

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS-UFG

CURSO DE PEDAGOGIA

MARCELO DE FREITAS SANTOS

**O USO DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTA PARA A
APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DE 6 A 10 ANOS**

Goiânia

2022



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Marcelo de Freitas Santos

Título do trabalho: O USO DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTA PARA A APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DE 6 A 10 ANOS

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Fabiane Lopes De Oliveira, Professora do Magistério Superior**, em 19/09/2022, às 18:59, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **MARCELO DE FREITAS SANTOS, Discente**, em 09/10/2022, às 23:12, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site

[https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0)

[acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **3201764** e o código CRC **43F8563A**.

Referência: Processo nº 23070.049685/2022-88

SEI nº 3201764

MARCELO DE FREITAS SANTOS

**O USO DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTA PARA A
APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DE 6 A 10 ANOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
à Coordenação do Curso de Pedagogia da
Universidade Federal de Goiás, sob a
orientação da Profa. Dra. Fabiane Lopes de
Oliveira.

Goiânia

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Santos, Marcelo de Freitas

O USO DE JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTA PARA
A APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DE 6 A 10 ANOS [manuscrito] /
Marcelo de Freitas Santos. - 2022.

XLII, 42 f.

Orientador: Profa. Dra. Fabiane Lopes de Oliveira.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade
Federal de Goiás, Faculdade de Educação (FE), Pedagogia, Goiânia,
2022.

Bibliografia.

1. Jogos eletrônicos. 2. Aprendizagem. 3. Educação. 4. Crianças. I.
Oliveira, Fabiane Lopes de, orient. II. Título.

CDU 1



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos treze dias do mês de setembro do ano de 2022 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “O USO DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTA PARA A APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DE 6 A 10 ANOS”, de autoria de Marcelo de Freitas Santos, do curso de Pedagogia, da Faculdade de Educação da UFG. Os trabalhos foram instalados pela Prof^a. Dra. Fabiane Lopes de Oliveira (FE/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Prof^a. Dra. Aline de Fátima Sales Silva (FE/UFG). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição do estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota final de 10,0, tendo sido o TCC considerado aprovado.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Fabiane Lopes De Oliveira, Professora do Magistério Superior**, em 14/09/2022, às 11:43, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Aline De Fátima Sales Silva, Professor do Magistério Superior**, em 19/09/2022, às 14:40, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3179497** e o código CRC **E2DF553A**.

Dedico este trabalho àqueles que direta ou indiretamente contribuíram para meu crescimento e amadurecimento como pessoa. Em especial à minha família, à minha esposa, aos meus filhos, aos meus pais e à Prof. Dra. Fabiane Lopes de Oliveira.

RESUMO

Compreender os jogos eletrônicos como atividades estruturadas que envolvem regras e diversão, ligando, muitas vezes, a aprendizagem adquirida em ambiente escolar ao processo de aprendizagem imerso aos jogos, estabelecendo a possibilidade de intermediar e de auxiliar o processo de aprendizagem, é a temática deste trabalho de conclusão de curso. O presente estudo tomou por referência o público de crianças de 6 a 10 anos, propondo-se a investigar a utilização dos jogos eletrônicos como estratégia facilitadora ao processo de ensino e de aprendizagem. Especificamente, intentou analisar o uso, investigar práticas docentes/pedagógicas e, também, inferir sobre o interesse e a motivação de crianças por meio de jogos eletrônicos. Por meio da discussão entre a ludicidade e a tecnologia, pretendeu-se refletir sobre a seguinte questão: sendo uma forma de conhecimento específico os jogos como ferramenta pedagógica, interferem de forma positiva ou negativa nos processos de aprendizagem de crianças de 06 a 10 anos? Desse modo utilizou-se uma pesquisa de caráter bibliográfico. Para tanto, as discussões pautaram-se na pesquisa documental, sendo analisados obras e autores que norteiam as teorias de jogos/aprendizagem. A partir desse contexto, a pesquisa mostrou uma aceitação dos jogos eletrônicos e reforçou seu potencial para a aquisição da aprendizagem. A reflexão aqui apresentada visa a contribuir com discussões ligadas à relação professor e aluno, ensino aprendizagem e os reflexos através dos meios tecnológicos em especial os jogos eletrônicos. Para tanto, o maior desafio do professor é estabelecer novas estratégias de ação a fim de possibilitar o aprendizado em conjunto com estudante, sendo importante o uso coerente das tecnologias permeadas por práticas pedagógicas mais atuais e ainda integração tecnológica oriunda de sua formação docente.

Palavras-chave: jogos eletrônicos, aprendizagem, educação, crianças

ABSTRACT

Understanding electronic games as structured activities that involve rules and fun, often linking the learning acquired in a school environment to the learning process immersed in games, establishing the possibility of intermediating and helping the learning process, is the theme of this work of course completion. The present study took as a reference the audience of children from 6 to 10 years old, proposing to investigate the use of electronic games as a facilitating strategy for the teaching and learning process. Specifically, it attempted to analyze the use, investigate teaching/pedagogical practices and, also, infer about the interest and motivation of children through electronic games. Through the discussion between playfulness and technology, it was intended to reflect on the following question: being a form of specific knowledge, games as a pedagogical tool, do they interfere positively or negatively in the learning processes of children from 06 to 10 years old? Thus, a bibliographic research was used. Therefore, the discussions were based on documentary research, analyzing works and authors that guide game/learning theories. From this context, the research showed an acceptance of electronic games and reinforced their potential for the acquisition of learning. The reflection presented here aims to contribute to discussions related to the teacher and student relationship, teaching learning and the reflexes through technological means, especially electronic games. Therefore, the biggest challenge for the teacher is to establish new action strategies in order to enable learning together with the student, being important the coherent use of technologies permeated by the most current pedagogical practices and also technological integration arising from their teacher training.

Keywords: electronic games, learning, education, children

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	07
1 O USO DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTA PARA A APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DE 6 A 10 ANOS	10
1.1 JOGOS ELETRÔNICOS	10
1.2 JOGOS ELETRÔNICOS E O INTERESSE DAS CRIANÇAS DE 6 A 10 ANOS.....	13
1.3 JOGOS ELETRÔNICOS E A MOTIVAÇÃO DAS CRIANÇAS DE 6 A 10 ANOS.....	15
2 OS CONHECIMENTOS APREENDIDOS AO USO DE JOGOS ELETRÔNICOS AS CRIANÇAS DE 06 A 10 ANOS	19
2.1 JOGOS ELETRÔNICOS E APRENDIZAGEM.....	19
2.2 QUADRO CULTURAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS E DA APRENDIZAGEM.....	21
2.3 RELAÇÕES COGNITIVAS DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS DE 6 A 10 ANOS AOS JOGOS ELETRÔNICOS	25
3 O PROFESSOR FRENTE A AMBIENTES INTERATIVOS E DINÂMICOS QUE INCENTIVAM NOVAS PRÁTICAS DOCENTES/PEDAGÓGICAS AS CRIANÇAS DE 06 A 10 ANOS	28
3.1 FORMAÇÃO DOCENTE DIFERENCIADA E CONTINUADA	28
3.2 ESTRATÉGIAS ELETRÔNICAS ADOTADAS AO PROCESSO EDUCACIONAL.....	30
3.3 INTERAÇÃO ENTRE PROFESSORES E CRIANÇAS DE 06 A 10 ANOS NOS AMBIENTES ELETRÔNICOS	33
CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
REFERÊNCIAS	38

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa visa a abordar o seguinte tema: o uso dos jogos eletrônicos como ferramenta para a aprendizagem de crianças de 6 (seis) a 10 (dez) anos.

Ao sair da Educação Infantil e ingressar no Ensino Fundamental, as crianças são expostas a muitos desafios. A nova rotina exige que saiam de sua zona de conforto formada pelas práticas repetitivas presentes na Educação Infantil, pois, nessa fase, o lúdico é um recurso metodológico de suma importância para auxiliar a aprendizagem; em contrapartida, no Ensino Fundamental, a ideia é possibilitar o desenvolvimento das habilidades e das competências que serão aprimoradas ao longo da sua vida escolar.

De acordo com Cardoso e Silva (2019), no momento em que os pequenos deixam de frequentar a Educação Infantil e passam a ser alunos do Ensino Fundamental, rotinas antes implementadas devem ser desfeitas. Vale destacar, entretanto não devem ficar restritas apenas às alterações estruturais, isto é, mostra-se necessária, também, uma renovação na proposta pedagógica que será desenvolvida nos Anos Iniciais.

Diante disso, entende-se a importância de rever questões quanto ao convívio, à educação social, ao aperfeiçoamento das capacidades cognitivas por meio de ambientes motivadores de reconstrução do conhecimento, descobertas, criatividade, respeito mútuo e trabalho cooperativo ligados ao ambiente pedagógico e à tecnologia em favor da aprendizagem.

Os jogos eletrônicos, assim como o celular, o cinema, a televisão e a internet estão cada vez mais presentes no cotidiano, com uma linguagem própria que alinha a sistemas de regras lúdicas com narrativas audiovisuais. Desse modo, os jogos eletrônicos fornecem ambientes, muitas vezes aproximados de nossa realidade, permitindo que o jogador explore e interaja com ambientes e outros jogadores sobre assuntos, muitas vezes, tratados nas salas de aula. Portanto, aplicações dessas tecnologias podem auxiliar nos processos de ensino-aprendizagem, podendo ser uma maneira de se “ensinar e aprender brincando”.

Nesse contexto, podem-se compreender os jogos eletrônicos como atividades estruturadas que envolvem regras e diversão, ligando, muitas vezes, a aprendizagem

adquirida em ambiente escolar ao processo de aprendizagem imerso aos jogos, estabelecendo a possibilidade de intermediar e auxiliar o processo de aprendizagem.

Por meio da discussão entre a ludicidade e a tecnologia, pretende-se refletir sobre a seguinte questão: sendo uma forma de conhecimento específico, os jogos como ferramenta pedagógica interferem de forma positiva ou negativa nos processos de aprendizagem de crianças de 6 a 10 anos?

A possibilidade de os jogos eletrônicos serem trabalhados tanto pelo professor de informática da escola, como pela professora efetiva em sala enquanto ferramenta de apoio durante o processo de aprendizagem, pode interferir positivamente na evolução das potencialidades, favorecendo a compreensão da realidade que rodeia os alunos de forma crítica e não reproduzindo práticas repetitivas que podem acabar desconsiderando o aprendizado e focando exclusivamente no ensino.

Pretende-se, neste trabalho, refletir se os jogos eletrônicos interferem nas atividades para o aprendizado das crianças, pois se acredita que, por meio dessa ferramenta, os discentes podem se relacionar, experimentar, investigar e ampliar os conhecimentos sobre si mesmos e sobre o mundo ao seu redor.

Entende-se que, da mesma forma que o aprendizado é importante ao desenvolvimento intelectual da criança, pode, também, por meio dos jogos, estimular na criança o desenvolvimento do seu raciocínio lógico, cooperação, criatividade, coordenação, imaginação e socialização.

Com a exposição tecnológica que se impõe diariamente, as novidades do dia-dia são mutáveis e velozes. Nas diversificadas maneiras de desvendar as curiosidades das crianças, a escola pode aproveitar os jogos digitais e, consecutivamente, as manifestações da criança, canalizando emocionalmente em atividades educativas. Tais atividades, quando bem direcionadas, trazem grandes benefícios a fim de promover benefícios à criança.

Os jogos e o aprendizado ocorrem por meio de um processo dinâmico e criativo. Com a utilização desses recursos pedagógicos, o professor pode vir a favorecer a aprendizagem da criança, construindo uma identidade autônoma, cooperativa e criativa.

Para compor a pesquisa, aponta-se como objetivo geral: investigar a utilização dos jogos eletrônicos como estratégia de aprendizagem, facilitando o processo de ensino e de aprendizagem de crianças de 6 a 10 anos.

Os objetivos específicos propõem-se a analisar o uso de jogos eletrônicos a fim de aprimorar os conhecimentos apreendidos pelas crianças de 06 a 10 anos; investigar práticas docentes/pedagógicas que visem a incentivar a aprendizagem das crianças de 6 a 10 anos por meio de ambientes interativos e dinâmicos, além de inferir no interesse e na motivação de crianças de 6 a 10 anos através de jogos eletrônicos, que desafiam a curiosidade, a interação e a fantasia, contribuindo para a sua aprendizagem.

Serão analisadas determinadas fases para a preparação da pesquisa bibliográfica, como, por exemplo, a opção do elemento objeto da pesquisa e sua posterior delimitação; a identificação de obras; a compilação, consistente na reunião de material e, enfim, a redação do texto.

A pesquisa bibliográfica emprega fontes estabelecidas por material já organizado, composto fundamentalmente por livros e artigos científicos localizados em bibliotecas. A pesquisa documental impugna fontes mais diversificadas e dispersas, sem tratamento analítico, tais como: tabelas estatísticas, jornais, revistas. (FONSECA, 2002, p. 32).

O método científico utilizado é indutivo, que, segundo Fonseca (2002), aponta a generalização constatada na observação de casos concretos suficientemente confirmadores dessa realidade. Constitui o método proposto pelos empiristas para os quais o conhecimento é fundado exclusivamente na experiência, levando em consideração os princípios estabelecidos.

Portanto, este trabalho de conclusão de curso, trazendo a problemática dos jogos eletrônicos, divide-se em três Capítulos. No primeiro, estão sendo trabalhados os conceitos de jogos eletrônicos bem como o interesse e a motivação das crianças; no segundo capítulo, relaciona-se a aprendizagem levando em conta a cultura dos jogos e das suas relações cognitivas; já no terceiro e último capítulo, reúnem-se elementos que apresentam a formação docente diferenciada e continuada, as estratégias eletrônicas adotadas e a interação entre o professor e a criança frente aos ambientes eletrônicos.

1 OS JOGOS ELETRÔNICOS: O INTERESSE E A MOTIVAÇÃO DAS CRIANÇAS DE 6 A 10 ANOS

Neste capítulo, será tratado, enquanto objeto de estudo, dos jogos eletrônicos, partindo de um breve histórico para contextualizá-los e, a seguir, serão apresentadas as possibilidades no tocante ao interesse e à motivação das crianças de 6 a 10 anos. Discutir-se-á sobre o despertar do interesse/motivação, destacando-se sua interatividade e os aprendizados que podem ser por eles promovidos.

1.1 JOGOS ELETRÔNICOS

Criados com a ideia primária para o entretenimento, diversas gerações já cresceram acompanhando essa cultura. Apresentado ao mercado consumidor no ano de 1972, nos Estados Unidos da América, o jogo eletrônico teve seu primeiro console lançado, o chamado Odyssey 100, criado por Ralph Baer, em 1975, pela empresa Magnavox. Entretanto, no Brasil, apenas em 1977 foi lançado o console chamado Tele-Jogo, o qual era visto como recreativo, sendo por muito tempo visto apenas como passatempo e recreação em momentos vagos.¹

Por muitas vezes, foram associados ao azar e assim não eram considerados como uma ferramenta de aprendizagem. Contudo, o jogo eletrônico no sentido de desenvolvimento da aprendizagem é tão importante quanto o brincar, ou seja, é um grande auxílio para o desenvolvimento, à autonomia, à criatividade e ao convívio social da criança. Para Buckingham, o game faz com que o jogador precise refletir e encontrar soluções em situações complexas, exercitando ponderação, gerenciamento de recursos e tomada de decisões (GEE,2009, p.167).

Cada vez mais comuns os jogos eletrônicos estão presentes no dia a dia das pessoas, conquistando grande destaque econômico e cultural tanto em escala local quanto global. A facilidade para se obter um jogo atualmente, torna fácil seu acesso, podendo ser utilizado em diversos produtos ligados aos meios de comunicação, como consoles (videogame), computadores, tablets, celulares, entre outros. Fato perceptível pelo crescente aumento das vendas dos produtos a eles relacionados, os jogos eletrônicos estão presentes não só entre crianças e adolescentes, mas também entre

¹Site Hardware.com contém histórico sobre os JEs em matéria especial. Disponível em <https://www.hardware.com.br/artigos/qual-o-primeiro-videogame-lancado-no-brasil/> Acessado em 15 de agosto de 2022.

todas as faixas etárias. “Os jogos eletrônicos preenchem grande parte do tempo no cotidiano dos jovens e das gerações de adultos recentes que cresceram em sua presença, repercutindo em suas formas de perceberem e de agirem no mundo” (CRUZ; ALBUQUERQUE; AZEVEDO, 2010, p.35).

Facilitador do processo de desenvolvimento de inúmeras habilidades, os jogos são ferramentas criadas pelo homem, proporcionando realidades virtuais interessantes e, muitas vezes, impossíveis de serem realizadas na vida real, em que o principal ícone é com certeza o jogador, permitindo a solução de problemas muitas vezes ligados ao raciocínio lógico, comunicação, sociabilidade e diversos outros do cotidiano. Da mesma forma que o jogo leva a realidade para o mundo virtual, o inverso é recíproco,

Tenho observado que, com bastante frequência, as crianças falam de seu interesse pela tecnologia e, muitas vezes, constroem brincadeiras a partir de sua experiência com videogames e computadores mesmo que estes não estejam presentes. (PINHO, 2001, p.6)

Com uma arrecadação significativa, a indústria dos jogos eletrônicos está em um patamar de destaque significativo entre as indústrias, ou seja, com grandes históricos de arrecadações se equiparam às indústrias cinematográficas e à indústria da música. O lançamento contínuo de novos consoles ampliaram o público alvo, abrangendo conseqüentemente a faixa etária dos grupos de acesso, sendo a evolução da tecnologia totalmente favorável à expansão global dos jogos eletrônicos, ao desenvolvimento da internet, possibilitando a interação entre os jogadores durante as partidas. Isso atraiu milhares de adeptos, no entanto, foram os celulares que proporcionaram acesso massivo aos jogos eletrônicos “[...] comum nas residências o celular passou de um instrumento de comunicação, para um poderoso produto de entretenimento, e com a chegada da internet fez com que eles se tornassem amplamente conhecidos e de fácil acesso” (CRUZ; ALBUQUERQUE; AZEVEDO, 2009, p.119).

Com a popularização dos jogos eletrônicos, o aumento das vendas foi inevitável, as indústrias oferecendo aparelhos cada vez mais poderosos e acessíveis, jogadores podendo compartilhar dados durante as jogatinas assim como jogos multiplayer em ambientes online, ambiente no qual o interesse maior é o poder do trabalho em grupo, permeando as exigências do jogo eletrônico que proporciona

regras e em grupos aleatórios ou não para disputas, sendo acessado por meio de diversas formas de tecnologias existentes.

A evolução dos computadores permitiu o surgimento e o desenvolvimento de diversas plataformas que possibilitaram a utilização dos jogos eletrônicos, cada vez que um jogo novo é lançado, economicamente falando a indústria precisa acompanhar com tecnologias tornando-os mais realista, interessante e principalmente acessível. (PINHEIRO, 2007, p.89)

Dessa forma, os jogos eletrônicos atingem a todos os usuários, pois são prazerosos e dinâmicos, despertam a curiosidade, o interesse e estimulam a aprendizagem cognitiva, afetiva e social de um modo divertido. Igualmente, tornam o público consumidor mais exigente e diversificado, investindo nos títulos prediletos, movimentando o mercado financeiro e proporcionando às indústrias vantagens nas relações com o consumidor direto. Dessa forma, os jogadores necessitam de novos e mais potentes periféricos para acompanharem a evolução dos jogos eletrônicos.

Ao comprar um jogo eletrônico, o jogador tem possibilidade infinitas de enredo, pois existem títulos para todo tipo de público.

Este grupo vem se preocupando também em fomentar a criação, o desenvolvimento e a popularização de jogos que possam mediar os processos de ensinar e aprender, nos diferentes níveis e modalidades de ensino, bem como servir de canal de referência para diversos grupos que estejam interessados na temática (MOITA, 2007, p. 4).

Assim, cada tipo de jogos eletrônicos possui objetivos diferentes, por meio dos quais o jogador desenvolve habilidades específicas para o desenvolvimento e execução de cada tipo de jogo, conforme seus objetivos classificados como ação, arcade, esportes, aventura, estratégia, corrida, espacial, educativos, entre outros.

1.2 JOGOS ELETRÔNICOS E O INTERESSE DAS CRIANÇAS DE 6 A 10 ANOS

Pode-se dizer que todo jogo, por mais livre e não estruturado que seja, possui alguns princípios básicos. O primeiro deles é, talvez, o mais importante é que a participação deve ser voluntária. Quanto mais autonomia o jogador tem para entrar ou sair de um jogo, modificá-lo e estabelecer suas estratégias, mais vivencia essa atividade como prazerosa. Trata-se também de uma atividade segura, na qual não

existem punições ou consequências negativas sérias ao jogador, sendo o próprio nível de dificuldade controlado (principalmente no caso dos jogos eletrônicos) para estimular a sensação de competência a fim de evitar uma frustração excessiva que leve ao abandono do jogo. “Além disso, o jogo possibilita a interação com outras pessoas e estabelece uma sintonia afetiva entre elas, cuja manutenção garante a continuidade do jogo e a sua diversão” (JOHNSON, 2005, p. 230).

Devido à grande possibilidade de interação aliada ao grau de realismo, as crianças são motivadas a jogar e a buscar uma realidade em que possam controlar o que quiserem. Com uma imensa liberdade de escolha, a criatividade da criança normalmente define os elementos ativos do jogo, permeando o entretenimento e estabelecendo um contato mais profundo com o jogador. A pressão para o jogador é totalmente variável, pois existem estruturas que minimizam a dificuldade existente no jogo para ficar mais favorável ao seu objetivo, permitindo que a criança preencha as lacunas de diversão, satisfazendo-se mais facilmente.

Assim,

[...] em síntese, os autores assinalam pontos comuns como elementos que interligam a grande família dos jogos: liberdade de ação do jogador ou o caráter voluntário e episódico da ação lúdica; o prazer (ou desprazer), o não-sério ou o efeito positivo; as regras (implícitas ou explícitas); a relevância do processo de brincar (o caráter improdutivo), a incerteza de seus resultados; a não literalidade ou a representação da realidade, a imaginação e a contextualização no tempo e no espaço. São tais características que permitem identificar os fenômenos que pertencem à grande família dos jogos (KISHIMOTO, 1994, p.7).

O jogo eletrônico permite que joguem sozinhas ou em grupos, criando cenários e ações complexas, buscando uma realidade em que possam controlar o que quiserem com possibilidade de liberdade enorme, escolhendo a sua realidade dentro dos jogos eletrônicos. Seus padrões pessoais e culturais são influenciadores da sua realidade virtual, pois testam rotinas e resolvem problemas que encontram no seu dia-a-dia sob forma de simulação e criam soluções práticas e rápidas. Sobre a interatividade, deve-se lembrar que “[...] quando controlam seu meio, em vez de observá-lo passivamente, as crianças se desenvolvem mais que rapidamente.” (TAPSCOTT, 1999, p.9)

O indivíduo é convidado a participar de ações que oferecem habilidades para executar uma série de regras que, muitas vezes, podem ser criadas pelo próprio jogador, ou melhor, o jogo convida o jogador a interagir e a criar ambiente que, muitas

vezes, são cópias digitais da realidade, podendo participar dos acontecimentos históricos, além de permitir a participação e a influência nas decisões histórias já vivenciadas pela humanidade. Nota-se que

[...] a brincadeira escapa a qualquer função precisa e é, sem dúvida, esse fato que a definiu, tradicionalmente, em torno das ideias de gratuidade e até de futilidade. E, na verdade, o que caracteriza a brincadeira é que ela pode fabricar seus objetos, em especial, desviando de seu uso habitual os objetos que cercam a criança; além do mais, é uma atividade livre, que não pode ser delimitada (BROUGÈRE, 1997, p.13).

Os jogos possuem cores, imagens e gráficos que se assemelham à realidade e aumentam de forma inimaginável a interatividade do indivíduo com o jogo e também a interatividade entre os jogadores. Os aspectos negativos são reduzidos e tratados com humor. Com isso, a criança encontra no jogo eletrônico um mundo perfeito, com estímulos sonoros e visuais atraentes e vibrantes. Partindo desse pressuposto, a criança pode criar a sua própria versão da história, podendo fingir que é o mundo real. Portanto, “o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria.” (HUIZINGA, 1993, p.11)

Para conseguir prender a atenção do jogador, os produtores de jogos escrevem os roteiros incluindo múltiplas possibilidades para quem está agindo assumir um papel mais ativo. Com essas possibilidades, a criança pode criar e desenvolver suas ideias personalizadas, pois todo conteúdo novo normalmente é recebido com bastante entusiasmo, sendo utilizado de modo mais intenso. Com passar de algum tempo, seu uso se reduz e permanece em um padrão menos intenso. Entretanto, por gerações, desenvolve-se o jogo, mantendo o jogador interessado no conteúdo a partir do desenvolvimento das tecnologias eletrônicas

[...] a interatividade passa ser compreendida como a possibilidade de o usuário participar ativamente, interferindo no processo com ações, reações, intervenções, tornando-se receptor e emissor de mensagens que ganham plasticidade, permitem a transformação imediata (LÉVY, 1999, p. 60)

Não há como desconsiderar a influência dos jogos eletrônicos na vida moderna, é importante afirmar a influência desses no comportamento das crianças, pois, além de fornecerem uma realidade com características próprias, muitas delas são repletas de histórias fantásticas, heróis, monstros, mundos exóticos com

possibilidades infinitas, portanto não é de se admirar que as crianças despertem tamanho interesse por eles.

1.3 JOGOS ELETRÔNICOS E A MOTIVAÇÃO DAS CRIANÇAS DE 6 A 10 ANOS

A motivação é um fenômeno capaz de mover o ser humano ao incentivar a realização de determinadas ações e a persistência nelas até atingir os seus objetivos. O conceito também se encontra associado à vontade e ao interesse, segundo Balancho e Coelho (1996, p.17), “[...] a motivação está ligada a vários estudos relacionados com a aprendizagem, dizendo que os alunos quando motivados a fazer algo que desperte o seu interesse reagem favoravelmente a esse estímulo”.

Nesse sentido, acredita-se que todos os alunos são capazes de aprender desde que sejam motivados, desde que acreditem nas suas capacidades, ou seja, basta que se definam objetivos e que não se pretenda apenas a conclusão das tarefas, mas sim a aquisição do conhecimento propriamente dito. O ato de motivar ajuda o aluno a agir, e as atividades lúdicas dos jogos eletrônicos têm muitas vantagens como promover o convívio, ocupar os tempos livres, explorar conhecimentos, fortalecer a criatividade, lidar com as competitividades, entre outras. Dessa forma, “[...] os jogos motivam, de diferentes maneiras, a avançar em suas etapas adquirindo recompensas à medida que os desafios são superados. Eles ensinam, inspiram e envolvem de uma maneira que a sociedade não consegue fazer.” (McGONICAL, 2012, p.31)

Dentre os princípios de aprendizagem presentes nos jogos eletrônicos, destaca-se a interação, pois quando um jogador toma decisões e age em um determinado jogo, suas ações produzem reações se novos problemas são distribuídos, isto é, os jogos respondem às ações motivadoras dos jogadores, fazendo com que um jogo eletrônico tenha eventos totalmente diferentes, dependendo do seu jogador e das suas decisões dentro do mesmo. Pela alta capacidade de diversão e de entretenimento, o jogo eletrônico incentiva e motiva diferentes aprendizados através de ambientes que ativam a curiosidade, a interação e a fantasia. De acordo com Lima, “[...] é a interatividade que possibilita ao gamer participar da história e definir rumos para que alcance seus objetivos dentro do jogo, sejam eles conquistar pontos, ganhar corridas, derrotar inimigos [...]” (LIMA,2088, p.99).

A motivação de ajustar o jogo sem perder o foco principal, resolver diversos problemas escolhendo diferentes atributos para o personagem de modo que os

jogadores passam por um conjunto de problemas desafiadores e a sua solução, normalmente, torna-se rotinizada e automatizada, exigindo do jogador que repense e aprimore a solução utilizada anteriormente.

A consequência de cada ação motiva os jogadores a se estruturarem com mais eficácia nas próximas decisões por meio da observação dos jogadores. Pinho (2001) destaca o caráter de repetição presente em jogos, usando como exemplo o jogo Super Mario Bros “[...] a sequência é sempre mais ou menos a mesma: o jogo inicia, Mario percorre parte do trajeto, encontra inimigos e prêmios, morre, o jogo reinicia, Mario percorre parte do trajeto [...]” (PINHO, 2001, p.28).

O alcance dos objetivos é uma motivação que pode envolver aspectos de conduta, sendo o indivíduo bombardeado por motivações internas ou externas. De um modo geral, os jogos eletrônicos ativam a curiosidade, a interação e a fantasia, incentivando e motivando os jogadores por meio da diversão e do entretenimento que se fazem constantemente presentes. Destaca-se a presença do desafio como algo motivador e que lhes dá gosto pelo jogo vez que, gradativamente, o jogador desenvolve seus planos e os executa constantemente até conseguir atender as exigências estabelecidas pelas diretrizes dos jogos.

De acordo com Pinho (2001), a motivação passa a ser o resultado de desejos, necessidades e vontades de um indivíduo em que o jogo eletrônico permite vivenciar virtualmente. Assim, quanto mais o jogador se sente familiarizado com o ambiente, mais motivador esse ambiente será. Como consequência, resolverá com maior clareza os desafios propostos. O autor destaca que:

O jogo eletrônico – seus personagens, o comportamento destes, o modo como reagem frente às ações do jogador – é composto pela lógica de um programa integrado por dezenas de milhares de instruções do computador (PINHO, 2001, p.32).

O processo pelo qual o comportamento humano é incentivado define um conjunto de processos internos de um indivíduo que o capacitam e, assim, estimulam a realizar determinadas tarefas ou a alcançar as metas que almeja. O indivíduo é motivado quando suas necessidades são supridas, a motivação é considerada um dos elementos principais que move o ser humano em busca de seus objetivos.

Na visão de Wolf,

[...]em um Jogo eletrônico quase sempre existe um objetivo preciso que o jogador empenha-se em completar (...), e ao fazê-lo interações muito

específicas são realizadas. Assim a intenção do jogador-personagem é frequentemente clara e pode ser analisada como uma parte do jogo. O objetivo do jogo é um poder motivacional para o jogador, e isto, combinado com as várias formas de interatividade presentes no jogo, são locais úteis para iniciar a construção de uma série de gêneros de Jogos Eletrônicos. (WOLF, 2005, p.194)

A motivação interfere consideravelmente no desempenho do jogo eletrônico e principalmente no desempenho escolar dos alunos por realçar o comportamento de aprendizagem e de realização dos indivíduos, tais como escolher tarefas, prestar atenção, esforçar-se e demonstrar persistência. De acordo com Gee,

[...] os bons videogames incorporam bons princípios de aprendizagem, princípios apoiados pelas pesquisas atuais em Ciência Cognitiva. Por quê? Se ninguém conseguisse aprender esses jogos, ninguém os compraria – e os jogadores não aceitam jogos fáceis, bobos, pequenos. Em um nível mais profundo, porém, o desafio e a aprendizagem são em grande parte aquilo que torna os videogames motivadores e divertidos (GEE, 2009, p.168).

Assim, importante ressaltar que, na motivação, os indivíduos não reagem da mesma forma a um mesmo estímulo, sendo necessário algo que os motive para determinada ação. Nesse contexto, os jogos eletrônicos estabelecem um aumento gradativo de motivações, modificando e aumentando o nível de dificuldade para que o indivíduo consiga enfrentar novas situações sem perder o interesse.

No próximo capítulo, serão abordadas questões que envolvem o conhecimento que os jogos eletrônicos podem promover para a aprendizagem das crianças entre 6 e 10 anos, objeto deste estudo.

2 OS CONHECIMENTOS APREENDIDOS AO USO DE JOGOS ELETRÔNICOS AS CRIANÇAS DE 6 A 10 ANOS

Os jogos eletrônicos contribuem de forma significativa para a aquisição e a construção de conhecimento. Seguindo esse propósito, o presente capítulo tem como objetivo conhecer as possibilidades dos jogos eletrônicos para o desenvolvimento da aprendizagem.

2.1 - JOGOS ELETRÔNICOS E APRENDIZAGEM

Os jogos eletrônicos proporcionam aprendizados que podem ser úteis como facilitadores do processo de aquisição do conhecimento, pois o aprendizado se torna prazeroso, envolvendo todas as atividades desenvolvidas pelo ser humano. O conhecimento e o aprendizado se complementam por meio da inteligência e das ações processuais de efeito e consequência, na medida em que a construção do conhecimento também depende da forma de como cada indivíduo aprende, sendo que cada um aprende de modo semelhante, mas jamais igual.

[...] as tecnologias não mudam apenas as estratégias de ensino, mas toda a concepção e percepção de alunos, dos métodos, da escola e da educação. Ou seja, muda a maneira de ensinar, a forma de aprendizagem do aluno, como ele recebe, constrói e se relaciona com o conhecimento (SANCHO, 2006, p.15).

Os jogos eletrônicos podem compor uma estratégia pedagógica, pois estão presentes na vida dos alunos. Por meio deles, é possível que o aluno aprenda brincando a construir conceitos, atitudes e valores referentes aos conteúdos escolares. Aprendizagem e conhecimento não são mecânicos, não é uma simples transmissão de conteúdos. A aprendizagem é processual e pode ser alcançada durante a realização de diversas atividades, tais como: jogos, esportes, artes, filosofia, religiões, entre outros. A visão de aprendizagem, compreendida por Vygotsky, simboliza o apoio a essa condição, contudo sem limitá-la, isto é, “[...] o aprendizado humano pressupõe uma natureza social específica e um processo através do qual as crianças penetram na vida intelectual daquelas que a cercam”. (VYGOTSKY, 1988, p.115)

A aprendizagem, quando organizada, é transmitida de forma planejada. Os jogos eletrônicos têm a facilidade de envolver o jogador de forma a permitir que a

aprendizagem seja organizada da mesma forma que permite, no formato espontâneo, como é possível entender na fala de Alves,

[...] atividades divertidas e gamificadas podem engajar públicos diferentes e com idades diversas. E o engajamento está diretamente ligado à relevância dos conteúdos, às pessoas e à forma como a aprendizagem é motivada (ALVES, 2015, p.62).

Estas estão presentes na vida das crianças, como mostra o estudo de Rossetti e Souza, “[...] tal apreciação pelos jogos eletrônicos é apontada, como uma das categorias mais presentes na rotina diária de crianças e adolescentes, com idades entre 6 e 14 anos” (ROSSETTI; SOUZA, 2005, p.87). Essa apreciação pelos jogos eletrônicos constitui uma espécie de estratégia pedagógica, pois favorece o aprendizado na escola, perdurando da infância até a vida adulta.

Todavia, o ambiente torna-se mais dinâmico, complexo, socioeducativo, sem deixar de ser prazeroso. O campo de aprendizagem deixa de estar vinculado apenas ao ambiente escolar, os diversos lugares podem ser considerados como espaços de aprendizagens em vários espaços globalizando o homem com o mundo. Em um jogo eletrônico, os jogadores ensinam e aprendem em grupo para alcançar o propósito do jogo,

[...] a aprendizagem cultural, então, resulta de um intrigado processo de interação de objetos, símbolos, comportamentos, crenças e sentidos de diferentes atores sociais circunstanciais historicamente vividas através da experiência (STEPHENS, 1993, p.27).

Os jogos eletrônicos não ensinam conteúdos específicos obrigatórios ao aprendizado escolar; lidam com narrativas e conteúdos diversos, direcionados a várias áreas, como História, Geografia, Matemática, Física, entre outros, estabelecendo uma variação que não está ligada necessariamente aos conteúdos escolares, mas despertando a curiosidade pelo assunto. O modo de aprender novos conhecimentos não se restringe à forma sequencial, podendo ser avaliado constantemente no decorrer do jogo, favorecendo o entendimento durante a vitória e também durante a derrota, pois “[...] o jogo favorece o aprendizado a partir do erro e estimula a exploração e a solução de problemas, uma vez que o aluno não se constrange quando se erra” (MACEDO, 2000, p.53).

As pessoas aprendem pelas experiências que tiveram, gerando simulações que facilitam resoluções de problemas futuros. Nesse sentido, os “Jogos Sérios têm como proposta a integração de situações sobre questões levantadas no mundo real para uma forma lúdica e divertida por meio de jogos digitais” (COHEN, 2014, p.19).

Nos jogos eletrônicos, o jogador é constantemente estimulado a atingir metas que, muitas vezes, não são alcançadas facilmente, recebendo informações que propiciam o entendimento para facilitar a nova tentativa a fim de alcançar o objetivo, e, ainda, através da interação social, trocar experiências com o intuito de melhorar o entendimento e a interpretação de suas experiências.

No contexto escolar, os jogos são facilitadores do exercício de habilidades cognitivas importantes à aprendizagem, promovendo a aproximação entre dois campos específicos, nos quais um privilegia a aprendizagem e o outro o entretenimento.

2.2 QUADRO CULTURAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS E DA APRENDIZAGEM

É possível inferir que gerações inteiras nascidas após 1980 vivenciaram os jogos eletrônicos de alguma forma. Os jogos estão cada vez mais presentes no dia-a-dia e se tornaram populares graças aos acessíveis meios tecnológicos. Os jogos eletrônicos se desenvolveram durante os anos com intuito recreativo e de lazer, contando com um crescimento significativo devido à evolução da internet, que possibilitou esse novo cenário.

Eles existem há décadas e seu acesso fácil tornou os jogos eletrônicos presentes no cotidiano social e cultural das pessoas. “O que a indústria do videogame fez foi aperfeiçoar boa parte desta atividade e torná-la mais conveniente para os jogadores” (SÊDA, 2011, p.50). O homem é um ser cultural, e o indivíduo se adapta quando, em sociedade, produz cultura, conforme comenta Laplantine,

[...] aquilo que os seres humanos têm em comum é sua capacidade para se diferenciar uns dos outros, para elaborar costumes, línguas, modos de conhecimento, instituições, jogos profundamente diversos; pois se há algo natural nessa espécie particular que é a espécie humana, é sua aptidão à variação cultural (LAPLANTINE, 2000, p.13).

Os jogos eletrônicos são controlados pelos adultos por diferentes meios. Mas, ao jogar, a criança estabelece uma ligação com o jogo, criando um vínculo de interatividade lúdica sem limites. Nesse sentido, o jogo é um lugar de construção de cultura lúdica, pois existe realmente uma relação entre jogo e cultura. A socialização é um papel importante para se estabelecer uma identidade e os jogos eletrônicos, com suas possibilidades culturais - permitindo trabalhar costumes, tradições, crenças, manifestações artísticas e intelectuais, permitem o espelhamento da realidade do

jogador ao mundo virtual. Assim, a realidade não está no jogo ou fora dele, a realidade envolve tudo. De acordo com Caetano, o

[...] ato de jogar pode proporcionar possibilidades de explorar o mundo de maneira espontânea e divertida; além disso, os jogos podem ser considerados um fenômeno da cultura corporal, uma linguagem corporal, capazes de desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social, ou seja, proporcionam o desenvolvimento humano (KISHIMOTO, 1994, p.44).

Cenas de crianças correndo na rua marcaram a infância de muitos, porém, hoje, pelo menos em parte, isso parece ter mudado. O avanço tecnológico proporcionou mudanças significativas na sociedade, alterando as rotinas, entre elas familiarizando o jogo eletrônico às rotinas diárias, pois criam meios para fidelizar o jogador, atribuindo premiações gradativas ao vínculo diário. Isso é cada vez mais comum entre as crianças para que as mesmas passem uma grande parte do dia jogando.

Enquanto alguns defendem que jogos eletrônicos podem ajudar no desenvolvimento da atenção e da aprendizagem das crianças, o tema divide opiniões, pois há quem enfatize que esse hábito pode levar ao sedentarismo, facilitar a obesidade, desregular o sono e, por consequência, retardar o desenvolvimento. “Os pais desempenham um papel fulcral sobre a utilização das tecnologias pelos filhos” (KUCIRNOVA; SAKR, 2015, p.59), logo, “[...] passou a ser uma das mais importantes atividades de lazer para crianças e adolescentes” (GRIFFITHS, 1999, p.41) e, conseqüentemente “[...] é motivo de preocupação para os profissionais da educação e da saúde devido ao impacto que os videogames podem trazer à saúde das crianças.” (WAN; CHIOU, 2006, p.318).

Vale lembrar que toda atividade feita em desequilíbrio pode gerar impactos negativos à saúde da criança, sendo necessário encontrar um ponto de moderação e principalmente o acompanhamento de seus responsáveis. De acordo com Shaw “[...] diferente do cinema, TV, rádio, livro, quem está jogando interage com o game, vive o jogo, constrói sua própria narrativa a partir da experiência do jogo e ritualiza o momento do jogar, criando, então, uma cultura do jogo, do jogar” (SHAW, 2010, p.23).

Fruto de experiências vivenciadas dentro do campo das possibilidades, seja real ou virtual, a criança como sujeito sociocultural transforma suas experiências em possibilidades, lembrando que a mesma realidade vivida por diversas pessoas é absorvida de formas distintas. Assim, um texto tal como lido é diferente do texto como é produzido; a ludicidade propicia a aquisição do conhecimento de formas específicas

para cada um. Os jogos eletrônicos, atualmente, são ligados diretamente à tecnologia e sua utilização se coloca de forma muito mais intensa quando se observa que “[...] o jogo eletrônico possibilita o gozo consigo mesmo, pois se cria um personagem para consumo de si” (RAMOS, 2008, p.9).

O virtual acaba por atrair não só as crianças, mas também o adolescente e muitos adultos, que, cada vez mais, tornam-se adeptos dos jogos eletrônicos, pois acabam seduzidos pela ludicidade, entretenimento e interatividade. Muitas coisas atraem as crianças para o mundo virtual, o que explica, de forma considerável, a crescente popularização desses jogos cada vez mais realistas, permitindo interações com amigos, propiciando a imersão no contexto do game, ambiente no qual são desafiadas a fazer escolhas e a solucionar problemas, como observa Cruz Junior: “[...] o mundo do jogo e o de fora do jogo já não são mais tão perceptíveis ao jogador” (CRUZ, 2016, p.54).

Criam-se, dessa maneira, imperceptíveis fronteiras a partir da experiência constante, estabelecendo vínculos ativos com o jogador conforme aponta Lopes, “[...] a fronteira entre o jogo e o não-jogo ou, em outros termos, entre o físico e o virtual é mais tênue e permeável do que fixa e perceptível ao jogador.” (LOPES, 2005, p.18)

Essa capacidade de o jogo eletrônico permitir uma pausa na vida e de levar o jogador a outro mundo é estabelecida de forma que se tenha uma função significativa, isto é, possibilitar, mesmo com regras estabelecidas, a adaptação de realidades de acordo com sua vontade. “No jogo existe alguma coisa em jogo que transcende as necessidades imediatas da vida e confere sentido à ação” (HUIZINGA, 2000, p.37).

Para esse autor, a imersão no ato de jogar cria:

[...] lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem. Introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta estraga o jogo, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor (HUIZINGA, 2000, p.39).

Felizmente, os jogos eletrônicos são vistos como evolução da tecnologia, porém em um nível que é, muitas vezes, mais próximo dos brinquedos do que dos filmes e livros. Contudo, as possibilidades são inúmeras para os jogadores que se prontificam a vencer, sabendo que tal fato requer condições específicas para culminar

na vitória, ou seja, quanto mais o jogo eletrônico oferece desafios de qualidade aos jogadores, mais imersos esses estarão, e mais real será o aproveitamento pós jogo, como pontua Luckesi,

[...] as atividades que têm a característica de estimular a ludicidade são aquelas que, junto com o prazer e a alegria, nos ajudam a crescer, a tomarmos posse de nós mesmos, a amadurecer nossas capacidades, a formar nossa auto-imagem (LUCKESI, 2007, p.42).

Tradição e modernidade, vertentes em que a tecnologia estabeleceu vínculos positivos, pois vivemos em um tempo no qual a cultura digital vem mudando as interações sociais e as noções tradicionais de educação no que diz respeito à aprendizagem e à apropriação de conhecimento, assim a autora Silva (2013) evidencia bem esse aspecto ao afirmar que:

[...] a mobilidade na educação diminui e torna fluídas as fronteiras de comunicação entre escola, residência e trabalho, uma interferindo, influenciando e se imbricando-a outra. Portanto, além do tempo e do espaço, no contexto da comunicação é ressignificado: a escola entra em casa e a casa entra na escola, bem como os amigos, a família, a comunidade... os espaços e os territórios informacionais são ampliados (SILVA, 2013, p.130).

O que antes era estabelecido como improvável tornou-se realidade, desmistificando mitos e estabelecendo formas para cada vez maiores de permear a apropriação da tecnologia pela cultura e, conseqüentemente, todos os outros hábitos e capacidades adquiridos pelo homem como membro da sociedade digital.

2.3 RELAÇÕES COGNITIVAS DA APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS DE 6 A 10 ANOS AOS JOGOS ELETRÔNICOS

De modo geral, o jogo eletrônico tem uma importante função para o processo de desenvolvimento infantil. Segundo Seber, “[...] ele permite compreender os diferentes papéis sociais e o contexto no qual a criança está inserida, oferece oportunidade para compreensão das suas experiências e favorece a socialização” (1997, p.67). Os jogos eletrônicos trabalham os aspectos cognitivos de modo a favorecer o desenvolvimento de processos mentais, como memória, percepção, raciocínio, linguagem e resolução de problemas.

Ainda reforçando o seguimento, pois, de acordo com Winnicott, “[...] o jogo fornece uma organização para a iniciação de relações emocionais e assim propicia o desenvolvimento de contatos sociais” (1982, p.165).

Os jogos são facilitadores no processo de exercitar habilidades relacionadas à atenção, como o aumento do número de objetos percebidos simultaneamente, assim como a atenção seletiva e dividida, momento em que “[...] melhoram o desempenho cognitivo, aprimorando a capacidade de fazer mais de uma tarefa ao mesmo tempo e tomar decisões executivas” (BOOT et al., 2008, p.121).

No processo de desenvolvimento da criança, ela passa a conhecer a realidade humana, sendo possível perceber essa questão quando Leontiev destaca que os jogos se colocam “[...] como atividade importante nesse processo, pois ultrapassa[m] os estreitos limites de manipulação dos objetos que a cercam, a criança penetra um mundo mais amplo, assimilando-o de forma eficaz” (LEONTIEV, 2001, p.119). O jogo acaba sendo um elo entre a realidade externa e compartilhada, pois cada jogo favorece o desenvolvimento de determinadas habilidades, cumprindo muitas vezes funções específicas.

Em sua essência, os jogos eletrônicos apresentam problemáticas que mobilizam o jogador a pensar, levantar hipóteses, experimentar, planejar, testar, realizar cálculos, contribuindo com o raciocínio lógico. Apresentam, de modo geral, níveis de dificuldades gradativos, e, por vezes, permitem participação de pelo menos dois jogadores promovendo reflexões sobre as decisões tomadas em que “[...] o exercício das habilidades cognitivas também pode ser observado na mecânica do jogo, pois, dependendo do controle que o jogo requer habilidades motoras finais ou gerais e o equilíbrio podem ser exercitadas” (GENTILE, 2011, p.75).

Não se utiliza a inteligência apenas nos momentos em que se está estudando ou fazendo cálculos; na verdade, para cada atividade realizada, utiliza-se a inteligência, e assim se desenvolve o funcionamento cognitivo. Situações corriqueiras como olhar as horas, ler um livro e atravessar uma rua, por exemplo, são situações em que a criança explorará uma variedade significativa de conhecimento. Para Hostetter,

[...] os games podem ser utilizados com muito sucesso na educação, porque mudam as habilidades cognitivas dos aprendizes, justificando essa hipótese pela capacidade que a nova geração tem de processar uma carga enorme de informação ao mesmo tempo (2004, p.37).

A tecnologia veio para somar no processo de aprendizagem, desenvolvendo diversas habilidades e exercitando a capacidade de adquirir conhecimento de modo

divertido. Essa ferramenta traz com ela o interesse da criança. O mundo tecnológico deve ser usado a favor da educação como uma ferramenta envolvendo os conteúdos, aumentando o estímulo e a interação dos educandos e suas relações cognitivas.

No próximo capítulo, tratar-se-á de questões que envolvem novas práticas de interatividade e a dinâmica para com as crianças de 6 a 10 anos, levando em conta a relação do professor e os ambientes pedagógicos, objeto deste estudo.

3 O PROFESSOR FRENTE A AMBIENTES INTERATIVOS E DINÂMICOS QUE INCENTIVAM NOVAS PRÁTICAS DOCENTES/PEDAGÓGICAS ÀS CRIANÇAS DE 6 A 10 ANOS

Como estão os elementos que subsidiam o processo de ensino e de aprendizagem perante a tecnologia? Posturas antes necessárias se tornam incompletas ou obsoletas frente à realidade em que se vive, sendo necessárias novas técnicas de adaptação, favorecendo elaboração de materiais didáticos e, também, o compromisso social de orientador junto à formação docente e, consecutivamente, sua interação com o aluno dentro e fora da sala de aula.

3.1 FORMAÇÃO DOCENTE DIFERENCIADA E CONTINUADA

O mundo está em uma constante evolução tecnológica, frequentemente transformando a maneira de as pessoas encararem a sociedade e também a realidade. Nas épocas de grandes mudanças, um dos graves problemas é a interpretação do novo, como diz Assmann “[...] vida é, essencialmente, aprender... e estar vivo é um sinônimo de estar agindo como aprendente” (1998, p. 35), é de suma importância se preparar junto aos avanços das tecnologias para poder renovar ideias, ações e pensamentos, procurando, assim, técnicas atuais que transformarão significativamente a sociedade em comparação a outras anteriores.

Entretanto, isso vai depender, também, da disposição do professor perante novas formas de aprendizagens e a predisposição para a interação com os estudantes, utilizando os mais variados recursos tecnológicos existentes. Nesse contexto,

[...] as atuais reflexões sobre educação e formação indicam para a necessidade de se redefinir os modos, tempos e espaços do processo de ensino aprendizagem de maneira que a resposta a essas mudanças implique uma formação flexível e ampliada, que dificilmente poderia ser assumida no formato tradicional” (GONZÁLEZ, 2007, p.220).

O professor deve ser crítico e flexível tanto relativo à escola quanto aos alunos, devendo atuar como agente transformador, para suas ações romperem fronteiras, pois o novo papel do professor é de transmissor e de mediador. Contudo, o acesso aos meios tecnológicos por si só não transforma o professor em um agente inovador, pois mesmo com o acesso às tecnologias pode revelar um padrão tradicional de ensino, usando de meios modernos, mas continuando com a mesma prática

docente tradicional de décadas atrás. Assim, “[...] os docentes ensinam geralmente como foram ensinados, garantindo pela sua prática uma transmissão mais ou menos eficiente de saberes e uma socialização idêntica àquela de que eles próprios foram objecto” (CORTESÃO, 2002, p.40).

Outro aspecto que merece destaque é a questão da interação, porquanto essa exige do docente uma compreensão profunda do contexto de ensino, sendo fundamental na promoção de tais interações. Um dos objetivos principais dos professores é, basicamente, mediar o processo à aquisição do ensino, e o objetivo principal dos discentes, através de suas reflexões, é aprender, no entanto “[...] parece que algumas crenças do tipo quem sabe, sabe ensinar ou o professor nasce feito ainda predominam em nosso meio, embora a realidade esteja a toda hora contraditando essas crenças” (GATTI, 2000, p.40).

Um aspecto importante nessa relação docente-discente é a eficiência do ambiente, o qual possibilita às pessoas entenderem o mundo em que estão inseridas, assim “[...] a visão de liberdade tem uma posição elementar, pois “a liberdade é a matriz que atribui sentido a uma prática educativa que só pode alcançar efetividade e eficácia na medida da participação livre e crítica dos educandos” (FREIRE, 2011, p.9).

As renovações de ideias, as ações e os pensamentos marcam a história da humanidade, “[...] em geral, a opinião sobre a integração dessas tecnologias no processo de ensino aprendizagem apresenta uma tendência favorável, haja vista que elas podem trazer vantagens para o desenvolvimento de diferentes atividades” (PAREDES; ESTEBANELL, 2005, p.125). As crianças não se contentam mais em apenas ser meras receptoras de dados e de informações passam também a contribuir e a produzir novas ideias e ações, e o professor mesmo em constante transformação se vê pressionado pela tecnologia em um cenário que provoca novas exigências profissionais, sendo os professores desafiados a associar as inovações mesmo sem a garantia de um ensino melhor. Portanto

[...] hoje, não é suficiente pedir ao professor unicamente estar informado. Ele não é, não deve ser, a única fonte, nem sequer a mais completa. Agora a informação a ser manejada é infinitamente maior, mas não é essa a questão determinante. Pedimos outras coisas ao professor, tais como fomentar a convivência, a participação, a cooperação, a autonomia do aluno, a autocrítica, a ética, a reflexão. Expressões que costumam identificar modelos docentes que outorgam aos professores o papel de agentes de mudança e inovação educativa (PABLOS, 1996, p.5).

Os espaços de ensino e de aprendizagem podem ser melhorados pelas tecnologias, sendo necessário repensar conceitos e visões do dia a dia, procurando entender os meios tecnológicos como elemento determinante de mudanças para que o professor e o aluno passem a entender suas relações além da simples troca de informações.

Para o professor, não é suficiente dominar as tecnologias disponíveis, o que importa é ajudar os alunos a construir o seu próprio conhecimento, mantendo-se atualizado e se adaptando às necessidades do mundo moderno.

Assim,

[...] a formação continuada deve possibilitar: o desenvolvimento coletivo de processos autônomos no trabalho docente, o compartilhamento de processos metodológicos e de gestão, a aceitação da indeterminação técnica, uma maior importância ao desenvolvimento pessoal, a potencialização da auto-estima coletiva e a criação e o desenvolvimento de novas estruturas (IMBERNÓN, 2010, p.82)

Nesse sentido, a formação continuada de professores é encarada como uma ferramenta que auxilia os educadores no processo de ensino aprendizagem de seus alunos, transformando suas práticas pedagógicas, no entanto, como instituição educacional, a escola precisa proporcionar recursos e tempo para que os educadores possam compreender sua realidade e, ao analisá-la, transformá-la.

3.2 ESTRATÉGIAS ELETRÔNICAS ADOTADAS AO PROCESSO EDUCACIONAL

Pode-se dizer que processo educacional compreende duas ações: o ensinar e o aprender, porém a cultura do ensinar e de aprender tem mudado aceleradamente a partir da rápida evolução tecnológica, pois os avanços referentes à evolução dos meios de comunicação e de entretenimento já fazem parte da cultura há décadas, facilitando o lidar tecnológico para as novas gerações, fortalecendo cada vez mais uma barreira imaginária que limita a ação do docente.

A escola parece se deparar com um importante desafio diante de um estudante que procura espaços lúdicos de aprendizagem a fim de haver interação, imersão sem perder o prazer em aprender. Grande destaque é dado ao crescimento significativo do uso das tecnologias durante as atividades escolares por parte dos alunos, lembrando que “[...] esse novo contexto educacional em que se configuram os

ambientes eletrônicos de aprendizagem, requer um olhar atento e direcionado às suas exigências e às suas especificidades educacionais” (SILVA,2003, p.65-75).

Os jogos eletrônicos assim como os meios de comunicação podem ser utilizados com muito sucesso na educação por mudarem as aptidões cognitivas dos aprendizes, justificando essa hipótese pela capacidade que a nova geração tem de manusear e de processar uma carga enorme de informação ao mesmo tempo. A interação dos alunos com as redes sociais, softwares de comunicação instantânea e games durante as atividades escolares tem se tornado rotineiro, e o professor tende a se posicionar em conciliação com os desafios de um aluno conectado, buscando minimizar os impactos nos espaços escolares.

De acordo com Anastasiou, deve-se

[...] favorecer os percursos e ações que viabilizam o processo de aprendizagem por meio de uma metodologia dialética, ou seja, que favorece o desenvolvimento de ações cognitivas como a observação, a confrontação, a elaboração de hipóteses, a análise e a sintetização, entre outras, realizadas pelo aluno ao aprender (2007, p. 18).

Como facilitadores das estratégias de aprendizagem, deve-se procurar direcionar as ações mentais e comportamentais com as quais se envolve um aluno durante a aprendizagem e que facilitam a aquisição cognitiva de conhecimentos já adquiridos, potencializando da melhor forma a qualidade desse processo.

Quando o assunto é integração, depara-se com uma realidade em que a enorme quantidade de informações é tratada como trivial, pois a globalização tecnológica não pode ser negada, haja vista que, via internet, pessoas do mundo inteiro estão interligadas, compartilhando informações, divulgando impressões e difundindo formas de cultura e de saberes. De acordo com Moran, “[...] o livro era uma nova tecnologia. Hoje é uma tecnologia importante para a aprendizagem, mas não é nova. A delimitação do que é novo nas tecnologias muda rapidamente” (2008, p.41).

O aluno quer ser autor do próprio conhecimento, e a tecnologia está permitindo que isso ocorra, pois “[...] a escola, por sua vez, está diante do desafio de se constituir como ambiente de aprendizagem em rede, onde inteligências coletivas se unem de forma colaborativa para criar novo saberes” (LEVY,1998, p.39). Mediar esse processo através de estratégias eletrônicas acaba sendo a melhor opção, criando um ambiente lúdico e dinâmico, pois, na ausência do docente, a interatividade virtual assume o seu lugar de facilitador do acesso a informação.

Nesse sentido, destaca-se o termo intitulado por Moran como ensino híbrido, que, por sua vez, tem amplificada suas possibilidades graças à facilidade de posse aos dispositivos móveis como tablets e celulares e também sua utilização em diferentes ambientes,

[...] o ensino híbrido apresentado na atualidade como uma das apostas para a Educação no século XXI, se constitui como uma mescla do ensino presencial com o virtual, dentro e fora da escola, no híbrido tudo pode ser misturado, combinado e, com os mesmos ingredientes, pode-se preparar diversos 'pratos', com sabores muito diferentes (MORAN, 2017, p.27)

O aluno anseia por interpretar o mundo, “[...] assim, só aprende quem encontra alguma forma de prazer no ato de aprender.” (CHARLOT, 2013, p.48), a inserção de tecnologias ganha cada vez mais espaço, vez que a criança nasce em tempos favoráveis às facilidades que as tecnológicas proporcionam, posicionam-se naturalmente frente à tecnologia, porém, em contrapartida, vem o professor em uma realidade pressionada pelas tecnologias e posto frente a novas rotinas e procedimentos com os quais, muitas vezes, não está familiarizado.

Os professores, em sua maioria, desconhecem o potencial que os jogos eletrônicos têm, assim “[...] podemos dizer que os jogos evoluíram conforme as necessidades da sociedade” (CHARLOT, 2013, p.49). Desse modo, a tecnologia está apontada como um grande apoio as novas formas de tratar o conhecimento no âmbito escolar, no entanto de nada adiantará inovar a tecnologia e suas possibilidades se essas apenas estiverem cumprindo papel institucional, portanto “[...] a importância da relação escola e tecnologias é crucial, mas, alerta que a mera incorporação dessas não vai resolver todos os conflitos de aprendizagem e ensino, sendo possível até intensificar alguns deles” (SIBÍLIA, 2012, p.60). Apenas exigir a prática por partes dos professores não é a solução, devem-se desenvolver ações integradas entre os diferentes cursos de formação de professores, procurando levar para as escolas propostas inovadoras, ou seja, propostas que estimulem e revolucionem o cotidiano escolar.

3.3 INTERAÇÃO ENTRE PROFESSORES E CRIANÇAS DE 6 A 10 ANOS NOS AMBIENTES ELETRÔNICOS

A integração da tecnologia na escola, aos poucos, vai se tornando uma realidade com o propósito de favorecer o processo de ensino e de aprendizagem. Nesse contexto, espera-se que os professores estejam aptos, motivados e que tenham facilidade para usar os diferentes recursos tecnológicos como suporte à sua prática pedagógica.

Abranches enfatiza que “[...] meu ver, a relação entre tecnologia e educação vai muito além da simples distinção das nomenclaturas utilizadas, pois estas encobrem não só o tipo de utilização feita, mas as concepções e os princípios inerentes ao seu uso” (2003, p.74). Entretanto, a inovação depende da maneira que o usuário interage com as ferramentas de ensino, sendo preciso desenvolver um ambiente que favoreça a aprendizagem significativa ao aluno, pois as vantagens que poderão acontecer da apropriação dessas tecnologias não vêm de maneira simples nem fácil.

Contudo, ao pensar as tecnologias no cenário escolar significa pensar também no funcionamento da escola e, principalmente, na possibilidade de os esforços acabarem por ser classificados apenas como um mecanismo de dispersão. Para Sibília, “[...] a escola deveria ser um espaço que ensine a pensar e não somente a usar as tecnologias” (2012, p.63). Sendo assim, a escola deve ser capaz de qualificar o professor tornando-o uma ferramenta poderosa e acessível ao aluno no seu desenvolvimento, evitando que a interação ao ambiente eletrônico se torne um problema. Ainda assim, Sibília explana que

[...] os professores, por sua vez, muitas vezes não sabem como enfrentar esse novo cenário; assim, além de suportarem a precariedade socioeconômica que assola a profissão em boa parte do planeta, têm que lidar com as aflições suscitadas pelos questionamentos acerca do significado do seu trabalho e com a dificuldade crescente de estar à altura do desafio (2012, p. 65).

Sobre a disseminação dos meios tecnológicos agregados à aprendizagem, é necessário que a inclusão tecnológica na escola seja gradativa, pois não se faz no sentido de solucionarem-se os problemas educacionais existentes, ou seja, o professor deve tê-los como opções para se aproximar do cotidiano dos alunos no processo de aprendizagem, lembrando também que a inclusão tecnológica, se não for bem trabalhada, pode acabar por afastar os alunos do intuito inicial.

Nesse contexto, Prado explica que

O uso que se faz destas ferramentas depende do objetivo do professor e das características dos participantes (necessidades e/ou interesses). Embora estas ferramentas sejam de extrema importância, cabe ao professor dar vida, ou seja, dinamizar o seu uso com os alunos (2013, p.4).

A exemplo disso, Moran Costas salienta

[...] que para ensinar é preciso que o aluno esteja disposto e apto a aprender, pois ensinar depende também do aluno querer aprender e estar apto a aprender em determinado nível e ambiente (depende da maturidade, da motivação e da competência adquiridas) (2013, p.22).

Percebe-se que a relação entre alunos e professores dependem também das escolhas e da utilização de ferramentas adequadas ao processo de aprendizagem. Assim, para Konrath, Tarouco e Behar (2009, p.7), “[...] o aluno entra neste cenário como alguém que precisa também ter comprometimento, disciplina e organização do seu tempo e espaço de trabalho para que tenha êxito em seu aprendizado”, fazendo com que o sucesso na aplicação desses recursos dependa do envolvimento e do comprometimento daqueles que os utilizam.

Ganhando um destaque significativo entre os meios eletrônicos, os jogos, por sua vez, ocupam lugar privilegiado na preferência das crianças e adolescentes, não podendo ser ignorados no ambiente escolar. Ainda assim, é necessário definir ações para um aproveitamento significativo do aluno, pois o melhor caminho é buscar interagir com sua realidade, porém a utilização das ferramentas interativas ainda estão restritas aos seus conceitos primários, ou seja, mesmo sabendo das potencialidades pedagógicas a serem exploradas ainda são poucos utilizadas.

Ainda assim, para Andrade e Santos,

[...] a interação nos ambientes virtuais será intensificada, somente se, os professores e alunos utilizarem as ferramentas interativas síncronas e assíncronas de forma significativa no processo de ensino aprendizagem e em sua inter-relação para o desenvolvimento (2010, p. 5).

O professor deverá ser o elemento fundamental nesse processo, provocador de novas oportunidades visando a aprender, a interagir e a dialogar com os alunos. Uma ponte facilitadora permitindo a apropriação das possibilidades significativas de conhecimento tecnológico, entendendo suas vantagens e desvantagens, riscos e possibilidades, tornando-a em ferramenta útil, além de permitir que o conhecimento seja construído tanto por parte dos professores quanto dos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho desenvolveu-se com o intuito de favorecer o entendimento sobre o uso dos jogos eletrônicos como ferramenta de aprendizagem a crianças de 6 a 10 anos. Nesse sentido, situações complexas e inesperadas foram surgindo, muitas delas ligadas à responsabilidade individual e coletiva a ser cumprida por parte dos docentes e dos discentes em diversas situações, sendo perceptível o quanto a tecnologia influencia no desenvolvimento da criança e do professor.

A forma de proceder em relação à construção do conhecimento está em constante mudança. Desse modo, o professor instruído para ser o centro do processo de ensino e de aprendizagem, dominando o saber, é desafiado frequentemente, pois o contato com as fontes de informações está mais dinâmico, e as pessoas, direta ou indiretamente, estão expostas às informações a todo tempo. Entretanto, o próprio saber tornou-se instável, necessitando de atualizações constantes. Sem contar o fato de que se surpreende incessantemente pela forma como a tecnologia evolui, seduzidos por aparelhos e mídias cada vez mais criativas.

Perceber o jogo eletrônico como uma possível ferramenta pedagógica não foi difícil, porquanto a ligação entre as crianças e os jogos eletrônicos cresce, reforçando a ideia de trazer a realidade do indivíduo como facilitador no processo de aprendizagem, e, assim, evidencia-se o uso dos jogos eletrônicos em ambientes educacionais.

Leite reforça essa ideia.

Diante desta realidade, torna-se necessário que as escolas passem a trabalhar visando a formação de cidadãos capazes de lidar, de modo crítico e criativo, com a tecnologia no seu dia-a-dia. Cabendo à escola esta função, ela deve utilizar como meio facilitador do processo de ensino-aprendizagem a própria tecnologia com base nos princípios da Tecnologia Educacional (LEITE, 2000, p.40).

Como toda cultura se modifica através do tempo, hoje a maioria das brincadeiras são distintas das de gerações anteriores, principalmente levando em conta que o diferencial dos jogos eletrônicos está no fato de o jogador se tornar o protagonista da história, controlar como e quando o enredo se desenrola. Ainda assim, vale lembrar que os jogos eletrônicos estão diferentes, pois proporcionam, muitas

vezes, aos seus jogadores satisfações no mundo virtual que são buscadas na vida real de forma interativa e criativa, permitindo o intercâmbio de saberes.

A questão é a estratégia a ser utilizada de modo a potencializar os benefícios de ambas as partes interessadas. A inserção dos jogos eletrônicos garante acesso a um universo diversificado, os jogos não são simples atrações individuais, pois, ao acessá-los, o indivíduo se conecta com milhares de outros sujeitos em segundos com os quais partilha propósitos que criam laços no virtual muitas vezes levados para o real, porém a tecnologia quando não usada corretamente abre uma lacuna nas relações escolares e familiares.

Enfim, a reflexão aqui apresentada visa a contribuir com discussões ligadas à relação professor e aluno, ensino aprendizagem e os reflexos através dos meios tecnológicos, em especial os jogos eletrônicos, em que o maior desafio do professor é estabelecer novas estratégias de ação que possibilite o aprendizado em conjunto com estudante, sendo importante o uso coerente das tecnologias permeado por práticas pedagógicas mais atuais, e ainda integração tecnológica oriunda de sua formação docente.

REFERÊNCIAS

- ABRANCHES, Sérgio Paulino. **Modernidade e formação de professores: a prática dos multiplicadores dos núcleos de tecnologia educacional do Nordeste e a informática na educação**. São Paulo: USP, 2003. Tese (Doutorado em Educação), Universidade de São Paulo, 2003.
- ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. **Educação a Distância na Internet: abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem**. Educação e Pesquisa, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2003.
- ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos**. Edição 11ª: São Paulo, 2003.
- ALVES, Flora. **Gamification - como criar experiências de aprendizagem engajadoras**. Um guia completo: do conceito à prática. 2ª ed. São Paulo: DVS, 2015.
- ALVES, Lynn Rosalina. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo, SP: Futura, 2005.
- AMARAL, S. C. F.; PAULA, G. N. **A nova forma de pensar o jogo, seus valores e suas possibilidades**. In: Pensar a Prática. Goiânia, 2007.
- ANASTASIOU, L das C. **Ensinar, aprender, apreender e processos de ensinagem**. In: ANASTASIOU L C, Alvez LP, (Orgs). Processos de ensinagem na universidade: pressupostos para as estratégias de trabalho em aula. Joinville: UNIVILLE; 2007.
- ANDRADE, Ana L. de B. e SANTOS, Ângela M. dos **-Análise das interações no Ambiente Virtual de Aprendizagem no âmbito da tutoria - Anais do V Encontro de Pesquisa em Educação em Alagoas - Encontro de Pesquisa em Educação em Alagoas**. Maceió, 31 de agosto a 03 de setembro de 2010. Disponível em: <http://dmd2.webfaccional.com/anais/>. Acesso em 08 agosto 2022.
- ASSMANN, H. **Reencantar a educação: rumo à sociedade aprendente**. Petrópolis: Vozes, 1998.
- BALANCHO, M.J. e Coelho, F. **Motivar os alunos - criatividade na relação pedagógica: conceitos e práticas**. Lisboa: Texto Editora, 1996.
- BOOT, W.R. et al. **Os efeitos do jogo de videogame na atenção, memória e controle executivo**. Acta Psicológica, 2008.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. Trad. Maria Alice A. S. Dória. 2 ed. São Paulo: Cortez, 1997.
- BUCKINGHAM, David. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. São Paulo: Loyola, 2007.

CAETANO, A. **O jogo nas aulas de Educação Física e suas implicações no desenvolvimento moral.** Pensar a Prática, Goiânia, v. 17, nº 3, 2014.

CHARLOT, B. **Da Relação com o saber às práticas educativas.** São Paulo: Editora Cortez.Vol.1, 2013.

COHEN, E. L. **Computadores no Comportamento Humano. O que faz bons jogos se tornarem virais? O papel do uso da tecnologia, eficácia, emoção e prazer na decisão dos jogadores de compartilhar um jogo digital pró-social.** Computadores no Comportamento Humano, v. 33, 2014. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.013>

CORTESÃO, L. **Ser professor: um ofício em risco de extinção.** São Paulo: Cortez/Instituto Paulo Freire, 2002.

COX, KeniaKodel. **Informática na Educação Escolar.** Campinas, SP: Autores associados,2003.

CRUZ, D. M.; ALBUQUERQUE, R. M., AZEVEDO, V. A. **LinCity-NG como Ferramenta Pedagógica: Utilização de um Jogo de Simulação em Sala de Aula.** PLURAIS Revista Multidisciplinar UNEB, 2009.

CRUZ JUNIOR, G.; CRUZ, D. M. **Quando a brincadeira vira coisa séria: Dos mitos e (in)verdades sobre as relações entre jogos digitais, cultura e consumo.** Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v. 38, n. 2, 2016.

FERREIRO, Emília. **Alfabetização e cultura escrita.** Nova escola. Editora Cortez, 2006.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

FREIRE, W. **Tecnologia e educação : as mídias na prática docente.** Rio de Janeiro: Wak Editora. 2008.

GATTI, B. **A formação de professores e carreira: problemas e movimentos de renovação.** 2. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2000.

GEE, Paulo James. **Bons videogames e boa aprendizagem.** Revista Perspectiva, Florianópolis, v. 27 n. 1, 2009.

GEE, Paulo James. **O que os jogos têm a nos ensinar sobre aprendizagem e alfabetização.** Nova York: PalgraveMacMillan, 2007.

GENTILE, D. A. (2011). **As múltiplas dimensões dos efeitos de videogame. Perspectiva do desenvolvimento infantil,**worklwide web: <http://www.drdouglas.org/drdpdfs/Gentile-5Dimensions.pdf>. acesso em 19/08/2022

GOMÉZ, G. O. **Educomunicação: recepção midiática, aprendizagens e cidadania**. São Paulo: Paulinas, 2014.

GONZALES, Mercedes. **As TIC como fator de inovação e melhoria da qualidade de ensino**. In: CABERO, J. (Coord.) Tecnologia Educacional. Madri: McGraw Hill, 2007.

GREENFIELD, P.M. **O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica: os efeitos da TV, computadores e videogames**. São Paulo: Summus, 1996.

GRIFFITHS, M.D., **Jogos de computador em crianças e adolescentes: uma revisão da literatura**. Em T Gill (ed.). Crianças eletrônicas: como as crianças estão respondendo à revolução da informação. Londres: National Children's Bureau, 1996.

HOSTETTER, Obe. **Videogames - A Necessidade de Incorporar Videogames como parte de Aprendizagem Construtivista**, 2004. Disponível em http://www.gameresearch.com/art_games_constructivist.asp

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. edição. São Paulo: Perspectiva, v 1993/2000.

IMBERNÓN, F. **Na formação é necessário abandonar o individualismo docente a fim de chegar ao trabalho colaborativo**. In: Formação continuada de professores. Porto Alegre: Artmed, 2010.

JOHNSON, S. **Surpreendente! : a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KONRATH, M. L. P., Tarouco, L. M. R., & Behar, P. A. **Competências: desafios para alunos, tutores e professores da EaD**. Revista Renote – Novas Tecnologias na Educação, 2009.

KUCIRNOVA, N., & Sakr, M. **Criação de texto de pai para filho em casa com giz de cera, colagem de iPad e PC**. Habilidades de pensamento e criatividade, v.17, 2015.

PABLOS, Juan de. **A mídia como objeto de estudo preferencial para a tecnologia educacional**. In: Tecnologia e Educação. 1996. Barcelona: Editorial Cedecs. Disponível em www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jparedes/lecturas/depablos.html. Acesso em 7/08/2022.

LAPLANTINE, François. **Aprender Antropologia**; tradução de Marie-Agnès Chauvel. São Paulo: Brasiliense, 2003.

LEITE, L. **Tecnologia Educacional: mitos e possibilidades na sociedade tecnológica**, Tecnologia Educacional, v. 29, n. 148, Rio de Janeiro, 2000.

LEONTIEV, A. (2001). **Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar**. In: Vigotsky, LÉVY, P. **A ideografia dinâmica: rumo a uma imaginação artificial?** 2ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

LEVY, Pierre. **A conexão planetária: o mercado, o ciberespaço, a consciência**. São Paulo: Editora 34, 2001.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999

LIMA, C. W.F. de. **A construção da imagem realista em jogos de videogame. Um estudo sobre as representações imagéticas nos games de nova geração**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – PUC-SP, São Paulo, 2008.

LOPES, E. S. **A realidade do virtual**. Psicologia em Revista, v. 11, n. 17, 2005.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e desenvolvimento humano**. In: D'ÁVILA, Cristina. Educação e Ludicidade: ensaios 04. Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Gepel, 2007.

MACEDO, L. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto alegre: artmed, 2000.

MATTAR, João. **Games em educação, como nativos digitais aprendem**. São Paulo : Pearson Editora. 2010.

McGONICAL, Jane. **A realidade em jogo - por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. Trad. Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MOITA, F. M. G. S. C. **Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @**. Campinas: Alínea, 2007.

MOLL, L.C. **Vygotsky e a educação : implicações pedagógicas da psicologia sócio histórica**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

MORAN COSTAS, J. M. **Ensino e aprendizagem inovadores com apoio de tecnologias**. In: MORAN Costas, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda A. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 21ª ed. Campinas: Papyrus editora, 2013.

MORAN COSTAS, José Manuel. **Metodologias ativas e modelos híbridos na educação**. In: YAEGASHI, Novas Tecnologias Digitais: Reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento. Curitiba: 2017. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2018/03/Metodologias_Ativas.pdf>. Acesso em: 01 jul. 2022.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 13ª Edição Campinas, SP: Papyrus, 2000.

MORAN, José Manuel. **Formação de educadores inovadores para uma nova escola.** In: TV ESCOLA – Série Salto para o Futuro – Educação Digital e tecnologias da informação e comunicação. Secretaria de Educação a Distância, Ministério da Educação. Ano XVIII – 2008. Disponível em: <www.tvbrasil.org.br/salto>. Acesso em: 01 jul. 2022.

PAIS, Luiz Carlos. **Educação escolar e as tecnologias da informática.** 1ª Edição. Autêntica Editora, Belo Horizonte, 2005.

PAREDES, J. & ESTEBANELL, M. **Atitudes e necessidades de formação dos professores antes das TIC e a introdução do crédito europeu: um novo desafio para a Educação.** Revista Educação. Madri, nº 337, 2005.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho.** 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação.** Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

PINHO, G. S. **O brincar na infância contemporânea.** F. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Universidade federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2001.

PRADO, Maria ElisabetteBrisola Brito. **Educação a distância: os ambientes virtuais e algumas possibilidades pedagógicas. Projeto Gestão Escolar e Tecnologias.** Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2002. Disponível em: <http://www.eadconsultoria.com.br/matapoio/biblioteca/>

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais.** São Paulo: Ed. 1ª. Senac São Paulo, 2012.

PRENSKY, M. **Não me atrapalhe mãe, eu estou aprendendo.** São Paulo: Phorte, 2010.

RAMOS, D. K. **A Escola frente ao fenômeno dos Jogos Eletrônicos: Aspectos Morais e Éticos.** Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 6, n. 2, 2008.

RAMOS, D. K. **Jogos cognitivos eletrônicos na escola: exercício e aprimoramento dos aspectos cognitivos.** In: Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, 2013, Salvador. Anais do IX Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação. Salvador: UNEB, v.1, 2013.

ROSSETTI, Claudia Broetto; SOUZA, Maria Thereza Costa Coelho de. **Preferência lúdica de uma amostra de crianças e adolescentes da cidade de vitória.** Psicologia: Teoria e Prática, Porto Alegre, v. 7, n. 2, 2005.

SANCHO, Juana Maria. **De tecnologias da informação e comunicação à recursos educativos.** In: SANCHO, Juana Maria; HERNÁNDEZ, Fernando (Org.).

Tecnologias para transformar a educação. Tradução de Valério Campos. Porto Alegre: Artmed, 2006.

SANTAELLA, L. **Comunicação ubíqua: Repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013.

SANTOS, C.L. et al. **Jogos Eletrônicos na Educação: Um Estudo da Proposta dos jogos Estratégicos**. São Cristóvão. 2006. Disponível em: <<https://christianosantos.com/files/pub/monografia.pdf>>; Acesso em jul. 2022.

SEBER, M. da G. **A importância do jogo no desenvolvimento psicológico da criança** In: Seber, Maria da Glória; Luís, Vera Lúcia F. Psicologia do pré-escolar: uma visão construtivista. São Paulo: Moderna, 1997.

SÊDA, E. **Reportagem especial sobre Videogame**. Revista Carta Capital: Política, Economia e Cultura, São Paulo, n. 677, 2011.

SHAW, A. **O que é a cultura dos videogames? Estudos culturais e estudos de jogos**. Jogos e Cultura, v. 5, n. 4, 2010.

SIBÍLIA, P. **Redes ou Paredes: a escola em tempos de dispersão**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

SILVA, M. **Criar e professorar um curso online: relato de experiência**. In: SILVA, M. (Org.). Educação online: teorias, práticas, legislação, formação corporativa. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

SILVA, M. G. **Mobilidade e construção do currículo na cultura digital**. In: ALMEIDA, M. E; DIAS, P. & SILVA, B. Cenários de inovação para a educação na sociedade digital. São Paulo: Loyola, 2013.

SITE Hardware.com contém histórico sobre os **JEs em matéria especial**. Disponível em <https://www.hardware.com.br/artigos/qual-o-primeiro-videogame-lancado-no-brasil/>. Acesso em jul. 2022.

STEPHENS, Mitchell. **História das Comunicações**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 1993.

TAPSCOTT, Don. **Geração Digital: a crescente e irreversível ascensão da geração Net**. São Paulo: Makron Books, 1999.

TOREZAN, M.T. **Processo ensino-aprendizagem: concepções** reveladas por professores de 1º grau na discussão de problemas educacionais. Psicologia: teoria e pesquisa, Brasília, v. 10, 1994.

VYGOTSKY, L.S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Tradução de Maria da Penha Villalobos. São Paulo: Ed. da USP, 1988.

Wan, C.S. & Chiou, W.B. **Motivos psicológicos e vício em jogos online: um teste de teoria do fluxo e teoria das necessidades humanísticas para adolescentes de Taiwan.** CyberPsychology&Behavior, 2006.

Winnicott, D. W. **Por que as crianças brincam.** Winnicott, D. W. A criança e o seu mundo. 6ª ed. Rio de Janeiro, Guanabara Koogan, 1982.

WOLF, Mark J., P. **Gênero e videogame.** Raessens, Joost; Goldstein, Jeffrey (organizadores). Manual de estudos de jogos de computador. Cambridge, 2005.