

OS JOGOS DIGITAIS EDUCATIVOS: a influência da tecnologia no cotidiano das crianças

MONTEZE, Naihany Lacerda¹; PEREIRA, Ana Amélia de Souza²



nanymonteze@hotmail.com
aamelia.mg@gmail.com

¹Graduação Pedagogia - UNIFAGOC

²Docente Pedagogia - UNIFAGOC

RESUMO

É inegável e inevitável a utilização das tecnologias digitais por parte das crianças e, com o uso adequado e acompanhado pelos familiares, pode-se obter resultados positivos. Este trabalho possui como objetivo geral analisar como os jogos digitais podem influenciar de maneira positiva no aprendizado das crianças fora do ambiente escolar. A metodologia utilizada para este artigo foi uma pesquisa de natureza qualitativa sem a utilização de estatística para análise, bibliográfica através de livros, artigos e conteúdos disponibilizados na Internet e descritiva, pois registra e descreve fatos e acontecimentos da realidade do tema proposto. Foi utilizada a aplicação de um questionário, através da plataforma Google Forms, a cinco famílias com crianças de 2 a 5 anos de idade, moradoras na cidade de Ubá - MG. Para analisar as respostas obtidas, utilizou-se o software Iramuteq para criar uma nuvem de palavras e o Excel da Microsoft Office 365 para geração de gráfico. Conclui-se que, ao utilizar de forma adequada e rotineira, dentro da residência familiar, os jogos digitais podem, sim, trazer bons ensinamentos e avanços nos aspectos cognitivo, social e psicomotor das crianças. Sabe-se que há conteúdos diversos dentro da Internet e dos aparelhos eletrônicos, mas a maioria dos pais questionados afirmam permitir o uso de jogos de caráter educativo, que possam ser um apoio à aprendizagem, além de ajudarem, quando brincam juntos, a relação paternal e, até mesmo, fraternal. Além do exposto, ainda há o fato de que os jogos digitais são prazerosos para as crianças e elas acabam por aprender brincando, sem pressão, com personagens e brincadeiras de seu interesse.

Palavras-chave: Crianças. Jogos digitais. Tecnologias Digitais. Residência.

INTRODUÇÃO

Sabe-se que os jogos não são novidade para a sociedade; eles foram potencializados por Froebel (1782-1852), que considerou os jogos educativos como uma aceleração do aprendizado (KISHIMOTO, 1996) e, com o passar dos anos, essas brincadeiras tomaram força e chegaram na atualidade, pois o que causa prazer na criança é melhor aceito. Segundo RAU (2007), todos os processos pedagógicos devem proporcionar felicidade para os alunos ao aprenderem. E com a tecnologia não é diferente; ela cresce e transforma a sociedade cultural, social e profissionalmente, a cada dia, abrindo caminhos para o aprendizado concreto e rápido, principalmente com as crianças que nasceram na era digital e apresentam o dom nato de trabalhar com comunicação online e com todos os outros recursos que esse sistema agrega.

Dentro do ambiente escolar, o uso da tecnologia ainda é escasso. Segundo Moreira (2007), não se supre culturas e padrões antigos por tecnologias avançadas, pois o avanço

delas não exclui as diversidades sociais em que cada pessoa vive, por isso a escassez da tecnologia insiste em perdurar. Principalmente nas redes de escolas públicas, essa tecnologia ainda não é vista como uma melhoria potencializadora para a educação; mas, dentro do cotidiano familiar, há uma maior possibilidade de as crianças usufruírem desse recurso, mais especificamente dos jogos digitais para sua formação intelectual, psicomotora e imaginativa, pois usados de maneira adequada, pode-se ensinar muito aos pequenos. Segundo Alves (2007), os jogos são culturais e contribuem para o desenvolvimento social, mental e afetivo dos indivíduos, transformando-os, incluindo os digitais, em tecnologias intelectuais.

Diante do exposto, sobre os jogos digitais com caráter educativo na infância, questiona-se: como podem influenciar na vida das crianças fora do contexto escolar?

Este artigo tem como objetivo geral analisar como os jogos digitais podem influenciar de maneira positiva no aprendizado das crianças fora do ambiente escolar. Tratando-se dos objetivos específicos, tem como propósito pesquisar o uso de jogos pelas crianças com idade entre 2 e 5 anos, analisar o quanto a criança desenvolve utilizando esses recursos e identificar preferência por algum jogo educativo específico.

REFERENCIAL TEÓRICO

Tecnologia na infância

Jogos no computador, PlayStation, no celular e no tablet, por onde a criança for, ela carrega consigo um aparelho eletrônico para se distrair e passar o tempo.

Paiva (2015) afirma que a tecnologia está presente na vida das crianças contemporâneas, pois mesmo antes de serem alfabetizadas, muitas já aprendem a usar os recursos tecnológicos disponíveis; vale ressaltar que isso não é um problema, desde que usados de forma adequada e regrada. Retirar por completo os aparelhos eletrônicos das crianças não é uma atitude viável, pois eles trazem aspectos positivos para suas vidas e, se usados corretamente, podem acelerar o processo de aprendizagem.

Segundo Linhares (2013), o uso da Internet e da tecnologia digital mudou a vida da sociedade, pois trouxe incontáveis benefícios, tendo tornado a comunicação entre as pessoas fácil e a troca de informação rápida.

Torna-se, então, inevitável o uso dos recursos tecnológicos por parte das crianças, visto que aumenta as possibilidades dos pequenos se conectarem com o mundo e aprenderem de uma forma lúdica e prazerosa. Sendo assim, suas habilidades mentais, motoras e sociais vão sendo ampliadas e moldadas, sempre com ajuda de seus responsáveis para não se depararem com conteúdo inapropriado, pois, segundo Azuma (2005), a relação da Internet é de muitos para muitos, ou seja, os usuários são receptores e emissores de informação a todo momento.

Com a possibilidade de as crianças crescerem em meio digital, o uso dos jogos

educativos é de extrema importância, pois viabiliza a apresentação de novos conteúdos, como a competitividade saudável, a compaixão pelo próximo ou até mesmo o controle das emoções. Tudo isso, com a possibilidade de tornar os pequenos ágeis e habilidosos. Não somente em suas casas, mas também em ambiente escolar, a tecnologia se faz importante e precisa, pois, segundo Almeida (2008), o uso da Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) permite ao aluno aprender e resolver problemas de seu convívio, favorece a democratização do ensino e o acesso às informações e também o desenvolvimento da pessoa como ser social, cultural e educacional.

Jogos digitais educativos e as crianças

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2018) tem como propósito tornar a educação uma rotina da criança e nada mais rotineiro do que o uso de celulares, computadores e vídeo games dentro de casa. Destarte, é importante que a família dos estudantes proporcione a eles conteúdos de qualidade que possam ajudá-los em seu trilhar de vida. Quando se trata de temáticas educacionais, os jogos digitais saem na "frente", pois há centenas de recreações dentro de um celular para entreter e ensinar os pequenos, como, por exemplo, jogos da memória, de pintura e até mesmo, de inglês.

Além de apostarem em um conteúdo educativo, os pais podem, também, deixar que a criança seja a especialista da brincadeira, ensinando para o resto da família e aprendendo as regras e especificidades de cada jogo. Como exemplo, pode ser utilizado o jogo de computador e celular chamado Minecraft. Trata-se de construções e rotina de vida do personagem, o qual, para sobreviver, deve caçar e plantar, além de construir sua própria casa. Dias (2014) diz que o jogo desperta nas crianças prazer por jogar somente por diversão, mas, posteriormente, elas aprendem que precisam de estratégias e lógica para criarem "mundos" dentro do jogo. Com isso, a criança adquire coordenação motora fina, criatividade, desenvolve destreza e objetivos.

Segundo Rodrigues (2014), é importância notar o valor que os jogos digitais exercem sobre as crianças, visto que existem regras para se alcançar a vitória e, para que isso venha a se tornar fato, deve-se seguir as regras com vigor, criatividade e iniciativa. Portanto, os jogos podem ser um grande aliado para os alunos na aprendizagem, pois para aprender, é necessário atenção, disciplina e prazer.

O papel da família na educação digital

É comum escutar que as crianças não param de ver televisão, os pais ficam com o celular o dia todo e a relação familiar está sendo destruída por conta da tecnologia; entretanto, se for bem usada, ela pode acarretar aspectos positivos. Nolte (2003) diz que as crianças aprendem por vivências e é dever de seus pais darem um bom exemplo e criá-las de forma correta, ou seja, se a família tem uma boa relação com a tecnologia, os pequenos aprenderão a lidar com ela de forma positiva; mas se o uso digital é obsessivo

e maçante, as crianças internalizarão aspectos negativos.

Os pais são receosos quanto ao uso da tecnologia pelas crianças, por se tratar, em alguns casos, de jogos violentos e com apologia ao crime, mas, segundo Rodrigues (2014), é preciso que os adultos apreendam que os jogos trazem benefícios ao processo educativo das crianças, uma vez que dentro do universo digital há prazer no jogar, desenvolvendo o autocontrole, sentimentos variados e a deceção, por uma derrota no jogo.

Segundo Macedo (2020), a situação mundial no ano de 2020 (dois mil e vinte), causada pela pandemia de corona vírus, requer isolamento social e afastamento das atividades cotidianas. Logo, a tecnologia pode ser uma ótima alternativa para os pais e crianças. Aulas online, conteúdos escolares pelo computador, jogos digitais diversos, tudo isso usado de maneira regrada e correta, é um aliado para o período de quarentena. As crianças aprendem sem sair de casa e os pais podem conhecer e ajudar seus filhos.

De acordo com Paiva (2015), os conteúdos tecnológicos devem ser utilizados de forma regrada, pois caso contrário, acarreta riscos para a saúde mental, física e social da criança. Os pequenos devem brincar, correr e passear e, se a tecnologia atrapalha isso, quer dizer que está sendo usada de forma inadequada, então a intervenção dos responsáveis se faz necessária. Os pais devem interferir e orientar seus filhos no uso dos jogos e os conteúdos navegados precisam ser vigiados e acompanhados; devem, também, demonstrar interesse pelo que as crianças gostam de brincar e transformar esses recursos em algo positivo no cotidiano da família.

METODOLOGIA

O presente artigo acerca do uso dos jogos digitais educativos na vida das crianças possui natureza qualitativa, em relação à obtenção da informação. Foi realizada uma pesquisa bibliográfica, com a finalidade de trabalhar com materiais já estudados como livros, artigos e conteúdo disponibilizado através da Internet. Quanto aos objetivos, trata-se de uma pesquisa descritiva, pois pretende registrar e descrever os fatos e fenômenos da realidade encontrada na pesquisa.

A pesquisa qualitativa permite a criatividade do investigador, estudando o caso e possibilitando que todos os pontos de vista sejam relevantes (GODOY, 1995). Em relação à amostragem, foi usado a não-probabilística, pois não se utilizou cálculos da margem de erro e estatísticas para o controle.

Quanto aos meios, optou-se por um questionário, para que os participantes pudessem dar opiniões e expressar o que pensam sobre o uso dos jogos digitais educativos na vida das crianças. O questionário foi aplicado através da plataforma Google Forms e contou com doze questões, sendo todas abertas. Ele foi disponibilizado por meio de um link do Google Forms, no Whatsapp das famílias envolvidas. Segundo Chagas (2000), o questionário é importante para a pesquisa científica e gera dados para

se atingir o objetivo.

Para análise dos resultados, foi utilizado o software Iramuteq (Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires) com a proposta de gerar uma nuvem de palavras. Segundo Camargo e Justo (2013), a nuvem de palavras é uma forma simples, porém interessante para se achar rapidamente as palavras-chave de um corpus. Também foi utilizado o software Excel para geração de gráfico, o que possibilita uma melhor visualização do resultado.

O questionário foi aplicado para cinco famílias, com crianças de 2 a 5 anos de idade, residentes na cidade de Ubá, Minas Gerais, e todos os grupos familiares têm acesso à Internet e fazem uso de tecnologia.

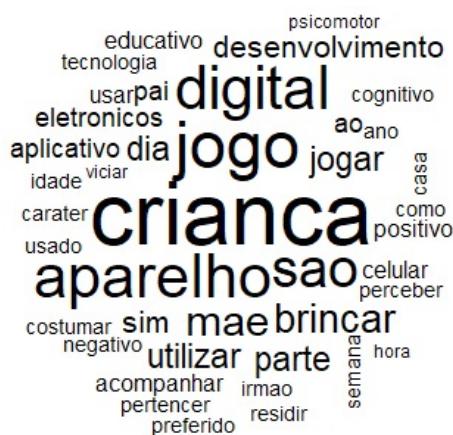
RESULTADOS E DISCUSSÃO

Neste tópico apresentam-se os dados coletados a partir de aplicação de um questionário com doze perguntas, para cinco famílias que residem na cidade de Ubá-MG sobre a rotina das crianças com os jogos digitais.

Para a análise das respostas obtidas através do questionário, foi utilizado o software Iramuteq para gerar uma nuvem de palavras conforme a Figura 1. As palavras em negrito no texto, referem-se ao vocabulário mais usado nas respostas das famílias às perguntas que envolvem o tempo de uso dos aparelhos eletrônicos (dias por semana e horas por dia), a idade das crianças, a quem os aparelhos pertencem, se têm um jogo(s) preferido(s) e qual(is) é(são) e aspectos positivos e negativos do uso da tecnologia.

A análise geral foi constituída por um texto de entrevista do qual emergiram 621 ocorrências (palavras, formas, vocábulos), sendo 139 palavras distintas e 64 com uma única ocorrência.

Figura 1: Nuvem de palavras elaborada através do Iramuteq de acordo com o questionário aplicado para as famílias sobre os jogos digitais na rotina das crianças



Fonte: IRAMUTEQ (2020).

A Figura 1 apresenta as respostas das famílias das crianças, sobre o uso dos aparelhos tecnológicos e dos jogos digitais no dia a dia da casa. É possível perceber que no centro da nuvem de palavras está a criança, pois a preocupação das famílias é voltada para seu desenvolvimento e, no caso desta pesquisa, através do uso de jogos digitais educacionais.

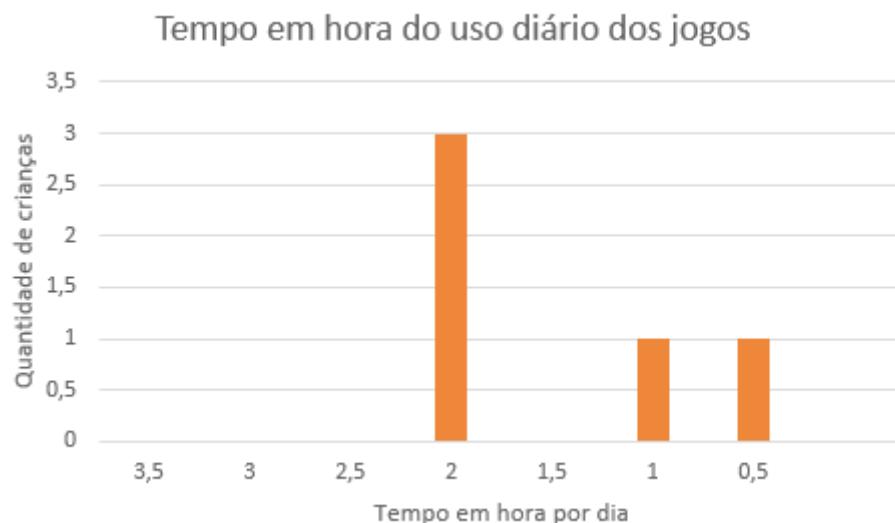
De acordo com as respostas dos pais, há uma necessidade de utilizar os jogos digitais, principalmente os de caráter educativo, pois podem proporcionar aspectos positivos para a vida das crianças, como estimulação da criatividade, do raciocínio, destreza, concentração e aprendizado prazeroso. Segundo Savi e Ulbricht (2008), o uso dos jogos é algo positivo, mas deve se alinhar com objetivos pedagógicos para um bom resultado.

Questionados sobre os aspectos negativos do uso dos recursos tecnológicos, alguns pais afirmaram ter medo do vício que pode criar com o uso frenético dos jogos digitais e, de acordo com o Pai 2:

Infelizmente há muitos jogos com conteúdos ruins, nos quais as crianças acabam aprendendo comportamentos disruptivos e pode haver também pessoas de má índole do outro lado da tela, por isso a importância de haver o acompanhamento de perto dos pais aos conteúdos jogados e vistos pelas crianças. (Pai 2, 2020).

De acordo com o site Escola da Inteligência (2019), a rotina na vida das crianças é importante, pois estabelece limites, ensina a conviver com a rotina da família e proporciona segurança. Em relação às tecnologias e seus jogos digitais, não pode ser diferente; deve haver um controle de tempo diário para brincar com os recursos, com o objetivo de evitar que o vício não ataque essas crianças, principalmente por conta da idade que possuem (entre 2 e 5 anos), dado que são extremamente novas e precisam seguir rotinas e regras. Foi aplicado o software Excel para gerar o gráfico da Figura 2, em que se observa o tempo que os pais entrevistados permitem que seus filhos utilizem os aparelhos eletrônicos, como celular, Xbox, PlayStation e computadores.

Figura 2: Tempo disponível diário para as crianças usarem os aparelhos eletrônicos



Fonte: dados da pesquisa (2020).

Nota-se na Figura 2, que a maioria dos pais permitem que seus filhos usem os aparelhos eletrônicos por, no máximo, duas horas diárias, o que está de acordo com Roberts (2019) ao afirmar que o tempo de uso deve ser limitado, com conteúdo de boa qualidade, sempre acompanhado dos pais. O Pai 1, como resposta ao questionário comentou:

Meu filho fica muito entretido com os jogos e percebo um grande avanço no desenvolvimento cognitivo e psicomotor, além de ajudar na relação social entre ele e meu filho mais velho quando jogam juntos no Xbox. (Pai 1,2020).

Quando questionados sobre quantos dias da semana as crianças têm acesso aos jogos, os pais responderam: “todos os dias da semana” e, quanto ao caráter dos jogos, quatro pais afirmaram que todos os jogos digitais manuseados pelos filhos são totalmente de caráter educativo, porém um pai afirmou que alguns aplicativos usados pelo filho não têm o caráter referido, no entanto ele o acompanha em todas as brincadeiras digitais, pois tem receio de que o filho possa encontrar algo desagradável para seu conhecimento e idade.

Todos os pais afirmaram que os filhos não possuem aparelhos eletrônicos, e os equipamentos usufruído pelos pequenos são emprestados pelo pai, mãe ou até mesmo pelo(a) irmão(ã), dado que são muito jovens para lidar sozinhos com toda essa tecnologia existente. De acordo com o Pai 1, o uso dos jogos pelos seus filhos é importante, pois os irmãos passam mais tempo juntos, criam estratégias e guardam lembranças para si, consolidando, assim, a amizade entre eles.

Para finalizar, em relação às crianças terem acompanhantes para brincar com os jogos, quatro pais afirmaram que os filhos sempre estão acompanhados, seja pela mãe, pai ou até mesmo pelos irmãos. Apenas um pai respondeu que seu filho, quando utiliza os recursos, não tem, muitas vezes, acompanhantes, pois ele acaba por deixar seu filho entretido com as brincadeiras para poder trabalhar em sua casa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa objetivou analisar o uso dos jogos digitais com caráter educacional na rotina diária das crianças dentro de suas residências, com suas famílias.

Os familiares destacaram os aspectos positivos, acima dos negativos, sobre o uso dos recursos tecnológicos na vida cotidiana dos filhos e, através das respostas, torna-se possível perceber que com rotina, acompanhamento pelos pais, estabelecimento de regras e sem deixar que as crianças caiam em um vício dificilmente reversível, os jogos digitais educativos são de importância e podem acarretar avanços no desenvolvimento cognitivo, psicomotor e social, cooperando para um melhor aprendizado na escola.

Esse artigo teve por objetivo pesquisar o uso dos jogos educativos por crianças de 2 a 5 anos de idade e todos os pais questionados possuem filhos dentro da faixa etária. Eles afirmaram que é significativo o uso dos aparelhos, mas sempre com monitoramento e regras impostas pelos familiares.

Através da realização dessa pesquisa, obteve-se como resultado um retorno positivo dos pais sobre os jogos digitais, mas ainda é possível perceber que há aspectos negativos em relação ao uso dos aparelhos, como conteúdos controversos na Internet. Além disso, sem a assistência dos pais, muitas vezes as crianças ficam expostas ao risco de terem contato com pessoas ruins, as quais podem fazer algum mal a elas.

Dante dos objetivos do presente artigo, os pais afirmaram haver um desenvolvimento das crianças com a ajuda dos jogos digitais. Todos eles contam que, desde a apresentação dos jogos a elas, suas relações familiares melhoraram, pois os filhos têm ajuda para usufruir desses recursos. O raciocínio lógico foi melhor com o uso de jogos de estratégias ou daqueles em que precisam prestar mais atenção, como os jogos de quebra-cabeça e memória, que desenvolvem a destreza e até a coordenação fina, pois usam as pontas dos dedinhos.

Quanto aos jogos favoritos dos pequenos, quando questionados, os pais afirmaram que eles gostam de jogos de memória, quebra-cabeça, jogos de estratégia, jogos de inglês, de colorir, ligar pontos ou o conteúdo da plataforma PlayKids, que oferece atividades, livros ou até vídeos educativos.

Portanto, conclui-se que, quando bem utilizados, os jogos digitais auxiliam no desenvolvimento cognitivo, psicomotor e social da criança e torna a brincadeira prazerosa.

Esta pesquisa não tem o objetivo findar o tema proposto, portanto outros pesquisadores têm a possibilidade de discutir esse tema em outros trabalhos,

engrandecendo o assunto tratado aqui.

REFERÊNCIAS

A IMPORTÂNCIA DA ROTINA PARA AS CRIANÇAS. Escola da Inteligência. 2019. Disponível em: <https://escoladainteligencia.com.br/a-importancia-da-rotina-para-criancas/>. Acesso em: 27 maio 2020.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini; PRADO, M. E. B. B.; Tornaghi, A.; CAIAFA, U.; Amaral, A. L.. **Tecnologia na Educação:** ensinando e aprendendo com as TIC. 2008. (Apresentação de Trabalho/Outra).

ALVES, L. Jogos eletrônicos e SCREENAGENS: possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem. In: SILVA, Eliane M.; MOITA, Filomena; SOUSA, Robson P. **Jogos eletrônicos:** construindo novas trilhas. Campina Grande: EDUEP, 2007.

AZUMA, Eduardo Akira. **Considerações iniciais sobre a internet e o seu uso como instrumento de defesa dos direitos humanos, mobilização política e social.** 2005, v. 43. n. 0.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 14 abr. 2020.

CAMARGO, Brígido Vizeu; JUSTO, Ana Maria. IRAMUTEQ: um software gratuito para análise de dados textuais. **Temas em Psicologia**, v. 21, n. 2, p. 513-518, 2013.

CHAGAS, Anivaldo Tadeu Roston. O questionário na pesquisa científica. **Administração online**, v. 1, n. 1, 2000.

DIAS, Natália Ferreira; ROSALEN, Marilena. MINECRAFT: uma estratégia de ensino para aprender mais jogando. **SIED: EnPED-Simpósio Internacional de Educação a Distância e Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância**, 2014.

GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. **Revista de Administração de Empresas**, p. 20-29, 1995.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. Froebel e a concepção de jogo infantil. **Revista da Faculdade de Educação**, v. 22, n. 1, p. 145-167, 1996.

LINHARES, Thiago Tavares. A proteção da criança e do adolescente em tempos de globalização e novas tecnologias. In: **Congresso Internacional de Direito e Contemporaneidade:** mídias e direitos da sociedade em rede, 2. 2013, Santa Maria. 2013, p. 795-808.

MACEDO, Yuri Miguel; ORNELLAS, Joaquim Lemos; DO BOMFIM, Helder Freitas. COVID-19 no Brasil: o que se espera para população subalternizada? **Revista Encantar-Educação, Cultura e Sociedade**, v. 2, p. 01-10, 2020.

MOREIRA, Antonio Flávio Barbosa; KRAMER, Sonia. Contemporaneidade, educação e tecnologia. **Educação & Sociedade**, v. 28, n. 100, p. 1037-1057, 2007.

NOLTE, Dorothy; HARRIS, Rachel. **As crianças aprendem o que vivenciam.** Sextante, 2003.

PAIVA, Natália Moraes Nolêto; COSTA, J. A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça. **Psicologia.pt**, v. 1, p. 1-13, 2015.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação:** uma atitude pedagógica. Curitiba: Ibpex, 2007.

ROBERTS, Michelle. **Celular e tablet para crianças:** passar muito tempo usando eletrônicos pode prejudicar o desenvolvimento. BBC, 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-47036386>. Acesso em: 25 maio 2020.

RODRIGUES, Cassilda. O potencial educativo dos jogos digitais. **Revista Linha Direta**, v. 35, n. 5, 2014.

SAVI, Rafael; ULRICH, Vania Ribas. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. **RENOTE -Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 6, n. 1, 2008.