

GAMES E EDUCAÇÃO INFANTIL: ESPAÇOS DE APRENDIZAGEM

Sheila Carine Souza Santos¹⁰⁶

A intenção deste estudo foi verificar, através do estado da arte, se a presença dos games ou jogos digitais em salas de aula da Educação Infantil promovem novos saberes e novas aprendizagens. Em pleno século XXI, onde as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) fazem parte do nosso cotidiano, os games – artefatos comuns no dia a dia das crianças – são espaços de aprendizagem que possibilitam desenvolver nas crianças muitas competências e habilidades. Para fundamentar este artigo me apoiei em autores como: Jean Paul Gee afirma que existem bons princípios entre jogos e aprendizagens e que estes deveriam ser aplicados na escola. Lynn Alves e Isa Coutinho relatam que jogar vídeo game levam as crianças a desenvolver várias possibilidades e capacidades como motora, visual, perceptiva e cognitiva. Seymour Papert diz que o vídeo game foi à porta de entrada das crianças para o mundo da Informática. Wagner Junior informa que os jogos digitais possibilitam que a criança construa seu imaginário através da brincadeira e resolução de problemas. A metodologia utilizada teve uma abordagem qualitativa e foi realizada através de uma pesquisa bibliográfica por meio de leitura de livros, revistas e artigos científicos presentes nos bancos de dados de Instituições de Ensino Superior e Bancos de Pesquisas científicas tais como: Universidade Federal da Bahia (UFBA), Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Universidade de São Paulo (USP), Comissão de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (Sbgames), Revista Hipertextus Digital. Foi feito uma análise do tema proposto e uma revisão de literatura. As palavras chaves utilizadas para a busca de artigos foram infância, educação infantil, jogos digitais, games e aprendizagem. Os resultados obtidos mostraram

¹⁰⁶ Especialista em Docência na Educação Infantil e em Novas Educações e Tecnologias pela Universidade Federal da Bahia. Vice-gestora e professora da Rede Municipal de Salvador. E-mail: sheilacarine77@gmail.com

que há poucos trabalhos sobre a utilização do game como um instrumento que contribui para a aprendizagem e o desenvolvimento global da criança, em um espaço educacional, em todas as esferas do ensino básico e menos ainda na Educação Infantil. Contudo, os trabalhos pesquisados mostram que os games possuem potenciais criativos sendo espaços legítimos de aprendizagem, não estando restrito a escola. Eles desenvolvem a criatividade, concentração, imaginação, socialização, despertam a curiosidade, desenvolvem o cognitivo, resolução de problemas, habilidades motoras e formação moral, entre outras competências. As crianças estão imersas numa sociedade digital enquanto a escola ainda esta presa a dogmas do século passado. Uma escola que não agrega as TIC no seu currículo se exime da responsabilidade de oferecer as crianças possibilidades pedagógicas a partir de um dispositivo que ela já usa no seu cotidiano: os games. Assim, a partir do resultado das pesquisas discutidas neste artigo podemos concluir que o game é um real campo de aprendizagens que possibilita desenvolver muitas competências. Cabe a nós educadores termos a coragem de utilizar os games nos nossos espaços educacionais.

Palavras-chave: Jogos digitais. Educação Infantil. Aprendizagem.