



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO – FAGED
GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

ANANDA TICIANE SANTOS DE SANTANA

**OS JOGOS ELETRÔNICOS E SUAS IMPLICAÇÕES NO PROCESSO DE
APRENDIZAGEM NO CONTEXTO ESCOLAR**

Salvador – Bahia

2013

ANANDA TICIANE SANTOS DE SANTANA

**OS JOGOS ELETRÔNICOS E SUAS IMPLICAÇÕES NO PROCESSO DE
APRENDIZAGEM NO CONTEXTO ESCOLAR**

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Pedagogia,
Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, como requisito
parcial para a obtenção do título de licenciada em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Romilson Augusto dos Santos.

Salvador - Bahia

2013

ANANDA TICIANE SANTOS DE SANTANA

**OS JOGOS ELETRÔNICOS E SUAS IMPLICAÇÕES NO PROCESSO DE
APRENDIZAGEM NO CONTEXTO ESCOLAR**

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia, Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia.

Aprovada em ____ de _____ de 2013.

Banca Examinadora

Prof. Romilson Augusto dos Santos – Orientador _____
Doutor em Educação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA)

Prof. Wilson Lima Brito Filho (FSBA) _____
Especialista em Psicopedagogia

Prof. Lauro Gurgel de Oliveira Junior _____
Mestre em Educação Universidade da Madeira (Portugal)

RESUMO

O presente trabalho monográfico, de caráter bibliográfico qualitativo, discorrerá acerca de uma temática relevante e atual que são o uso dos jogos eletrônicos como ferramentas de aprendizagem que auxiliam na aquisição do conhecimento. Nesta pesquisa trouxemos diferentes visões que permeiam o mundo dos jogos eletrônicos realçando suas características positivas, as quais podem contribuir para uma aprendizagem dinâmica, interativa e motivacional. A tecnologia está imersa nas nossas vidas e na sociedade, de forma consciente e inconsciente, e o sistema educacional precisa se apropriar dessas informações para desfrutar dos seus aspectos úteis e agregar instrumentos que sejam facilitadores da aprendizagem. É de suma importância que a escola se alie à tecnologia para acrescentar ao contexto escolar práticas educativas que acompanhem as demandas dos educandos e da sociedade. Para que a utilização dos jogos seja feita de maneira efetiva é preciso conhecimento, informação, didática e organização por parte dos docentes, discentes e familiares.

Palavras – Chaves: Jogos Eletrônicos, Tecnologia, Aprendizagem, Contexto Escolar.

SUMÁRIO

1	PARA INICIO DE CONVERSA : APROXIMAÇÕES IMPLICADAS SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS	5
2	SOBRE EDUCAÇÃO, JOGO, CRIANÇA E NOVAS TECNOLOGIAS	11
3	JOGOS ELETRONICOS: SUA GÊNESE E INTERFACES COM A EDUCAÇÃO	21
3.1	IMPLICAÇÕES FORMATIVAS DOS JOGOS ELETRÔNICOS E SUA RELAÇÃO NA ESCOLA	26
4	GAME OVER: FECHANDO O JOGO EM ABER	31
	REFERÊNCIAS	35

1 PARA INICIO DE CONVERSA: APROXIMAÇÕES IMPLICADAS SOBRE OS JOGOS ELETRONICOS

O presente trabalho tem como intenção trazer para a cena do debate, questões afetas ao trato do conhecimento em relação aos jogos eletrônicos e suas implicações no contexto escolar. O desejo em investigar sobre o tema nasce das nossas inquietações enquanto estudante de Pedagogia e ao mesmo tempo pela condição materna que exerço junto ao meu filho de seis anos, portanto, há um ato de implicação visceral com o tema em foco. Inquieta-me a forma como os jogos eletrônicos vêm sendo tratado e inserido na vida das crianças e os impactos que tal inserção vem ocasionando em seus processos formativos, principalmente no contexto escolar. Há uma exacerbação no uso das novas tecnologias pela sociedade, principalmente com o surgimento de jogos eletrônicos que estão presentes em celulares, vídeo games, *tablets*, dentre outros equipamentos. Tais jogos se tornaram comum entre jovens e crianças, naturalizando assim, o uso e consumo de tais produtos com seus jogos, o que impacta consideravelmente na educação das crianças em seu processo de escolarização. O que nos impõe uma atitude de contraposição e investigação, à forma como tais jogos eletrônicos vêm sendo disseminados e usados no contexto escolar e formativo das crianças. Preocupa-nos ainda, forma como os jogos eletrônicos vêm sendo tratados e utilizados tanto pela escola como na vida cotidiana das pessoas. Será que vamos nos alienar frente a tais jogos eletrônicos perdendo a relação humanizante do homem, ou será poderemos encontrar caminhos formativos através dos jogos eletrônicos para a vida escolar e cotidiana das pessoas? São questões que nos impulsiona em dialogar e propor um debate profícuo e profundo sobre o tema, não com a intenção de esgotá-lo, porém, na perspectiva de construir uma formação significativa para aqueles que utilizam os jogos eletrônicos em seu cotidiano e principalmente no contexto escolar. É aqui que nasce nosso tema e o desafio. Dessa forma, trago para o centro de discussão o que é de grande significado, os jogos eletrônicos e suas implicações no contexto escolar. Considero que a temática em foco, se apresenta com grande relevância para um projeto monográfico e que, portanto, se faz necessários estudos e investigações nesse campo, devido à escassez de trabalhos que tratem de forma significativa o tema.

Outro fator preponderante é o ato implicado que tenho com o tema, devido às aproximações com o meu cotidiano junto ao meu filho, ou seja, os jogos eletrônicos se fazem

presentes. Sendo assim, busco atingir os objetivos traçados para amenizar minhas inquietudes com relação ao tema abordado. Tenho duas características que fizeram debruçar-me sobre uma questão atual, polêmica e pouco abordada pelos pesquisadores. Sou mãe e futura educadora. Como mãe, decidi buscar questões sobre os jogos eletrônicos, pois me sinto apreensiva devido a sua inserção cada vez mais precoce na vida das crianças contemporâneas. Não tenho uma família, dita “padrão”, pela nossa sociedade, pois não educo meu filho junto ao pai; a infância das nossas crianças cada vez mais limitada, devido à moradia em apartamentos, a violência e outros tantos fatores. Poucas características da minha infância eu consigo visualizar nas interações atuais, onde as brincadeiras e os jogos eram mais livres, o corpo era bastante explorado e, principalmente, a socialização e a relação com o mundo e com o outro era estupidamente mais presente na vida das crianças. Vivo uma realidade de consoles e jogos eletrônicos presentes na vida do meu filho. Essas questões citadas são fatores que me preocupam e me impulsionaram também para escolher esse tema. Quando me coloco como educadora, preciso buscar, me familiarizar com o que há de novo tratando-se de questões pedagógicas, até porque minha autonomia em sala de aula é em séries iniciais e o jogo é extremamente importante nessa fase. Os jogos fazem parte da cultura infantil, principalmente, é através destes que as crianças começam o seu desenvolvimento cognitivo, motor e estreitam suas relações com o outro. Portanto, como futura pedagoga, curiosa, questionadora, crítica e incomodada que sou com a educação que está posta na nossa sociedade consumista, uma educação sem movimento, engessada e limitada, tenho a responsabilidade de debater e trazer proposições que venham contribuir para uma formação cidadã plena das crianças em formação, além de agregar ferramentas, conhecimentos, aprendizagens que possam somar e, se possível, cooperar de forma significativa nessa realidade.

Quando o assunto são os jogos eletrônicos as opiniões divergem a cerca das suas qualidades que possam servir de aprendizagem e ferramentas para serem inseridas no currículo escolar. Não há como dizer que a tecnologia não nos acrescentou coisas boas, facilitou e evoluiu muito nossa sociedade. Porém, com o avanço da tecnologia, muito foi perdido, especialmente as relações sócio afetivas. Como toda mudança tem seus prós e seus contras, nossa investigação propõe um dialogo crítico e profícuo sobre os jogos eletrônicos na busca das implicações que eles têm no contexto escolar, principalmente, para a educação infantil. Dessa forma, os objetivos da pesquisa são:

- Compreender a utilização dos jogos eletrônicos como ferramenta de aprendizagem no

contexto escolar;

- Identificar a relevância e as possibilidades formativas com o uso dos jogos eletrônicos no processo de ensino aprendizagem na Educação;
- Analisar a evolução histórica dos jogos e dos jogos eletrônicos até a sua inserção no contexto escolar;
- Analisar os processos formativos que emergem através dos jogos eletrônicos;
- Apontar caminhos para uma educação plena e cidadã com a presença dos jogos eletrônicos no contexto escolar;

Para dialogar sobre educação, tomamos como base os estudos de Mario Alighiero Manacorda (2000) em *História da Educação: da antiguidade aos nossos dias*; Maria Lúcia de Arruda Aranha (1989) e Otaíza de Oliveira Romanelli (1991).

No que tange aos aspectos formativos relacionados à educação infantil, buscamos a contribuição de Philippe Ariès em *História Social da Criança e da Família* (1981); Kincheloe em *Cultura Infantil – a construção corporativa da infância* (2004); Steinberg em “*Kindercultura: a construção da infância pelas grandes corporações*” (1999).

Em relação aos jogos eletrônicos e sua interface com educação tomamos os estudos de Cláudio Lúcio Mendes em *Jogos Eletrônicos – diversão, poder e subjetivação* (2006) e em *Como os jogos eletrônicos educam? Presença pedagógica* (2005); Lynn Alves em *Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência* (2005); Juliana Moura em *Jogos Eletrônicos e educação: Novas formas de aprender* (Acessado em 15 de junho de 2013).

Quanto aos estudos metodológicos buscamos a contribuição de Minayo em *Pesquisa Social* e Roberto Sidnei Macedo em *Etnopesquisa Crítica e Multirreferencial* (2000).

Conforme já foi anunciado o trabalho em foco trata-se de uma pesquisa bibliográfica qualitativa. A investigação buscou-se a utilizar literaturas que pudessem embasar e trazer diferentes opiniões acerca do tema. Quanto à pesquisa bibliográfica, trata-se de um passo inicial na criação legítima de uma investigação acerca do tema que será abordado, com a finalidade de familiarizar o leitor com o que já foi produzido sobre o assunto. De acordo com as bibliografias, é possível saber se é relevante abordar o tema escolhido, se já existem pesquisas semelhantes e

como direcionar o trabalho.

Vale dizer que uma pesquisa qualitativa tem como pressupostos a análise aprofundada do objeto de estudo. Godoy (1995a, p.62) ressalta a diversidade existente entre os trabalhos qualitativos e enumera um conjunto de características essenciais capazes de identificar uma pesquisa desse tipo, a saber:

- (1) O ambiente natural como fonte direta de dados e o pesquisador como instrumento fundamental, ou seja, tudo que está ao redor do pesquisador é fonte de pesquisa, entretanto, é necessário filtrar às informações favorecendo o que convém ao tema e o pesquisador como intercessor dessa absorção de informações;
- (2) O caráter descritivo, ou seja, o processo histórico trazendo toda a gênese do tema abordado dando embasamento e precisão à pesquisa;
- (3) O significado que as pessoas dão às coisas e à sua vida como preocupação do investigador, ou seja, o investigador precisa ter sensibilidade para levar à sua pesquisa, não só a racionalidade do tema, mas também, todos os variados sentimentos que o cerca;
- (4) Enfoque indutivo, ou seja, o pesquisador precisa se colocar à frente da pesquisa questionando o que impulsionou à escolha do tema determinado. A pesquisa parte de inquietações do autor para conclusões generalizadas.

A escolha da pesquisa bibliográfica qualitativa se deu porque o tema abordado é muito atual e não há informações sobre a utilização dos jogos eletrônicos como ferramentas de aprendizagem em Salvador, o qual seria o nosso lócus formativo e investigativo. Dessa forma, uma pesquisa de campo se tornaria inviável nesse momento. Mesmo com literaturas escassas, sobre o tema estudado neste trabalho, nosso objetivo é sair do senso comum e ampliar o conhecimento acerca dos jogos eletrônicos analisando os autores que se posicionam com relação ao tema. Portanto, uma abordagem bibliográfica qualitativa é a pesquisa mais indicada para tal investigação face as nossas limitações temporais que a Universidade nos impoe para a construção de um trabalho monográfico de conclusão de curso.

Sendo assim considero que a opção de investigação pelo viés bibliográfico contempla o estudo e nos coloca na posição de análise tendo com base o dialogo com os autores. É dessa

forma que se constitui o nosso estudo e nos remete as seguintes questões norteadoras:

- Quais compreensões se têm dos jogos eletrônicos como ferramenta de aprendizagem no contexto escolar?
- A escola considera relevante o uso dos jogos eletrônicos enquanto processo de ensino aprendizagem?
- Quais possibilidades formativas podemos encontrar através dos jogos eletrônicos no contexto escolar?
- Que processo histórico se tem clareza dos jogos eletrônicos no contexto escolar?
- Como construir uma educação plena e cidadã com a presença dos jogos eletrônicos no contexto escolar?

Dessa maneira, pretendemos ampliar o conhecimento e informações acerca da temática abordada. Por se tratar de um tema atual e de literatura escassa, achamos relevante trazer para discussão o que envolve essa vertente da tecnologia e, dessa forma, estender para todos os espaços de aprendizagem levantando questões pertinentes. Para embasar nosso trabalho, não poderíamos deixar de nos apropriarmos das literaturas de Manacorda (2000) e Aranha (1989), onde fazemos relatos dos principais fatos históricos ocorridos na educação no primeiro capítulo, desde os primeiros relatos de educação até os dias atuais. Ainda no capítulo um, fomos buscar a origem, as evoluções e as atuações do jogo na sociedade contemporânea, sem deixar de mencionar o autor que muito norteou nossa pesquisa, Huizinga (2001) com seu incrível livro *Homo Ludens*. Neste mesmo capítulo, explicamos como surgiu a tecnologia na nossa sociedade e como ela se dá na atualidade. O foco são os jogos eletrônicos que são usados, em sua grande maioria, por crianças e quais benefícios eles podem fornecer e somar junto à educação. No capítulo seguinte, não poderia faltar o processo histórico das crianças e da infância trazendo como referência Ariès (1981). Ainda no segundo capítulo, fazemos a relação da criança com as novas tecnologias, com os *games* e como eles se tornaram grandes aliados da infância. Os três elementos: educação, criança e jogo, são os pilares da nossa pesquisa. O surgimento dos jogos eletrônicos, suas relações e benefícios para a educação, são explanados no capítulo três. No mesmo, expusemos contribuições de Cláudio Lúcio Mendes (2006) em *Jogos Eletrônicos: Diversão, poder e Subjetivação* e o belíssimo livro de Lynn Alves, *Game Over: Jogos Eletrônicos*

e Violência. Neste capítulo, tratamos de explicar todas as evoluções que os jogos eletrônicos passaram e como sua estabilidade atual aconteceu. Os consoles eletrônicos são, indiscutivelmente, os objetos do século. E como a educação precisa evoluir junto a sociedade, não trazer a tecnologia, em especial, os jogos eletrônicos, para o contexto escolar é se manter a margem dos progressos sociais. Fontes de interatividade, criatividade, colaboração e prazer, os *games* podem ser inseridos no espaço educacional proporcionando uma didática lúdica, prazerosa, não perdendo o foco da aquisição de conhecimentos. No quarto e último capítulo, fazemos as considerações finais, onde apontamos caminhos propositivos para uma educação plena e cidadã, tendo como aliado os jogos eletrônicos enquanto ferramenta pedagógica.

2 SOBRE EDUCAÇÃO, JOGO, CRIANÇA E NOVAS TECNOLOGIAS.

A história da educação teve o Egito como o berço. Uma educação que formava as mulheres para serem donas do lar e cuidarem dos filhos, e os homens eram formados para a vida política, ou seja, para o exercício do poder. Vale ressaltar, que, somente, as classes dominantes possuíam esse privilégio. A educação pedagógica era transmitida de pai para filho, de forma repetitiva e autoritária.

A imutabilidade e a autoridade dos adultos são as características fundamentais desta educação (MANACORDA, 1982, p. 23).

Com uma educação escolar, basicamente, igual à grega, Roma também traz enraizado na sua história a família como o primeiro educador.

Os pais em primeiro lugar são os artífices de seus filhos, aqueles que lhes dão as bases (MONST, p. 120-121).

As matriarcas ficavam responsáveis por educar suas crias ensinando a ler e escrever usando o alfabeto móvel como ferramenta pedagógica. As crianças cresciam em casa com seus familiares e amigos, entre os brinquedos e as aprendizagens iniciais. Quando completados setes anos de idade, a criança passava para a tutela do pai, com quem eram treinados com exercícios físicos e militares.

É importante o modo como às crianças começam a ser educadas, porque quase sempre assim se tornam (CATUS, III, 9).

A educação no Brasil ficou marcada pela chegada dos portugueses, os quais trouxeram um padrão de educação característico da Europa. Entretanto, não podemos negar que os povos que viviam no Brasil já possuíam características próprias de fazer educação. Os jesuítas quando chegaram ao Brasil, comandados pelo Padre Manoel de Nóbrega em 1549, trouxeram a moral, a religiosidade, os costumes e métodos pedagógicos europeus. Após quinze dias da chegada dos jesuítas, os mesmos implantaram uma escola elementar em Salvador, onde o primeiro professor tinha apenas 21 anos de idade. Este, portanto, permaneceu lecionando por mais de 50 anos. O que marcou a educação jesuítica foi pregação da fé católica e o trabalho educativo. Todavia, notaram que se os índios não aprendessem ler e escrever era impossível que os mesmos fossem

convertidos. Esse período durou 210 anos, pois os mesmos foram expulsos do país por Marquês de Pombal, onde se instaurou um caos absoluto. Pombal pensou em criar escolas para satisfazer os interesses do Estado. Algumas tentativas de implantar aulas régias foram frustradas até que a Família Real chegou ao Brasil fugindo de Napoleão na Europa. A chegada da Família Real não marcou com a implantação de um sistema educacional, apenas permitiu um rompimento com a situação caótica que estava instalada no país. D. João VI para alongar a sua estadia no Brasil resolveu abrir Academias Militares, a Biblioteca Real, Escolas de Medicina e Direito, além do Jardim Botânico. Contudo, o que marcou essa iniciativa foi à criação da Imprensa Régia. Com o surgimento da imprensa as ideias, os fatos começaram a ser divulgados e discutidos pela população letrada. Em 1822 D. Pedro I proclamou a Independência do Brasil e, em 1824, outorgou a primeira Constituição brasileira. Nesta Lei Magna, no Art. 179 dizia que a “instrução primária é gratuita para todos os cidadãos”. Como a falta de professores era um grande problema nesse período improvisou-se alunos treinados para ensinar outros dez alunos, sob a vigilância de um inspetor. Só em 1826 instituíram-se graus de instrução: Liceus, Ginásios, Academias e Pedagogias (escolas primárias). A partir daí, escolas de pedagogias foram criadas em todas as cidades e ainda a abertura de escolas para meninas. Em 1835 surgiu a primeira Escola Normal no país, em Niterói, porém não obteve bons resultados. Mesmo com todas essas tentativas, nada se fez de concreto na educação brasileira.

Avançando para 1930, no período da Segunda República, o Brasil entrou no mundo capitalista de produção. Com o acúmulo de capital permitiu que o Brasil investisse no mercado interno e na produção industrial. Para trabalhar nas indústrias era necessário mão-de-obra qualificada e especializada, porém, para isso foi preciso investir na educação do país. Nesta mesma década criou-se o Ministério da Educação e da Saúde Pública. Em 1934 foi criada a primeira universidade, Universidade de São Paulo, de acordo com as normas do Estatuto das Universidades Brasileiras. Em 1935, no Distrito Federal, foi criada a primeira Universidade de Educação pelo Secretário de Educação do estado, a Universidade do Distrito Federal (UDF). A partir de 1937 a educação era voltada para o mercado de trabalho, onde era obrigatório o ensino de trabalhos manuais em todas as escolas normais para a qualificação da mão-de-obra. Porém, o trabalho intelectual era favorecido para as classes dominantes, e o trabalho braçal, manual e profissionalizante era direcionado para as classes menos favorecidas. Em 1942, foi criado o Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial (SENAI), o qual é voltado para o ensino

profissionalizante, criado pelo Ministro Gustavo Capanema. O Ministro Raul Leitão da Cunha, em 1946, criou o Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (SENAC), atendendo as necessidades voltadas para o comércio após a Revolução de 1930. Já em 1950, em Salvador, inaugurou - se o Centro Educacional Carneiro Ribeiro, por Anísio Teixeira, iniciando o modelo de escola-classe e escola-parque. A partir desse período, a educação brasileira avançou significativamente, com a criação do Ministério da Educação e Cultura. Paulo Freire, em 1961, criou a campanha pela alfabetização. No período do Regime Militar houve uma ruptura nos progressos educacionais no Brasil. Com um caráter antidemocrático, professores foram presos e demitidos; universidades foram tomadas; estudantes foram presos e saíram machucados do confronto com a polícia, e alguns foram mortos. A União dos Estudantes foi proibida de funcionar. Contudo, as universidades se expandiram pelo país. Criou-se o vestibular classificatório. Nesse período foi criado o Movimento Brasileiro de Alfabetização (MOBRAL), inspirado na didática de Paulo Freire. Por denúncias de corrupção, o MOBRAL foi extinto sendo criado, em seu lugar, a Fundação Educar. Foi no período mais tenso da ditadura militar, onde qualquer ideia ou manifestação contra o governo era abafada, criou-se a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, em 1971.

O Conselho Nacional de Educação foi criado, logo no início da gestão, pelo Ministro da Educação Paulo Renato de Souza. A sua gestão foi a que mais projetou na área da educação, mesmo não agradando em algumas execuções. Até os dias atuais, muitas mudanças foram feitas ou pelo menos, tentou-se mudar muita coisa na educação, porém a educação continua seguindo modelos iguais ao resto do mundo, onde o que vale é o “status” que os alunos vão conseguir nas suas atividades escolares, em vez de proporcionar maiores conhecimentos básicos, os quais são o que mais importa na carreira profissional. A educação no Brasil, suponha-se que não evoluiu muito, quando trata - se de qualidade, pois a mesma continua engessada, tradicional sendo o grande problema do nosso país. Porém, reformar a educação não é reformar a sociedade. A escola precisa construir relações verdadeiras com os alunos e sua cultura, e a comunidade, a fim de conhecer as necessidades e o que os alunos já trazem da sua exposição com o meio.

A escola precisa transmitir valores que lhe compete hoje, nessa sociedade que está posta, em crise.

A escola deve questionar a qualidade das influências recebidas em cada cenário social particular e procurar um clima de vivência que facilite os processos de

reconstrução (PÉREZ GÓMEZ, 1993).

A mesma precisa reconstruir os conhecimentos vindos da sociedade que são disseminados, principalmente, de modos favoráveis ou não, pelos meios de comunicação. Existem crianças que chegam à escola com uma visão de mundo, apenas, visto pela televisão, outras chegam com diversas experiências e contatos enriquecedores com adultos, outras crianças e com o meio. A maior característica da modernidade trata-se da tecnologia. Esta é tão antiga quanto à história da humanidade, desde quando os primeiros habitantes humanos da terra inventaram ferramentas para caçar e para se proteger. A descoberta do fogo, por exemplo, foi um marco para o avanço da humanidade. Podendo enquadrá-lo como progresso tecnológico. A tecnologia surgiu para disseminar o conhecimento de forma rápida e de forma acessível a todos. Dessa maneira, não nos vemos mais longes dos instrumentos tecnológicos que estão fazendo parte do nosso cotidiano de forma contundente. Os computadores estão por toda a parte: supermercado, restaurantes, indústrias, lojas, enfim, é necessário aprender a manusear para acompanhar as evoluções e para obter uma formação profissional de qualidade. A escola tende a avançar conforme os progressos da sociedade, caso contrário, o ensino torna-se defasado e ultrapassado. A educação se adequa de acordo com as necessidades da sociedade.

A incorporação da tecnologia não deveria estar focalizada na resolução da motivação, mas na necessidade de repensar estratégias de ensino e estratégias de aprendizagem (LITWIN, 1997, p. 130).

A autora deu a entender que as instituições educacionais incluem a tecnologia em seus currículos como forma de motivar o aluno a aprender determinado conteúdo e não como uma possibilidade, efetiva, de aprendizagem por parte dessa ferramenta. A tecnologia atinge de tal modo à sociedade como um todo, que fica difícil a escola se manter a margem. Trata-se de compreender que novas formas de comunicação foram criadas, novas tendências de trabalhos, novos acessos e produções de conhecimento. Entendê-lo no seu todo nos permite criar boas práticas para ensinar nas escolas. A escola reproduz a sociedade que a criou. Cada escola é resultado da sociedade que ela própria ajudou a construir. Entendendo a tecnologia na educação, compreendemos que a mesma foi apresentada para às crianças, dentro da escola, através dos jogos. Dessa maneira, faz-se necessário entender a origem do jogo, suas evoluções até os dias atuais.

O ato de jogar é um comportamento identificado tanto nos humanos quanto nos animais e

estudar este fenômeno é compreender a evolução dos comportamentos e do social. Entretanto,

[...] o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante... (HUIZINGA, 1993, p.4)

Não se sabe quando o jogo surgiu ao certo, mas desde os primórdios o ato de jogar vem sendo praticado. Jogos de demolir e construir, rolar aros, cirandas, pular obstáculos são exemplos de brincadeiras existentes desde a Antiguidade (FUNDAÇÃO ROBERTO MARINHO, 1992). Vale ressaltar, que apenas na época do Romantismo que os jogos e brincadeiras passaram a assumir um papel importante no desenvolvimento das crianças. Neste período as principais brincadeiras eram: peões, cavalinhos de pau, bola etc. Muito tempo foi preciso para os jogos serem encarados como algo sério. Muitos congressos, fóruns, brinquedotecas e trabalhos científicos sobre o assunto contribuíram para esse avanço.

O jogo tradicional refere-se a uma atividade lúdica, voluntária, com regras bem definidas que ocorrem coletivamente ou individualmente, onde a liberdade de praticar é um fator primordial e a evasão da vida real é a principal causa para essa ação ocorrer. Destacando o divertimento e a alegria como essências do jogo. Conforme Huizinga cita em sua obra, *Homo Ludens*, (1993, p.16), o jogo possui características onde, desta forma pode haver uma tentativa de criar um conceito; segundo o autor o jogo é 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”.

Em toda parte encontramos o jogo presente, em diversos setores da nossa vida, da sociedade, das culturas. De acordo com Huizinga, (1993, p. 6),

encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura.

O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocráticas eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo (Idem, p. 8).

Para alguns, essa opinião defendida pelo autor pode causar estranheza, pois o jogo faz parte da cultura e como pode anteceder-la? A cultura foi construída ao longo dos milênios

agregando costumes, ideais, comportamentos, enfim, e antes disso tudo o jogo já era presente. A literatura traz vários tipos de jogos: jogo de faz-de-conta, jogos de movimento, jogos de palavras, jogos imaginários, jogos de roda, enfim, incontáveis exemplos de jogar. De acordo com a diversidade de jogos, Kishimoto (2001), descreve que é difícil conceituar o que é jogo, enquanto categoria que dê conta dos diversos tipos e características, o que é reforçado por Huizinga, segundo o qual o jogo

é função de vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos (1993, p. 10).

Além disso, a obrigação e as ordens afastam, completamente, o que o jogo tem de mais encantador que é a liberdade, o querer sem ser forçado e o prazer. Possuindo essas características, o jogo torna-se supérfluo, onde a qualquer momento o jogador pode adiar, interromper e/ou não querer mais realizá-lo. O primeiro aprendizado de uma criança é a brincadeira. É desta forma que ela desenvolve seu cognitivo e sua atividade motora. Por isso que dizemos que é possível aprender brincando. A criança, mais do que os adultos, executam bem as características do jogo. Ela é livre, o querer é seu motivador, onde seu imaginário transcende a vida real. Tudo isso feito de uma forma espontânea.

Huizinga em sua obra cita que o jogo tem seu espaço para acontecer delimitado, mesmo que de forma imaginária. Todo jogo é processado dentro de um determinado ambiente. Ele compara o espaço dos jogos aos lugares sagrados, templos, palcos, tela etc... São lugares em que as regras são respeitadas e são praticadas atividades especiais. Vale ressaltar, que não é porque os jogadores possuem uma liberdade para praticar o jogo, que o mesmo é exercido de forma aleatória e desorganizado. Pelo contrário, o jogo ele cria ordem e é ordem. No jogo há disciplina, organização e comprometimento por parte dos jogadores podendo ser caracterizado como sério, não deixando de ser descontraído. Ele pode assumir estas características não perdendo a sua essência de fugir do tédio, da rotina, do stress que seus adeptos passam em suas vidas sendo sempre uma atividade livre.

O jogo pode ser considerado como uma imersão na fantasia. Um exemplo é quando um jogador desobedece às regras ou quando alguém determina o fim da atividade. Desta forma, perde o encanto. Quebra-se o prazer, a satisfação e desfaz todo o imaginário que rodeia a prática do jogo. Huizinga cita uma passagem de Paul Valéry, onde este expõe uma incrível e importante

verdade que autentica o que foi dito mais acima, onde ele diz:

No que diz respeito às regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o princípio no qual elas assentam é uma verdade apresentada como inabalável.

Inegavelmente, os jogadores querem levar aquela “fantasia” até concluírem seu ciclo e “voltarem para a realidade” quando for uma vontade de todos. Dessa forma, os jogadores criam laços e os jogos tornam-se permanentes. Surgem comunidades de jogadores, onde todos estão por um único objetivo: diversão sem obrigação. No espaço do jogo a “realidade” é esquecida e o que prevalece são as regras estabelecidas para a prática acontecer. As leis, os problemas, os costumes da vida de cada jogador é deixada de lado em prol da satisfação de todos.

Na sociedade contemporânea, alguns significados de jogos permaneceram e características novas surgiram. Infelizmente, algumas características de determinados jogos não resistiram ao tempo. Futebol, por exemplo, uma paixão nacional, mas quando executados como profissão perde sua essência (liberdade) e não podemos considerar como um momento de fuga da realidade. A realidade desses jogadores é o próprio jogo. Não só o futebol, mas a maioria dos jogos se transformou em geradores de emprego, de dinheiro, de público e compõem listas de trabalhos. Com a modernidade tecnológica e invenções cada vez mais aproximadas da realidade, os jogos que faziam parte da infância da nossa geração estão se perdendo e o pior, o resgate desses jogos, pouco acontece. Pesquisas sobre esse processo de mudanças e substituições acerca dos jogos precisam acontecer para esse acontecimento ter mais visibilidade na sociedade, quem sabe dessa forma, as crianças da geração atual possam se apropriar dos jogos e brincadeiras de antigamente. Entretanto, os jogos atuais, principalmente, os jogos eletrônicos, possuem características relevantes para o coletivo, porém os mesmos são discriminados e polêmicas acerca desses tipos de jogos permeiam a sociedade. Portanto, torna-se premente a compreensão do processo histórico da criança e suas relações com a tecnologia.

O processo histórico da criança é bem interessante, pois até o século XII, a sociedade desconhecia a infância (0 a 12 anos), mas não se pode afirmar que as crianças eram abandonadas ou negligenciadas.

O sentimento da infância não significa o mesmo que afeição pelas crianças: corresponde à consciência da particularidade infantil, essa particularidade que distingue essencialmente a criança do adulto, mesmo jovem. Essa consciência não existia” (ARIÈS, 1975, p.99).

Provavelmente por não haver lugar para a infância naquela época. As crianças eram vistas como adultos deformados, em miniatura, não possuíam características infantis, mas sim, de adultos em um formato menor. Os artistas do século pintavam seus quadros com nudez de crianças, músculos e peitorais bem definidos, comprovando o não reconhecimento da infância. Esta era resumida a um período de transição, que seria logo ultrapassado. O primeiro “modelo” de criança apareceu, por volta do século XIII.

Era a idade das crianças mais ou menos grandes, que eram educadas para à missa, e que eram destinadas às ordens, espécies de seminaristas, numa época que não havia seminários, e em apenas a escola latina se destinava à formação dos clérigos (ARIÈS, 1975, p. 18).

Esse modelo era de um anjo, traços, um tanto quanto, femininos, redondos e graciosos. A segunda imagem seria do menino Jesus, passou de miniatura de adulto para uma representação mais real de uma criança. O terceiro tipo de criança foi à imagem dela despida. Enfim, a partir daí, as representações foram ficando mais reais e as crianças surgindo de forma presente na sociedade. A partir do século XVII nasceu o sentimento de infância, o interesse pela criança e o registro da linguagem infantil. Na Idade Média as crianças e a família passam a ocupar um lugar central nas sociedades industriais. Os filhos estavam sempre a serviço do poder paterno e os castigos físicos eram extremamente dolorosos, desta forma, não os fazendo duvidar da autoridade do pai. Um dado interessante é sobre a mortalidade infantil nessa época. Muitas crianças iam a óbito por imprudência dos adultos: parteiras sem experiência realizavam os partos, a alimentação e a vestimenta eram precárias, as crianças adoeciam e eram levadas muito tarde aos cuidados médicos, e ainda, os casamentos com pessoas da mesma família. O índice era de aproximadamente de 50% a 70%. Foi já no século XX, em 1940, que a lei 2.848, artigo 27, separou aos 18 anos de idade, a maioridade penal. Em 1964 foi criada a Política Nacional do Bem – Estar do Menor, e no ano seguinte, criou-se a Fundação Nacional do Bem – Estar do Menor. Um grande salto qualitativo para a proteção das crianças foi à criação do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), em 1990. A lei prevê uma série de direitos e deveres de crianças e adolescentes, pais. O ECA prevê, por exemplo, o direito à saúde, à educação, à convivência familiar, além de questões relacionadas às políticas de atendimento, às medidas de proteção e socioeducativas.

A sociedade foi evoluindo e novos aspectos da nossa realidade foram surgindo. A

globalização, que é necessidade do capitalismo em fazer conexões com outros países considerando os aspectos, sociais, econômicos, culturais e políticos, para melhor se estabelecer e expandir seus mercados. Conseqüentemente, a população tornou-se mais consumista. A mídia, em sua maioria, expandiu sua comunicação bombardeando os telespectadores, ouvintes, com chamadas para o consumo. Uma sociedade onde muitos têm pouco e poucos têm muito, a desigualdade é gritante aos nossos olhos. As crianças, desde muito novas, são os principais alvos da mídia. Para suprir as necessidades, também do consumismo, muitos pais trabalham o dia inteiro, lembrando que as mulheres, na sociedade atual, assumem um importante papel no mercado de trabalho, onde cada vez mais estão alcançando sua independência precocemente. Então, os filhos desses pais que ficam fora uma boa parte do dia, são matriculados em creches e escolinhas muito cedo ou são deixados com babás. A presença dos genitores ou responsáveis é de suma importância para o desenvolvimento da criança, seja afetivo ou cognitivo. As três dimensões: afetivo, cognitivo e motor devem manter-se em equilíbrio, pois alguma deficiência em uma dessas prejudica todo o desenvolvimento da criança. Diversos fatores influenciam em uma educação de qualidade para uma criança. Os pais fora de casa, a violência que nos obriga a viver em prisões domiciliares, nos isolando cada vez mais do meio social que estamos inseridos. Com o passar dos anos as crianças estão vivendo mais isoladas, pois as famílias estão cada vez menores muitos são filhos únicos e diversas vezes solução é apelar para a tecnologia, a qual aparece nessa realidade para suprir o vazio que as crianças vem sentindo, devido ao mundo da tecnificação e informatização. As crianças, os adolescentes e os adultos passaram a frequentar espaços cada vez mais diferenciados e compartimentalizados (shopping, casa). Os novos tempos (outras histórias, outras culturas) em que as crianças estão inseridas produzem uma infância muito diferente daquela época, onde os adultos de hoje viviam, quando crianças, explorando o corpo, as relações com o outro e com o meio. As crianças, atualmente, estão sendo o foco da mídia (televisão, cinema, quadrinhos) e da indústria de jogos e bonecos surgindo, cada vez mais, lojas especializadas em brinquedos infantis. O “design” dos brinquedos é criado de acordo com a forma atual de brincar das crianças. A publicidade busca atingir o público infantil utilizando a TV como ferramenta para promover suas mercadorias (bonecos – jogos). Desde muito cedo a criança é inserida num mercado ávido por consumo criando sempre expectativas por novidades mais atuais. Os brinquedos, de antigamente, ou até mesmo da infância, eram ferramentas para aguçar a imaginação, para desenvolvermos e criarmos diversas formas de usa-los. Porém, muitos

brinquedos atuais, transformaram a criança em mero espectador, pois os brinquedos “fazem de tudo”. A espontaneidade, a “liberdade”, parece estar desaparecendo. A competição está presente em muitos jogos e cada vez mais sendo estimulada. As crianças, atualmente, já nascem inseridas nesse contexto tecnicista e desde muito cedo são familiarizadas com o mundo virtual, dos jogos e dos consoles eletrônicos. Na maioria das escolas, o contato com os ambientes tecnológicos acontecem na educação infantil. As tão conhecidas aulas de informática assumem o papel, na escola, de apresentar para as crianças como o mundo virtual funciona, entretanto, trazendo jogos interativos para esse processo inicial. Quando a informação de qualidade chegar por intermédio da tecnologia, esta se torna uma grande aliada da educação. As questões que surgem sobre o benefício da inserção da tecnologia às crianças muito precoce, são devido aos conteúdos que podem ser apresentados e expandidos pelos pequenos. Em uma reportagem para a revista *Veja*, em 9 janeiro deste ano, a neurocientista e autora inglesa Susan Greenfield, alerta para os efeitos dos estímulos em excessos do uso da internet, videogames e redes sociais. Nessa reportagem a autora acredita que o excesso e ininterruptamente dos dispositivos interativos pode causar uma confusão mental sobre a noção de tempo, semelhante ao Alzheimer. As pessoas podem perder a noção do passado, presente e futuro. A questão que a neurocientista traz não é o tempo que as pessoas passam, mas o que essas deixam de exercer enquanto estão usando os dispositivos, outras atividades essenciais para o desenvolvimento do cérebro. Passar horas em frente ao computador pode ser bem interessante e estimulante, mas são cinco horas sem abraçar alguém, conversar frente a frente, caminhar. É necessário estímulos desse tipo para formação de identidade de uma criança. Greenfield diz que as novas tecnologias são bem mais invasivas e tem um impacto maior na vida dos seus usuários. Entretanto, a autora também acredita que a tecnologia é fundamental, mas sozinha, não desenvolve talentos. O que para ela resolve o problema de atenção das crianças, atualmente, é ter professores inspiradores. Vale ressaltar, que essas crianças que cito, são crianças com uma condição financeira estável, pois o foco desse trabalho é o público que a tecnologia dos jogos abrange. O que não exclui o uso dos jogos eletrônicos por pessoas de poder aquisitivo baixo. Os consoles eletrônicos são muito acessíveis, pois não existem só os *games* domésticos. Shoppings, por exemplo, possuem jogos eletrônicos que podem ser consumidos indiscriminadamente. Por estarem em diversos ambientes informais, os jogos eletrônicos são compreendidos de forma errônea, pois as suas práticas com a finalidade de construir conhecimento e aprimorar habilidades motoras e cognitivas são construtivas para seus usuários.

3 JOGOS ELETRONICOS: SUA GÊNESE E INTERFACES COM A EDUCAÇÃO

Falar de um tema tão atual remete ao passado e nos recordarmos de como as máquinas apareceram e evoluíram de uma forma que sua utilidade hoje é indispensável. Nossa sociedade tornou-se refém das máquinas. Desde a Revolução Industrial as máquinas ganharam bastante espaço na sociedade. O desemprego estrutural, que é a substituição da mão de obra braçal por máquinas, demonstrou bem a ascensão dos artefatos mecânicos. Ainda hoje, na sociedade contemporânea, cada vez mais as máquinas tomam o espaço da mão de obra real do homem. Com a evolução da tecnologia os jogos de movimentos, com elementos confeccionados pelos jogadores, jogos de corpo a corpo, de surpresas, expectativas deram espaço para artefatos mecânicos: os jogos eletrônicos. Estes, ultimamente, têm sido um dos meios de entretenimento mais usados pelas crianças e jovens para diversos fins: brincar, se divertir e passar o tempo. Cada vez mais eles passam a maior parte do tempo em frente aos consoles decifrando enigmas, passando as fases e competindo. Os pais, diante de tantos jogos, ficam inquietos, angustiados, muitas vezes por não saberem lidar com os filhos envolvidos com as novas mídias que surgiram na sociedade. O aluno da nossa sociedade contemporânea tem acesso aos mesmos conteúdos que os professores. A única diferença é a forma que essas informações são usadas. Justamente por isso que os professores precisam estar cientes sobre os espaços de aprendizagem que estão surgindo, pois novos ambientes começam a se consolidar e novas formas de relações estão acontecendo. Os jogos eletrônicos são um fenômeno na cultura digital. Esse universo dos jogos eletrônicos vem se expandindo desde a década de 80. Esses podem ser usados nas mais variadas finalidades:

no treinamento de habilidades motoras (aprender a dirigir carro a pilotar avião), na reabilitação de pessoas que sofreram acidentes físicos (em ambos os casos, por meio de simuladores); em treinamento de médicos para realizar diagnósticos e, obviamente, como artefato de entretenimento” (MENDES, 2005).

Nos Estados Unidos, por exemplo, o entretenimento tem causado anualmente,

um impacto de 18 bilhões de dólares na economia”, segundo pesquisa realizada pela empresa de análise de mercado iResearch. Já no Brasil, dados de 1998, mostram o consumo de 2,8 milhões de jogos (*Superinteressante*, 2003).

Mais de 150 milhões de seres humanos, números que só crescem, vivenciam os prazeres e

decepções dos jogos eletrônicos. Estes conseguem envolver, crianças e adolescentes, ao ponto de passarem horas à frente dos consoles, concentrados, enquanto alguns professores reclamam por não conseguirem prender a atenção dos seus alunos. Com os games surgiram novas formas de aprender e interagir. No âmbito educacional as transformações são urgentes e inevitáveis, uma vez que a internet e os jogos eletrônicos têm gerado novos processos de linguagem e comunicação, tornando-se um desafio para a educação atual.

O avanço dos videogames ao longo das três décadas se baseou no surgimento de novas tecnologias. Foi menos um desenvolvimento artístico conscientemente dirigido do que uma corrida para utilizar os novos chips, técnicas de criação de imagens e placas gráficas. Toda vez que surgia uma nova tecnologia, os criadores redefiniam a essência de seus jogos em função do novo hardware (RUSHKOFF, 199, p. 193).

O primeiro jogo eletrônico acredita-se que foi criado por Willy Higinbotham em 1958, no estado de Nova Iorque. Higinbotham criou um jogo de tênis bem simples, nomeado por “*Tennis Programming*” que era mostrado em um osciloscópio¹ e processado por um computador analógico. Quatro anos depois, Steve Russel, criou o primeiro videogame informático, o Space War. Já em 1966, a concepção de console ou plataformas de videogames surgiu por Ralph Baer, o primeiro protótipo que poderia ser usado conectando em uma televisão doméstica. Os computadores pessoais foram criados nos EUA, na década de 1970, por um grupo de pesquisadores de universidades, ampliando a socialização da informática deixando de ser uso exclusivo de empresas. Em 1976 houve uma crise no setor, pois a aceitação foi baixa dos consoles, as únicas empresas do ramo que permaneceram em alta foram a Atari e Coleco. O império japonês apareceu para reaquecer o mercado criando videogames para salões recreativos, onde o seu principal jogo era o Pac Man. Alguns videogames eram fabricados em uma caixa média, os *flippers*, que eram atrações de lugares públicos como bares, cinemas, lojas etc. Os consoles com imagens coloridas apareceram em 1977, ano marcante, pois em futuro próximo foram criados os videogames domésticos. Novamente o mercado dos consoles foi abalado com o lançamento, em 1981, dos microcomputadores domésticos, o *Personal Computer*, o famoso PC. Era mais cômodo, pessoal e ainda tinham jogos que poderiam ser jogados no computador. Além de mediar atividades profissionais, entreter e desenvolver atividades pedagógicas. Assim, com o

¹ É um instrumento de medida eletrônico que cria um gráfico bi – dimensional visível de uma ou mais diferenças de potencial.

crescimento absurdo das vendas de computadores foi decretada a morte dos videogames. Outra vez, o império japonês apareceu para reverter à situação desastrosa que se encontravam os videogames. Os orientais criaram o Nitendo renascendo o sucesso dos games ocupando o mercado norte-americano, logo depois, se expandiu para o resto do mundo. Os mesmos lançaram o programa *Donkey Kong*, em 1981, e foi nesse jogo que apareceu o ícone do Nitendo, o famoso e ainda atual, o personagem Mario, conhecido atualmente como Super Mario. A empresa concretizou seu sucesso em 1986, mas houve um abalo, devido o surgimento do *Megadrive* e essa concorrência direta entre eles esfriou com a Sony entrando no ramo dos videogames. Sua primeira investida foi em 1991 ao lançar o *PlayStation*, que é jogado com a inserção de um CD-ROM. O mercado dos games foi e é marcado pela busca da superação dos concorrentes no desenvolvimento dos produtos. A Nitendo e a Sony ainda se mantêm líderes no ramo dos videogames. Desde então foram criados jogos cada vez aproximados da realidade, quando se trata de imagem, gráficos e sons.

Os avanços tecnológicos permitiram aos designers criarem jogos que apresentam situações visivelmente atraentes e requerem um conjunto de habilidades diversificadas que constituem um desafio. (...) Os designers estão a começar ultrapassar essas limitações. Novas gerações de gráficos de computador permitirão às personagens dos jogos gestos e expressões faciais mais realistas” (TURKLE, 1989, p. 68).

O realismo dos jogos faz com que os jogadores se sintam dentro do jogo participando ativamente dos *games*. Os mesmos exigem dos jogadores raciocínio lógico, elaboração de estratégias, tomada de decisão e as habilidades motoras, que são fundamentais. É notório o potencial ilimitado dos *games* da atualidade. A discussão a cerca dos aspectos positivos e negativos sobre os jogos eletrônicos estão aumentando ao passar dos anos fazendo com que autores, pesquisadores, pais e filhos contribuam com suas informações. Steven Johnson em seu livro, “SURPREENDENTE!: A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes” defende os jogos eletrônicos, filmes e programas de TV, os quais são vistos normalmente como lixos e, para ele são grandes estimuladores da mente, conseqüentemente um desenvolvimento maior do cognitivo da pessoa. Seguindo essa linha em defesa dos jogos eletrônicos, a Microsoft apoia um projeto *Games – to – Teach* (Jogos para ensinar), onde eles descobriram nos *games* uma ferramenta de aprendizagem que além de ser motivador é estimulante, que produzem competências e capacidades, mostrando a sua importância para a educação e para aprendizagem.

Com os jogos o aprender torna-se prazeroso quando os *games*, de uma forma lúdica e desprentensiva trabalham questões que o educador ensinaria de forma explanatória, talvez, e não conseguiria o resultado que almejava. Quando se fala em jogar, as crianças já relacionam esta ação como uma forma de se desligar das obrigações e que se refere apenas à diversão. O conteúdo é absorvido e assimilado de forma inconsciente. O ter que fazer, para as crianças, torna qualquer atividade massante e tediosa. Durante a infância, as crianças precisam sempre de estímulos agradáveis e prazerosos para o processo de aprendizagem contemplar seus objetivos. Enquanto elas sentem satisfação em realizar determinadas atividades, a escola torna-se sua parceira. E é isso que buscamos para um novo caráter educacional o prazer em aprender e o prazer em ensinar. Perceber o entusiasmo dos alunos motiva o educador. Dessa forma, os jogos eletrônicos devem ter implicações formativas para a criança. Esse deve ser o debate que precisa permear o contexto escolar na busca de uma formação plena. À vista disso, os jogos eletrônicos podem assumir um papel pertinente em conjunto com outras ferramentas de aprendizagem para chegar ao objetivo final que é uma educação de qualidade.

Os jogos nas escolas são, principalmente na educação infantil, ferramentas fundamentais e indispensáveis para o trabalho pedagógico. Através das brincadeiras e jogos o educando supera suas dificuldades na aprendizagem e aperfeiçoa suas relações com o outro e com o mundo. O educador tem o papel de mediar a construção de conhecimentos desses educandos trabalhando suas diversas formações, no social, afetivo, corporal, cognitivo, biológico. As crianças cumprem uma rotina ou combinados diários e as brincadeiras estão inclusas no dia-a-dia dos alunos. A partir do momento que os jogos são impostos pelos educadores ou não são prazerosos para os educandos perdem-se todas as características que norteiam os jogos. O encantador e “mágico” do brincar é a espontaneidade, o prazer e a vontade sem imposições. Muitas críticas, por parte de alguns pais, são colocadas em questão, pois os mesmos acreditam que a criança “só vai à escola para brincar”, desvalorizando a brincadeira por não acreditarem que estas são “o ponta pé” inicial para a construção das faculdades mentais da criança. É brincando que as crianças desenvolvem a criatividade, raciocínio lógico, desenvolvimento motor, memória, enfim, o ponto de partida para inserir conteúdos mais elaborados às crianças. Os jogos e brincadeiras estão para as crianças, assim como, o trabalho está para o homem. Estes vão além da diversão. A pedagogia cultural defende o fato de que processos educativos não ocorrem só dentro da escola. São considerados como ambientes pedagógicos

Com a diversidade cultural, com as diferentes personalidades, gostos, preferências e necessidades, os jogos podem agradar algumas crianças e não agradar outras, o que torna mais complexo o trabalho do educador. É preciso sensibilidade do mediador para perceber e diversificar as brincadeiras ou jogos atingindo todos os educandos. Espaços simples, objetos fáceis são grandes parceiros dos educadores. Brincadeiras de faz-de-conta, por exemplo, estimulam a criatividade; quebra-cabeça estimula o raciocínio, concentração e cooperação. Enfim, exemplos de jogos e brincadeiras que podem ser aliados dos educadores em suas salas de aula. Não são necessários recursos e espaços complexos, apenas o prazer e a liberdade oferecida à criança para explorar o que mais as chama atenção. Os tempos mudaram, nossa sociedade mudou e as crianças estão acompanhando essas mudanças. Os pais, atualmente, trabalham o dia inteiro, as famílias diminuíram, as crianças são inseridas cada vez mais cedo as creches, berçários, onde são passados estímulos que são diferentes às crianças criadas com irmãos, em casa e que só iam para a escola com cinco ou seis anos. O educador deve conhecer o histórico de cada educando para saber quais as necessidades daquela criança para seu desenvolvimento no processo de aprendizagem atual. As necessidades, os medos, as ansiedades, as limitações estão acompanhando a sociedade contemporânea. Mudou-se completamente. Para Steinberg & Kincheloe.

A mudança na realidade econômica, associada ao acesso das crianças a informação sobre o mundo adulto, transformou drasticamente a infância (2004, p.13).

O computador faz parte da realidade de muitas crianças, as quais dependem deste para pesquisar, estudar, fazer tarefa e para se comunicar com os amigos através dos *chats*. Consequentemente, as crianças ficam mais vulneráveis a todo e qualquer tipo de informação que parte desses meios de comunicação. Os diários e as agendas quase não existem mais, até mesmo os namoros já são terminados pela internet. Em detrimento, muitas crianças imaturas, inseguras estão surgindo nessa nova era da tecnologia. As condições de segurança da nossa sociedade, pouco permite que as crianças se exponham nas ruas para praticarem suas atividades, inclusive, jogar. Dessa forma, os jogos que precisam de espaço físico, de movimentação, de um grupo grande de jogadores estão sendo substituídos por jogos que possam ser jogados em apartamentos ou dentro de casa. Um grande aliado para esse novo recorte do jogar, são os jogos eletrônicos. Portanto, inúmeros fatores contribuem para, com o decorrer dos anos, os jogos corporais, antigos

e pouco explorados atualmente, serem sucumbidos e esquecidos por essa sociedade tecnológica. Por estarem ausentes a maior parte do tempo com seus filhos, alguns pais suprem as necessidades afetivas com os jogos do século: os temíveis e excitantes jogos eletrônicos.

Isto posto, é de suma relevância conduzir à pesquisa ao núcleo do trabalho: os jogos eletrônicos e suas contribuições para a educação. Sendo assim, o próximo capítulo contemplará essas questões.

3.1 IMPLICAÇÕES FORMATIVAS DOS JOGOS ELETRÔNICOS E SUA RELAÇÃO NA ESCOLA

Ferramentas pedagógicas são usadas como facilitadores da aprendizagem. Devem ser utilizados com a finalidade de contribuir para uma aprendizagem efetiva do educando. Trazendo para a grande ferramenta em questão que é o jogo eletrônico, é possível adotar uma gama de *games* que podem auxiliar no processo de aquisição do conhecimento. Um ótimo exemplo de jogo eletrônico que pode ser usado como ferramenta pedagógica é o *Sim City 4*². Um jogo de simulação de cidades, onde o jogador tem a liberdade de construir desde um pequeno vilarejo agrícola até grandes metrópoles e centros industriais poderosos. O desafio desse jogo é construir uma cidade e administrá-la proporcionando desenvolvimento das habilidades de planejamento e antecipação. O *Chrono cross*³ tem como característica na sua trama o desafio de redefinir a trilha que seu personagem seguirá, com fortes consequências caso o caminho não atinja seu objetivo. Outro *game* interessante é o *The Sims*⁴, o jogador forma sua família segundo uma lógica. Escolhe sexo, personalidade, tipo físico, profissão etc. Assim feito, os jogadores percorrem caminhos, onde suas escolhas podem ser positivas ou desastrosas. A memória, a atenção e a inteligência são acionadas com o uso dessas ferramentas favorecendo os jogadores que por meio das simulações desses *games* criam novas formas de conhecimento.

É importante compreender essa linguagem que emerge das diferentes telas do

² É um jogo de computador de simulação e construção de cidades.

³ Um jogo focado na adolescente Serge e na temática de mundos paralelos.

⁴ Jogo onde o jogador cria e controla a vida de pessoas virtuais. O jogador deve tomar decisões sobre o tempo gasto em desenvolvimento pessoal, como exercícios, leitura, criatividade e lógica.

computador, do celular, entre outras – pois do contrário, essa relação dialógica que deve permear todas as interações, principalmente as pedagógicas, pode distanciar os alunos não só dos professores, mas também da escola (ALVES, 2006, p.71).

É indispensável que os educadores se familiarizem e aproximem-se dessas novas formas de aprendizagem que estão aparecendo na sociedade atual.

Despir-se de preconceitos e tentar olhar para além daquilo que está imediatamente evidente nessas novas mídias, ou seja, atentar para aquela aprendizagem que vai além do conteúdo explícito da experiência (JHONSON, 2005, p. 34).

Quando usados para uma determinada finalidade pedagógica, os jogos eletrônicos são pertinentes. Segundo Vygotsky (1988), o jogo pode funcionar como excelente ferramenta para o desenvolvimento intelectual do sujeito, enfatizando o papel da linguagem e das experiências no processo de criação e imaginação. Na perspectiva de Vygotsky, o jogo oferece estímulos à aprendizagem, pois no jogo, normalmente, acontece à colaboração dos outros jogadores favorecendo a interação e a construção do conhecimento. Acreditamos que uma avaliação do aluno para ser de qualidade, ela deve ser processual, acompanhando no dia-a-dia as evoluções e limitações de cada educando. Olhando por esse prisma, os jogos eletrônicos são ferramentas que podem ser usadas nesse processo sendo promovidas pelo professor. Os jogadores (alunos) devem demonstrar se estão conseguindo absorver o conteúdo abordado nos jogos. No decorrer do jogo, observa-se que os alunos questionam mais, opinam mais e tiram suas conclusões, sendo tudo isso espontâneo, natural, sem pressão do educador. O medo de errar é superado, pois o medo é o motivador e o degrau para alcançar as respostas e seus objetivos. O clima descontraído na aula empolga os alunos fazendo com que eles aprendam sem notar. Tudo isso sendo desenvolvido através de combinados e regras pré - estabelecidas pelo mediador e utilizando jogos adequados que sejam relacionados com algum conteúdo da disciplina escolar.

A definição educacional dos jogos é permeada de divergências que estão relacionadas à presença de duas funções: uma função lúdica, o jogo propicia a diversão, o prazer e até o desprazer quando escolhido voluntariamente e uma função educativa, onde o jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. A aspiração do jogo educativo é o equilíbrio entre essas duas funções (MOURA, 2007).

Há também, quem seja contra a utilização dos jogos eletrônicos, pois, para estes os jogos educam para o consumo e estimulam a violência, ocupam muito o tempo das crianças movendo

com muita força os interesses para jogá-los, em contrapartida desinteressando os jogadores para realizar outras atividades, como estudar e praticar esportes. A palavra violência tem sua origem no latim *violentia*, que significa qualidade de violento, ato violento, ato de violentar, constrangimento físico ou moral, uso da força, coação.

A violência é limite e tensão, a violência é a tinta cartográfica que revela a multiplicidade de estilos, de marcas, de grupos sociais, de bairros segregados nas periferias, fazendo pulsar, através de suas práticas, uma dinâmica cultural *sui generis*, na qual quem se percebia esquecido torna-se incluído, cravando, a ferro e fogo, a sua condição de existência no corpo social (DIÓGENES, 1998, p. 138).

A violência é um assunto muito complexo que envolve questões culturais, sociais, políticas, econômicas e afetivas. Será que os jogos eletrônicos, apontados como violentos, tornam o seu usuário uma pessoa violenta? Essa pergunta divide opiniões. Um autor americano, Strasburger, acredita que

Embora a violência na mídia certamente não seja a causa principal da violência na vida real, ela é um fator significativo – e um fator muito mais facilmente suscetível a mudanças do que, por exemplo, racismo, pobreza, preconceitos sexuais, diferenças psicológicas individuais ou qualidade de cuidados parentais. Virtualmente, a todos esses estudos e revisões diferente concluem que a violência nos meios de comunicação pode (1) facilitar o comportamento agressivo e anti – social, (2) dessensibilizar os espectadores para a violência e (3) aumentar as percepções dos espectadores de estarem vivendo em um mundo mau e perigoso” (1999, p. 32).

Existem pesquisas que afirmam que há relação entre os jogos eletrônicos e agressividade. De acordo com estas, os jovens que permaneciam muito tempo expostos a supostos jogos agressivos apresentavam um comportamento violento. Levis indica uma vertente muito interessante do mundo dos jogos eletrônicos:

a violência vende (1997, p. 190).

A violência vende por provocar um efeito terapêutico ao jogador, pois o mesmo transfere seus medos, frustrações, desejos para o outro identificando – se com o vencedor ou perdedor.

O rápido crescimento tecnológico nos últimos cinco anos significou uma melhoria na representação da violência em videogames a ponto de os produtos de lançamento mais recente utilizarem os atores ao vivo para representar papéis dentro de um ambiente de videogame. Essa tecnologias continuarão a ser produzidas, proporcionando aos produtores e criadores desses jogos maiores possibilidades de lançar produtos que trazem a experiência da fantasia de um

videogame para mais perto da realidade (BERMEISTER, apud PROVENZO, 2001, p. 169).

Carmageddon, Doom e Counter – Strike são exemplos de jogos que o objetivo é eliminar pessoas, animais ou outros tipos de criaturas. Portanto, se enquadram no perfil indicado como violento. A interação do indivíduo jogador com imagens de violência não, necessariamente, resultará na reprodução dos mesmos comportamentos. O que pode haver é a ressignificação dos medos, anseios, desejos e sentimentos agressivos sentidos durante o jogo sem atingir os semelhantes. No jogo mantem – se uma relação de troca do jogador com o *game*, pois o mesmo tem a oportunidade de superar as adversidades, de não ser derrotado, de dominar seus adversários, enfim, o que tanto é almejado na vida real é colocado em prática no jogo. A punição existe no jogo, mas as oportunidades de recomeçar são infinitas, o que na vida real não existe. Um erro pode comprometer um trabalho, uma relação e até a própria vida. Portanto, a crítica que se faz aos jogos violentos da TV ou dos videogames não estão relacionados com a probabilidade de o jogador reproduzir as situações vivenciadas no jogo. Os conhecimentos e a aprendizagem que são construídos com a interação com os *games* são ressignificações das ações e imagens que os jogadores fazem relacionadas com os conhecimentos construídos durante toda sua vida. Os jogos eletrônicos não são nem vilões nem heróis. Ao seu respeito existem opiniões que divergem acerca das suas finalidades para o processo de aprendizagem e construção de conhecimentos.

Sabemos que as pessoas que se opõem ao uso dos jogos eletrônicos alegam que os mesmos contribuem para expansão de um comportamento violento e tornar essa ação de jogar, um vício. Porém, por observarmos a propagação desses tipos de jogos pelo mundo, nota-se que as pessoas que são a favor do uso dos consoles, são a maioria.

Evidentemente, esta cena é excessivamente esquemática: entre outras coisas, ela subestima a dimensão social do uso contemporâneo das mídias (o jogo de computador, por exemplo, é um grande foco de interação entre grupos de amigos). (BUCKINGHAM p.1007)

Os jogos eletrônicos não podem ser ignorados, pois sua utilização é um recurso didático que podem produzir conhecimentos em sala de aula. Apesar de tomarem muito tempo dos jovens, os jogos eletrônicos têm um caráter interativo e ocupam esse espaço na vida das crianças e adolescentes por suas formas, cores e movimentos. São variados os *games* que podem ser explorados pelos jogadores. Cada *game* possui uma finalidade e fomentam inúmeros

conhecimentos.

O aumento do interesse dos alunos adolescentes e jovens pelos jogos eletrônicos traz para os professores dois desafios: primeiro, lidar com esta nova geração, buscando criar estratégias e utilizar recursos que incentivem e despertem o aluno para aprender e, segundo, utilizar estes recursos, como os jogos eletrônicos, para promover a aprendizagem na escola, tanto de conteúdos escolares, como de valores e princípios éticos (RAMOS, 2008).

Já existem escolas no Brasil que adotaram os jogos eletrônicos como ferramentas para utilizadas e associadas com conteúdos ministrados em sala de aula pelo professor. Em Porto Alegre e São Paulo, algumas escolas, como Dom Bosco e Colégio Leonardo da Vinci, respectivamente, utilizam os jogos eletrônicos como ferramentas de aprendizagem. Um professor de História do primeiro, resolveu agregar e usar os *games* a seu favor, pois precisava de algo para tornar suas aulas mais interessantes para os alunos. Dessa forma, percebeu a motivação, entusiasmo e interesse por parte dos educandos, conseqüentemente, suas aulas tornaram-se mais dinâmicas e o conteúdo assimilado de uma forma mais lúdica. Onde muitas vezes está o grande inimigo dos professores e da escola, a dispersão e falta de atenção dos alunos, os *games* agem efetivamente nesse ponto, prendendo a atenção da turma. O incrível é que o projeto com os jogos eletrônicos traz o mundo fictício, que os alunos só vivem fora da escola, para a realidade educacional, comprovando a eficácia e atestando que os jogos eletrônicos podem ser aliados da educação. Portanto, toda essa discussão nos permite enxergar a importância que os jogos eletrônicos exercem no campo educacional favorecendo a interatividade, interconectividade, o raciocínio lógico, a superação dos limites impostos pelos obstáculos (da vida), entre outras habilidades que são desenvolvidas através do uso desses jogos. Questões ideológicas trazem diferentes pontos de vista acerca da inserção dos jogos eletrônicos no currículo escolar. Isso se dá, porque o referencial que é associado aos jogos é, apenas, o uso para diversão, sem pretensão de aprendizado, aquisição e desenvolvimento de conhecimento. Porém, o que nossa pesquisa trouxe de informações sobre o tema, é possível refletir e se posicionar diante dessa discussão que é bastante atual e abrange uma grande parte da população. Quanto mais agregarmos formas de acesso ao conhecimento saímos ganhando e a educação só evolui. Por conseguinte, precisamos entender que a tecnologia também favorece e tende a formar seres críticos, formadores de opinião e dispostos a evoluir junto à sociedade permitindo que novas formas de aprendizado sejam agregadas as outras práticas educacionais, de maneira que proporcione mudanças na educação que está posta na nossa sociedade.

4 GAME OVER: FECHANDO O JOGO EM ABERTO

Apesar do enunciado deste capítulo remeter para a finalização do jogo, conforme o significado do termo “Game Over” (Fim do Jogo), palavra se apresenta corriqueira na tela dos jogos e brinquedos eletrônicos principalmente quando o jogador comete alguma falha ou esgota seu tempo de jogar, levando assim a finalização do jogo. No nosso caso, trata-se portanto, de um uso metafórico do termo GAME OVER, porém, com perspectiva para além do que está posto. Sendo assim, proporemos nesse capítulo que o jogo se mantenha em aberto, até por que, entendemos que do ponto de vista formativo necessário se faz continuar o diálogo crítico sobre tema em tela.

Durante o percurso de escrita do nosso trabalho foi possível agregar mais informações acerca dos jogos eletrônicos, devido a sua relevância e escassez de estudos voltados para sua temática. Mergulhamos em um universo, que começou a fazer parte do nosso cotidiano há pouco tempo, na tentativa de solucionar nossas inquietudes e disseminar as informações obtidas para pessoas que comungam das mesmas apreensões. O que ocorreu durante a pesquisa foi nos depararmos com uma cultura tão rica e produtiva que são a cultura dos jogos eletrônicos. Por não estarmos em contato constante com informações a respeito dessa temática, acabamos por cair no senso comum e não aprofundarmos nosso conhecimento, desperdiçando importantes contribuições que essa tecnologia pode nos proporcionar. A compreensão do uso desses jogos como ferramentas de aprendizagem no contexto escolar, nos permite entender que a escola é um espaço que precisa suprir as necessidades educacionais que a sociedade exige. Nossa pesquisa deixou clara a importância de integrar os jogos eletrônicos as outras ferramentas usadas como ponte para o conhecimento no sistema educacional. No século tecnicista, a população sente a necessidade de aproximar-se dos meios tecnológicos por perceber suas evoluções, benefícios e exigências. A escola tem um desafio que é acompanhar os progressos da tecnologia e usá-los a favor da aprendizagem. Os jogos eletrônicos estão inovando as formas de interagir e aprender trazendo prazer e diversão associados aos conteúdos das grades curriculares das escolas. Além disso, o mundo virtual possibilita a aproximação de pessoas, a realização de pesquisas, trabalhos e ainda, o acesso a inúmeras informações pertinentes. Os mesmos podem ser considerados um marco para mudanças na educação que está servindo a nossa sociedade. Os alunos da atualidade

precisam de suporte educacional de qualidade, este que deve progredir junto à sociedade, pois suas demandas mudaram e a educação não pode se manter na inércia. Estudando o processo histórico da educação e dos jogos notamos o avanço constante que nossa sociedade vem passando. Essas mudanças e a inserção dos jogos eletrônicos no dia a dia escolar, só trouxeram benefícios para a educação. Apesar dessa integração avançar de forma devagar, cuidadosa e receosa, acreditamos que a adaptação total do sistema educacional com os jogos eletrônicos será questão de pouco tempo. Para concebermos o presente é preciso nossa imersão no passado.

Johnson nos alerta para pensar que “a próxima geração está deslocando essa lógica para um novo extremo: a tela não é apenas algo que você manipula, mas algo no qual você projeta sua identidade, um local para trabalhar do começo ao fim a história de sua vida à medida que ela desenrola.” (2005, p.95).

Os suportes tecnológicos vêm formando pessoas críticas, criativas, motivadas, atenciosas, cooperativas, dinâmicas e contribuindo para tomadas de decisão. Além de estimular os jogadores a superar seus limites e alcançar algo inesperado. A escola precisa adaptar seu espaço, preparar seus docentes para fornecer, com os jogos eletrônicos como uma das ferramentas de ensino, uma educação efetiva e moderna. Juntamente com a escola, é necessário que a família apareça nesse cenário, se apropriando das novas ferramentas e em parceria com a escola construir e articular práticas educativas que favoreçam a aquisição do conhecimento, onde aproximem as áreas de interesses dos alunos para o ambiente escolar. Instrumentos de aprendizagem usados com a finalidade de serem incentivadores e facilitadores do aprendizado, sempre terão resultados benéficos. As redes estaduais e municipais de ensino, em sua maioria, ainda estão atrasadas nas práticas de ensino usando meios tecnológicos. Poucas escolas possuem computadores para os alunos acessarem prejudicando os mesmos na evolução da tecnologia.

Espaços com computadores ou vídeo games, apenas com jogos educativos, poderiam ser criados dentro das instituições educacionais, a fim de promover a aproximação dos alunos a uma nova modalidade de aprendizagem. Utilizar determinados jogos juntamente com disciplinas curriculares torna as aulas mais dinâmicas, produtivas e prazerosas, sendo esta a proposta da utilização dos jogos eletrônicos em sala de aula.

Dessa forma, convidamos os leitores a imergirem no mundo dos jogos eletrônicos conhecendo, quebrando paradigmas, preconceitos e construindo conceitos diferentes para esse segmento da tecnologia. Sendo assim, agregando conhecimentos, aprendizagens e informações

demonstramos que estamos no caminho certo para uma educação de qualidade para todos.

Qualidade para poucos não é qualidade, é privilégio (GENTILI, 1995, p.177).

Portanto, foi possível compreender que a utilização dos jogos eletrônicos se dão na grande maioria, sem uma percepção mais apurada dos impactos o que os mesmo tem na vida de uma criança ou mesmo de um jovem ou adulto, principalmente quando tomam dimensões meramente do divertimento, sem preocupações educativas . No entanto, se os jogos eletrônicos tiverem alicerçados por ações e projetos que vejam em sua utilização uma possibilidade formativa no campo educacional, teremos condições de intervenção junto às crianças e jovens sob a forma e utilização dos jogos eletrônicos em seus cotidianos. Uma utilização para além da diversão, ou seja, uma utilização com aspectos formativos, educativos, éticos, estéticos e consciente desse uso talvez assim, venhamos a contribuir para uma educação cidadã, tendo como aliado as novas tecnologias da informação, no caso específico aqui, os jogos eletrônicos.

No que pese a relevância e as possibilidades formativas com o uso dos jogos eletrônicos, foi possível constatar que os jogos eletrônicos são de grande importância enquanto ato formativo seja com crianças, adolescente ou mesmo adultos, pois eles (os jogos) possibilitam o envolvimento pleno do jogador e dessa forma torna-se possível criar condições para aprendizagem significativa para a vida do cidadão jogante. Nesse caso, há um duplo pertencimento do ser jogante durante o ato de jogar. O primeiro pertencimento se dá quando da apropriação e conhecimento do jogo. O segundo pertencimento, se torna presente quando o ser jogante compreende o jogo, domina as ferramentas e incorpora valores educativos durante seu processo no jogar. Aqui perdura o ato de aprender com e para as novas tecnologias sem perder as dimensões lúdicas, afetivas, cooperativas e solidárias que os jogos eletrônicos podem proporcionar.

Além disso, necessário se faz compreender historicamente como os jogos eletrônicos vem sendo introduzidos na vida das crianças. A família, a escola e sociedade em geral precisam estarem atentos à forma como os jogos se fazem presentes na vida dos jogantes de forma alienante. Essa atenção que indicamos, advém da nossa preocupação como os jogos estão sendo disseminados no mundo do consumo. Cabe a todos interessados sobre o assunto, em questionar a forma e conteúdo que os jogos eletrônicos tem na vida dos jogantes, pois assim poderemos construir proposta que avancem para além dos jogos de guerra, de violência física ou outro tipo de violência. Esse é nosso grande desafio enquanto educadores e educadoras na

contemporaneidade, o de contrapor a lógica que o mercado dos jogos eletrônicos vem impondo a toda sociedade. Talvez assim, venhamos a construir uma nova história e um novo jogo. Jogo este, capaz de constituir e compor uma educação plena e cidadã para com os jogos eletrônicos sem perder dimensão do humano no homem.

Por fim, acreditamos que dialogar sobre temática foi o nosso interesse enquanto pessoa implicada e engajada na busca de políticas pedagógica e formativas que levem sempre em consideração a construção de uma sociedade digna e plena de cidadania. È aqui que nos localizamos enquanto educadora e educadores, sem precisar quando o jogo deva ser fechado ou terminado, independente do GAME OVER da tela. Portanto propomos um jogo em aberto sem fim, mas com novas possibilidades de jogar sempre. Quem sabe assim surjam novas proposições para o ser jogante e aprendente com implicações formativas no contexto escolar

REFERENCIAS

- ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game Over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.
- ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. **História da educação**. São Paulo: Moderna, 1989.
- ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2. Ed, Rio de Janeiro: LTC,. 1981. 1.
- BOMTEMPO, E. Aprendizagem e brinquedo. In: G.P.Witter e J.F.B. Lomônaco (orgs). **Psicologia da Aprendizagem**. São Paulo: EPU, 1987.
- BUCKINGHAM, David. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. São Paulo: Loyola, 2007.
- CABRAL, Fátima (2001). **Jogos eletrônicos: Técnica ilusionista ou emancipadora?**. Disponível em: www.usp.br/geral/infousp/fatima.htm. Acesso em: 10 jun, 2013.
- FUNDAÇÃO ROBERTO MARINHO. **Professor da pré-escola**. 2ª ed. São Paulo: Globo, 1992.
- GENTILI, Pablo, 1995. O discurso da qualidade como nova retórica conservadora no campo educacional. In: GENTILI, Pablo e Tomaz Tadeu da Silva, orgs. 1995. **Neoliberalismo, qualidade total e educação: visões críticas**. Petrópolis: Vozes.
- GODOY, Arilda S. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 35, n.2, Mar/Abr. 1995a, p. 57-63.
- _____. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v.35, n.3, Mai/Jun. 1995b, p. 20-29.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- JOHNSON, Steven. **Surpreendente: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Campus, 2005.
- KINCHELOE, J.L. e STEINBERG, S. **Cultura infantil: a construção corporativa da infância**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.
- KISHIMOTO (1990) O brinquedo na educação: Considerações históricas. In: **O cotidiano na pré-escola**, nº7, São Paulo, FDE, 1990.
- KISHIMOTO, T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

- _____. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.
- LEVIS, Diego. **Los videojuegos, un fenómeno de masas: que impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual.** Barcelona, Paidós, 1997.
- MACEDO, Roberto Sidnei. **A Etnopesquisa crítica e multirreferencial nas ciências humanas e na educação.** Salvador: EDUFBA, 2000.
- MANACORDA, Mario Alighiero. **Historia da educação: da antiguidade aos nossos dias.** São Paulo: Cortez, 2000.
- MELO, Itamar. **Escolas usam os games para ensinar.** Disponível em <http://zerohora.clicrbs.com.br/rs/geral/noticia/2013/02/escolas-usam-os-games-para-ensinar-4053223.html>. Acesso em 24 de julho de 2013.
- MENDES, Cláudio Lúcio. **Como os jogos eletrônicos educam?** Presença pedagógica, Caiçara, BH, v. 11, p. 18-25, mar/abr. 2005.
- MOURA, Juliana. **Jogos eletrônicos e educação: Novas formas de aprender.** Disponível em: <http://www.gamecultura.com.br/Acesso> em: 15 de junho de 2013.
- PÉREZ GÓMEZ, A. Educación versus socialización al final del siglo. **Kikiriki**, nº 30, ano 7, Sevilla, 1993.
- PROVENZO, JR. Eugene. Videogames e a emergência da mídia interativa para crianças. In: STEINBERG, Shirley R. & KINCHELOE, Joe L. **Cultura infantil, a construção corporativa da infância.** Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 2001.
- RAMOS, Daniela. **Jogos eletrônicos, desejo e juízo moral.** Universidade Federal de Santa Catarina, 2008.
- ROMANELLI, Otaíza de Oliveira. **História da educação no Brasil.** 13^a edição. Petrópolis: Vozes, 1991.
- RUSHKOFF, Douglas: **Um jogo chamado futuro: como a cultura dos garotos pode nos ensinar a viver na era do caos.** São Paulo: Revan, 1999.
- STEINBERG, Shirley R. (1997). Kindercultura: A construção da infância pelas grandes corporações. In: SILVA, L.; AZEVEDO, L.C. e SANTOS, M. (orgs.). **Identidade social e a construção do conhecimento.** Porto Alegre: Secretaria Municipal de Educação.
- STRASBURGUER, Vitor C. **Os adolescentes e a mídia: impacto psicológico.** Porto Alegre, Artmedica, 1999.
- TURKLE, Sherry. **O segundo Eu: Os computadores e o espírito humano.** 1^a ed., Editorial Presença, Lisboa, 1989.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1988.