



ANPEd - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

12321 - Resumo Expandido - Trabalho - 15a Reunião da ANPEd – Sudeste (2022)

ISSN: 2595-7945

GT 16 - Educação e Comunicação

### OS JOGOS DIGITAIS COMO PARTE DA CULTURA INFANTIL: REFLETINDO SOBRE SUA IMPORTÂNCIA NA ALFABETIZAÇÃO

Luciene de Sousa Teixeira Vales - INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO RIO DE JANEIRO

Kamila Melo de Oliveira Costa - INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO RIO DE JANEIRO

Thais da Cruz Martins - INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO RIO DE JANEIRO

Agência e/ou Instituição Financiadora: FAPERJ

### OS JOGOS DIGITAIS COMO PARTE DA CULTURA INFANTIL: REFLETINDO SOBRE SUA IMPORTÂNCIA NA ALFABETIZAÇÃO

Este trabalho apresenta reflexões sobre as relações existentes entre os jogos reais e os jogos digitais (games), e as crianças que estão vivenciando o processo de alfabetização no período pós-pandêmico. Ele faz parte de uma Pesquisa acadêmica em andamento, que tem como objetivo identificar quais habilidades e competências não foram aprendidas pelas crianças em decorrência da pandemia de Codiv-19; além de analisar as contribuições que o uso das tecnologias digitais de informação e comunicação (principalmente os jogos digitais ou games) podem propiciar às crianças que estão sendo alfabetizadas nesse contexto pós-pandêmico.

O jogo real, presente no cotidiano infantil, exige um sistema de regras e de convívio tão significativo, que inspirou os estudos clássicos de Piaget sobre o desenvolvimento moral da criança. Ao afirmar que “os jogos infantis constituem admiráveis instituições sociais” (PIAGET, 1994, p.23), Piaget destaca a sua importância dentre tantas outras construções culturais em referência ao desenvolvimento infantil.

Definir o que o jogo significa para a nossa sociedade não é uma tarefa das mais fáceis. Kammi & DeVries (1991) descrevem a sua amplitude conceitual ao afirmarem que “a palavra ‘jogo’ é usada tanto para referir a atividade individual das crianças na construção com

blocos como para atividades em grupo de canto ou dança” (KAMMI & DeVRIES, 1991, p.3). Huizinga (2004) complementa essa definição: “poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como "não séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total” (HUIZINGA, 2004, p.17). Etimologicamente, as palavras jogo e lúdico possuem o mesmo significado. Massa (2014), ao afirmar que “a origem semântica da ludicidade vem do latim *ludus*, que significa jogo, exercício, imitação” (MASSA, 2014, p. 53), confirma essa ligação entre os dois vocábulos.

O jogo real faz parte, portanto, da nossa cultura e além de constituir-se como veículo de expressão e socialização das práticas culturais da humanidade e veículo de inserção no mundo, é também uma atividade lúdica em que crianças se engajam num mundo imaginário, regido por regras próprias, que, geralmente são construídas a partir das próprias regras sociais de convivência. A utilização de jogos potencializa a exploração e construção do conhecimento, pois as crianças aprendem de maneira mais natural (KISHIMOTO, 2005).

Identificamos, portanto, algumas similaridades entre os jogos reais e os jogos digitais, reconhecendo que os games também podem contribuir para a aprendizagem de crianças da mesma forma que os jogos reais. Partimos desse pressuposto, ao nos depararmos com a constatação de que ambos são concebidos como artefatos da nossa cultura. De acordo com ARRUDA (2011, p. 25), os jogos digitais: “configuram-se como artefatos culturais contemporâneos, baseados em tecnologias da microinformática” (ARRUDA, 2011, p.25). Ainda que o jogo digital tenha um objetivo de entretenimento, e não seja educativo, ele está mais próximo de ser um artefato cultural do que um passatempo ou brinquedo: “o vídeo game desconstrói essa ideia de lazer, pois o seu consumo tem se tornado cada vez mais constante, a ponto de ele ser cada vez menos considerado um brinquedo e cada vez mais um elemento da cultura” (ARRUDA, 2001, p.14). Essa constatação não diminui, entretanto, a importância do entretenimento e da brincadeira no jogo digital, mas o aproxima ainda mais da visão de produção cultural, tal qual ocorre com o jogo real.

Sendo os jogos reais e games partes da nossa cultura, e sendo a criança um ser histórico e sujeito de direito que vive e produz cultura (GONÇALVEZ; LACHERT, 2012), não é difícil reconhecermos que a criança da atualidade necessita interagir e experimentar as duas modalidades de jogos em seus processos de aprendizagem.

Com base nessas reflexões, elaboramos em nossa pesquisa aulas com uso de jogos reais e jogos digitais para crianças em estágio inicial de alfabetização. Durante a Pesquisa, são utilizados apenas jogos educativos, reais e digitais que permitem às crianças refletirem sobre o sistema de escrita, sem, necessariamente, serem obrigados a realizar treinos enfadonhos e sem sentido. E nos momentos de jogo, as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área. Brincando, elas podem compreender os princípios de funcionamento do sistema alfabético e podem socializar seus saberes com os colegas.

Além de terem acesso a jogos reais educativos diversos, e de jogarem games educativos, todos previamente selecionados; as crianças são levadas a construir seus próprios jogos. A metodologia desenvolvida propicia às crianças espaços de uso e produção de jogos reais e digitais. Em algumas aulas as crianças brincam com jogos reais para conhecer a proposta do jogo e suas regras; nas aulas seguintes elas passam a planejar a construção de um jogo digital e para isso elas elaboram um protótipo do jogo real e depois digitalizam esse mesmo jogo, utilizando ferramentas da web, como o site Wordwall <<https://wordwall.net/pt>>. Após a produção do mesmo jogo nos dois formatos, as crianças brincam com ambos os jogos, aprendendo o conteúdo específico de alfabetização abordado.

Como exemplo temos o Jogo da Memória de palavras e desenhos. Primeiramente as crianças brincaram com um Jogo da Memória que faz parte do acervo da sala, e observaram seus detalhes, a caixa, o manual e como eram feitas as peças. Depois eles produziram durante uma sequência de aulas, os seus jogos personalizados, com palavras que foram pesquisadas por eles; e por último eles realizaram a produção de um Game (Figura 2) utilizando seus próprios desenhos e escritos, que foram digitalizados com a ajuda dos pesquisadores que dinamizam as aulas:

**Figura 1: Jogo da Memória real desenvolvido por criança**



Fonte: Equipe da Pesquisa XX

**Figura 2: Game desenvolvido por criança**



Fonte: Equipe da Pesquisa XX

Aprender por meio de jogos, sejam eles reais ou digitais, usando jogos e também produzindo novos, garantem às crianças uma interação rica com os conceitos e normas que regem a realidade que as cercam (GRUBEL & BEZ, 2006), além de promover a aprendizagem da leitura e da escrita, junto ao letramento (SOARES, 2020), o que é tão importante neste período da alfabetização

Embora a pesquisa ainda esteja em andamento, podemos constatar que é possível que a escola se utilize dos Games não só como entretenimento, mas entendendo que ele é parte da cultura humana e por isso também parte da cultura infantil. E que um dos caminhos possíveis é conferir às crianças, a possibilidade de serem autoras no uso das novas tecnologias.

**Palavras-chave:** Jogos na Educação, Games, Alfabetização, Ensino Público.

## REFERÊNCIAS

DE PAULA, Bruno Henrique; VALENTE, José Armando. Jogos digitais e educação: uma possibilidade de mudança da abordagem pedagógica no ensino formal. Revista Ibero-americana de Educação vol. 70, núm. 1, pp. 9-28, Jan 2016.

GONÇALVEZ, Alba Lúcia; LACHERT, Jeanes Martins. Avaliação da Aprendizagem: Pedagogia, módulo 4, volume 6 . Ilhéus: Editus, fev. 2012.

GRUBEL, Joceline Mausolff; BEZ, Marta Rosecler. Jogos Educativos. Novas Tecnologias na Educação CINTED-UFRGS, V.4 N° 2, Dezembro, 2006.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O Jogo como elemento da Cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2005.

MASSA, M. de S. (2014) **Docentes de computação: mediação didática e prática profissional**. 220f. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador.

SOARES, Magda. **Alfabetrar:** toda criança pode aprender a ler e a escrever. São Paulo: Contexto, 2020.