa abordagem se alteram principalmente os procedimentos didáticos, pois é

preciso que o professor se posicione como aliado, um parceiro no sentido de encaminhar e orientar o aluno diante das possibilidades e formas de se relacionar com o conhecimento. (OLIVEIRA FILHO, 2005) O professor, que compreende a relação entre o jogo e a aprendizagem, também entende que seu papel fundamental é de mediador dessa relação, em que alunos que jogam, aprendem de forma significativa. Nesse contexto, é importante lembrar o texto célebre de Paulo Freire (1993), quando afirma que educador e educando são sujeitos de um processo em que crescem juntos, porque ninguém educa ninguém, ninguém se educa só. Os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo.

Infelizmente, temos que concordar que há ainda muitas dificuldades a serem vencidas no que se refere à formação do professor para o uso efetivo das novas tecnologias. Sabemos o quanto é necessário que o computador e a internet na escola deixem o âmbito apenas utilitarista e se encontrem no contexto de possibilidade educativa.

Entretanto, não podemos deixar de evidenciar que, em geral, esse professor, que hoje está na sala de aula, foi formado numa escola bancária que não permitiu questionar, criar, fazer, transformar. Ele é resultado de um processo educativo que ensinou o aluno a adaptar-se e acomodar-se, os conceitos lhe foram apresentados como verdades prontas, únicas e imutáveis, sua função era memorizar, imitar, plagiar. Não teve oportunidades de ter novas ideias, de fazer diferente, para entrar na sala de aula teve que se despir de suas experiências vividas, pois não foram concebidas como um saber significativo. Sempre atuou como espectador recebendo e aceitando conhecimento, sem jamais participar da sua construção, sem poder questionar ou argumentar. Sua visão foi fragmentada, sua leitura crítica abafada, sua individualidade negada, sua imaginação e criatividade tolhidas, seu conhecimento padronizado e estático. (ZUCOLOTTI, 2012)

Esse profissional que é produto de uma educação dominadora, muitas vezes acredita que está pronto, acabado, que domina muito bem os conteúdos necessários para dar suas aulas com sucesso, sem perceber que o foco não é o conteúdo, mas o aluno. Não tem plena consciência que dá aos alunos respostas prontas, sem problematizar o conteúdo, sem criar situações que promovam a reflexão, sem permitir uma troca entre os colegas e o próprio professor. Não permite ao aluno interagir, colaborar, dirigir suas ações e sair da posição de espectador assumindo o papel de protagonista do seu processo de construção do conhecimento.

Sendo assim, a formação de professores, é hoje uma preocupação constante para aqueles que acreditam na necessidade de transformar o quadro educacional presente, pois da forma como ele se apresenta fica evidente que não condiz com as reais necessidades dos que

estão na escola e precisam se apropriar do saber, para que, de posse dele, tenham condições de reivindicar seus direitos e cumprir o seu papel na sociedade.

De acordo com Fortuna (2000, p. 8), “o que permite a superação desses dilemas e viabiliza a atividade lúdica na educação é a redefinição do papel que o adulto, o professor, a escola, a criança e a cultura desempenham”. Concomitante com isso está a formação do professor.

Como formar educadores capazes de cultivar o brincar em suas aulas? A formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas, pela observação do brincar, pelo entendimento do significado e dos efeitos da brincadeira no estudante, por conhecimentos teóricos sobre desenvolvimento da aprendizagem nos seres humanos. Uma boa formação do professor e boas condições de atuação são os facilitadores para que se resgate o espaço de brincar da criança no dia a dia da escola. Isso não é tão fácil como muitos imaginam, pois para conseguir entrar e participar do mundo lúdico da criança é necessário que o educador tenha conhecimentos, prática e vontade de ser parceiro da criança nesse processo (FORTUNA, 2000, p. 8).

4 Considerações Finais

Ao finalizar esse estudo, sentimo-nos como aquele texto de Isaac Newton, com um grande oceano a desvendar, mas por enquanto, catando conchas na areia da praia. Não sabíamos, ao iniciar os questionamentos, que nos depararíamos com tantas possibilidades. A sensação é apenas de ter puxado o fio do novelo. Ainda há muito a saber e a conhecer.

O que sabemos, por enquanto, é que pensar a relação entre os jogos digitais e a aprendizagem infantil é muito relevante para o cotidiano do profissional docente. E a principal razão de fazermos essa afirmação não é porque descobrimos inúmeras possibilidades de trabalhar com as crianças, mas porque mudamos a nossa mentalidade. Hoje, podemos afirmar que os jogos digitais podem contribuir para o processo de aprendizagem das crianças na escola, desde que os professores e a escola estejam cientes dessas possibilidades e dispostos a trabalhar com elas de forma intencional e planejada.

Descobrimos que, atualmente, não há como fugir desse contexto na escola. Da mesma forma que os brinquedos foram acompanhando a história, os jogos digitais fazem parte da contemporaneidade e da vida das crianças. Não podem ser descartados pelos professores, pelas escolas e pela família.

Foi através das experiências de praticar com os jogos que as crianças “baixaram” em seus computadores, que podemos perceber que é possível, através dessa ferramenta, trabalhar

pela aprendizagem das crianças. Observamos que os jogos digitais podem contribuir para o desenvolvimento das crianças nos mais diversos aspectos: coordenação, cooperação, memorização, concentração, pensamento lógico e estratégico, apreensão de diferentes linguagens, respeito a regras e limites etc. Também descobrimos que precisamos continuar as pesquisas e os estudos, porque ainda somos iniciantes e aprendizes dessa linguagem e conhecimento.

E nesse sentido, afirmamos que um dos maiores desafios para o uso de jogos digitais na educação está justamente na formação docente, pois é necessário primeiramente que o professor se “naturalize” nesse mundo digital, a fim de que possa melhor compreender as potencialidades dessas ferramentas e repensar os processos de ensinar e de aprender, incluindo as metodologias e práticas pedagógicas que podem ser desenvolvidas a partir do uso desses novos meios, pois de outra forma podemos estar falando simplesmente numa novidade na educação e não numa inovação educacional, tal como desejamos.

Sabemos hoje que entregar a uma criança um computador em casa ou na escola, ou mesmo utilizar um jogo digital na sala de aula, não é suficiente para uma prática pedagógica eficaz. Mesmo que o jogo educativo tenha qualidade e prenda a atenção da criança, o professor precisa estar preparado para utilizar a ferramenta e impactar o processo de aprendizagem.

Acreditamos que alcançamos o objetivo de analisar a relação entre a utilização dos jogos digitais e a aprendizagem das crianças na escola, dentro das nossas possibilidades iniciais de estudo. Mas acreditamos também que é só o início do nosso processo educativo. Para nos tornarmos um professor que enxerga e aproveita as oportunidades de ensino e aprendizagem que as crianças e os jogos nos oferecem, ainda há um longo caminho de estudo. E o que importa agora, ao final deste trabalho, é que vamos continuar caminhando.

Referências

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2006.

BATTAIOLA, A. L. **Jogos por computador: Histórico, relevância tecnológica e mercadológica, tendências e técnicas de implementação**. Anais do XIX Jornada de Atualização em Informática, 2000.

BOMTEMPO, E. **Brincando se aprende: uma trajetória de produção científica**. 1997. Tese de Livre-docência, Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo.

BOMTEMPO, E.; HUSSEIN, C. L.; ZAMBERLAN, M. A. T. **Psicologia do brinquedo: aspectos teóricos e metodológicos**. São Paulo: Editora da USP, 1986.

BROUGÉRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes médicas. 2003.

BROUGÉRE, G.; WAJSKOP, G. **Brinquedo e cultura**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista do ICPG**, v.1, n.4, jan-mar. 2004.

FONTANA, R. A. C. **Mediação pedagógica na sala de aula**. Campinas, SP: Autores Associados, 1996.

FORTUNA, T, R. Sala de Aula é Lugar de Brincar? In : Xavier, M.I.F. e DALLA ZEN, M.I.H. **Planejamento e Análises Menos Convencionais** .Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6)

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 21. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra,1993

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

KAMII, C. **A criança e o número**. 39.ed. São Paulo: Cortez, 1981.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e educação**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

_____, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

LORENZATO, S. **Educação infantil e percepção matemática**. São Paulo: Autores Associados, 2011

OLIVEIRA FILHO, V. H. **As novas tecnologias e a mediação do processo ensino aprendizagem na escola**. Caxias, RJ, 2005.

PAPERT, S. **A Máquina das Crianças: repensando a escola na era da informática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2005.

SANTOS, S. M. P. dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2005.

SILVA; M. **Sala de aula interativa: educação presencial e à distância em sintonia com a era digital e com a cidadania**. Campo Grande, p.5-15, set, 2007. Disponível em: <http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/4727/1/NP8SILVA3.pdf>. Acesso em 03.nov.2013.

TAROUCO, L. M. R.; ROLAND, L. C.;FABRE, M. C. J. M., KONRATH, M. L. P. **Jogos educacionais**, RENOTE - Novas Tecnologias na Educação , v. 2, n. 1. 2004.

TEZANI, T. C. R. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos.** 2004. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621>.

WAJSKOP, G. **Concepções de brincar entre profissionais de educação infantil: implicações para a prática institucional.** 1996. Tese de Doutorado, Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo. São Paulo.

ZUCOLOTTO, R. **A importância da educação física no ensino fundamental.** Monografia de Especialização em Psicopedagogia. 2012.