

Os jogos eletrônicos na educação infantil: outras possibilidades de ensinar e aprender

Electronic games in early childhood education: other possibilities of teaching and learning

Carina Ferreira Lima MAGRO¹
Dilton Ribeiro COUTO JUNIOR²

Resumo

Com o objetivo de pensar uma educação interativa e colaborativa mediada pelas tecnologias digitais, este artigo é fruto de pesquisa monográfica que investigou a relação de crianças e professoras da educação infantil com os jogos eletrônicos³. Para compreender a relação dos sujeitos com os meios digitais, o trabalho foi fundamentado teoricamente nas contribuições de autores da comunicação e educação. A pesquisa de campo deu-se em uma creche municipal da cidade do Rio de Janeiro, no qual foram realizadas conversas com professoras e com crianças da educação infantil. Os resultados da pesquisa evidenciaram que as professoras, mesmo com certa dificuldade na utilização dos *games*, reconhecem a importância dos momentos de ludicidade e de prazer proporcionados pelo envolvimento das crianças com a trama digital. Somando-se a isso, as conversas com as crianças sugeriram que o uso dos *games* na educação abre novas possibilidades metodológicas de ensinar e aprender.

Palavras-chave: Educação infantil. Lúdico. Jogos eletrônicos.

Abstract

With the objective of thinking of an interactive and collaborative education mediated by digital technologies, this article is part of a monographic research that investigated the relationship of children and teachers of early childhood education with electronic games. To understand the relationship of the subjects with digital media, the work was theoretically based in the contributions of authors from communication and education. The research field took place in a public day-care center in the city of Rio de Janeiro, in which were held conversations with teachers and with children of early childhood education. The results of the research showed that the teachers, even with some difficulty in the use of games, recognize the importance of playful moments and pleasure provided by the involvement of the children with the digital narrative. Adding

¹ Graduada em Pedagogia pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Professora da rede municipal de ensino do Rio de Janeiro. E-mail: carina-2005@hotmail.com

² Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (ProPed/UERJ). Bolsista CAPES. E-mail: junnior_2003@yahoo.com.br

³ Neste trabalho, utilizamos os termos jogos eletrônicos e *games* como sinônimos.

to this, the conversations with the children suggested that the use of games in education opens new methodological possibilities of teaching and learning.

Keywords: Early childhood education. Playfu. Electronic games.

Introdução

O Menino pertence a uma família que faz uso de tecnologias digitais e desde muito cedo convive com distintos aparatos – computador, máquina fotográfica, telefone celular, aparelhos de som e de vídeo. [...] Chute a gol, jogo da velha, jogo da memória, liga-pontos, xadrez: no diálogo entre o real e o virtual o Menino foi ganhando desenvoltura. O movimento que se seguiu foi o da descoberta do teclado e da possibilidade de escrever na tela as letras iniciais de seu nome, do nome de seus familiares e dos colegas da escola. [...] A performance de escrita do Menino teve inicialmente mais desenvoltura no computador que nos manuscritos que ensaiava no papel. A mão pequena, o lápis grande, traços com pouca firmeza riscavam no papel uma realidade diferente da tela. Inútil buscar entre elas critérios de comparação: uma fonte digitalizada será sempre tecnicamente diferente de uma caligrafia.
(Rita Marisa Ribes Pereira)

É cada vez mais difícil perceber as práticas sociais contemporâneas desconsiderando o uso das tecnologias digitais em rede. As mídias digitais estão presentes cotidianamente e as crianças também apropriam-se dessas, seja na escola, seja no âmbito familiar ou em outros contextos socioculturais dos quais participam. A aprendizagem é um conceito amplo que aborda a dinâmica de apropriação de inúmeros conhecimentos por parte dos seres humanos, e isso envolve aspectos psicológicos, biológicos e sociais. A aprendizagem se estabelece na interação entre os homens e o seu meio, os quais vivenciam uma relação de interdependência. Conforme Pereira (2010) ressalta acima, em muitos lares brasileiros, crianças das mais variadas idades convivem com diversos aparatos tecnológicos, que promovem distintas formas de entrar em contato com os conhecimentos. Brincadeiras com massinha, “contação” de histórias com livros e fantoches, atividades de desenho e pintura, dentre tantas outras que são comumente utilizadas nos cotidianos da educação infantil, poderiam ser reinventadas e ressignificadas por meio da mediação das tecnologias digitais.

É inadmissível aceitar que crianças e jovens estejam participando de processos de ensino-aprendizagem sem ludicidade e de mera transmissão de informações. Reconhecemos neste trabalho de pesquisa que crianças e jovens vêm incorporando as

tecnologias digitais em suas práticas sociais, e isso poderia ser melhor explorado no cotidiano escolar. Todavia, também concordamos com Santaella (2003, p. 30), para quem “não se trata de desenvolver ideologias salvacionistas a respeito das tecnologias”, mas de promover práticas pedagógicas mediadas pelas mídias digitais como forma de proporcionar outras possibilidades criativas e lúdicas de ensinar e aprender com os estudantes. Segundo Brougère (1998, p. 109),

a cultura lúdica compreende conteúdos mais precisos que vêm revestir essas estruturas gerais, sob a forma de um personagem (Superman ou qualquer outro) e produzem jogos particulares em função dos interesses das crianças, das modas, da atualidade. A cultura lúdica se apodera de elementos da cultura do meio-ambiente da criança para aclimatá-la ao jogo.

Diante do exposto, o objetivo desse artigo, fruto de pesquisa monográfica recentemente concluída, é investigar a relação de crianças e professoras da educação infantil com os jogos eletrônicos, buscando pensar uma educação interativa e colaborativa mediada pelas tecnologias digitais. O motivo pelo qual optou-se por uma melhor compreensão da relação dos sujeitos com os *games* deu-se pelo interesse das crianças na utilização dessa mídia, principalmente em dispositivos digitais móveis como *tablets* e *smartphones*, bem como a necessidade das professoras em aproximarem-se do universo midiático tão apreciado pelos seus estudantes.

A relação de crianças e professoras com as tecnologias digitais precisa ser estudada como forma de compreender e potencializar novos processos de ensinar e aprender. Os jogos eletrônicos podem auxiliar na tarefa de promover ainda mais a ludicidade na sala de aula, encorajando processos educacionais que estejam sintonizados com os interesses das crianças. As possibilidades comunicacionais engendradas pelas tecnologias digitais em rede tornam difícil ignorar a contribuição das práticas sociais ciberculturais no enriquecimento de novas aprendizagens. Defendemos a utilização dos *games* na prática pedagógica como uma alternativa que possa ressignificar tradicionais processos educacionais, aliando diversão e aprendizagem (SANTAELLA, 2012). Entretanto, isso não significa concordar com a ideia da “tecnologia substituindo as práticas pedagógicas em sala de aula, mas de serem utilizadas como potencializadoras e mediadoras dessas práticas, propiciando outras formas de explorar os conhecimentos” (COUTO JUNIOR, 2013, p. 140).

Para que os jogos eletrônicos não se transformem em simples ferramentas didáticas que instrumentalizem o trabalho pedagógico, consideramos imprescindível

colocar em funcionamento uma abordagem lúdica que promova processos de ensinar e aprender significativos em sala de aula. Dessa forma, como explorar, com as crianças, processos de ensino-aprendizagem lúdicos e dinâmicos que utilizem as tecnologias digitais? De que maneira é possível explorar os recursos digitais tendo em vista a necessidade de ressignificar as práticas pedagógicas à luz das dinâmicas interativas dos *games*?

O trabalho de campo foi orientado pelas questões acima expostas, realizado em 2015 em uma creche municipal localizada na cidade do Rio de Janeiro a partir de conversas individuais e coletivas com cinco professoras e com uma turma composta por vinte e cinco crianças entre dois e três anos de idade⁴. A abordagem teórico-metodológica é fundamentada em uma perspectiva dialógica, cuja premissa baseia-se na ideia de que a linguagem é central na relação com o outro. Diante dos enunciados e interações sociais da vida cotidiana, é possível perceber “a nossa necessidade absoluta do outro” (JOBIM E SOUZA; ALBUQUERQUE, 2012, p. 112). Ainda de acordo com as autoras (2012, p. 112), “a ênfase está no lugar ocupado pelo olhar e pela palavra na constituição do sentido que conferimos à nossa experiência de estar no mundo, sentido este atravessado por valores que fazem parte da cultura de uma dada época”.

Reconhecendo os seres humanos como produtores de cultura e linguagem, não se trata de “dar a voz” aos sujeitos porque ele já são, *a priori*, expressivos e falantes. Buscando inspiração nesta ótica para pensar a pesquisa em Ciências Humanas, compreendemos que pesquisador e sujeitos se modificam e se afetam, reciprocamente, na relação com o outro, garantindo aos envolvidos a importância do intercâmbio de experiências na produção colaborativa de conhecimento. Vale ressaltar ainda que em função do compromisso ético com as participantes da pesquisa, optou-se pelo uso de nomes fictícios para preservar a identidade das professoras e das crianças da creche.

Este trabalho está organizado em três partes. Na primeira, exploramos a relação das crianças com os *games*, tecendo reflexões que mostram o interesse delas por essa mídia eletrônica. Em seguida, apresentamos algumas das conversas realizadas com as professoras da creche, que concordam sobre a necessidade de buscar estratégias metodológicas que considerem o uso dos *games* na prática pedagógica. Por fim,

⁴ A primeira autora deste trabalho realizou o estudo de campo na creche, sendo identificada nos diálogos com os sujeitos como *pesquisadora*. Além de ter realizado o trabalho de pesquisa, ela também atuava como professora da turma pesquisada. Não é nosso objetivo aqui discutir as implicações da relação de familiaridade entre ser, ao mesmo tempo, professora e pesquisadora na creche. Para maiores reflexões sobre isso, ver o texto de Macedo (2012). Vale mencionar também que o coautor do presente texto orientou a pesquisa monográfica.

traçamos as principais contribuições da pesquisa para o campo da educação, sem o objetivo dar a última palavra ao tema, mas de reforçar a necessidade de maiores investigações sobre as tecnologias digitais no cotidiano da educação infantil.

“A gente quer jogar!”: conversas com as crianças sobre os games

Utilizar os *games* na educação infantil traz a oportunidade para professores e crianças entrarem em contato com novas formas de compreender e perceber o mundo. Os temas que emergem dos *games* possibilitam promover novos diálogos com o mundo da vida e da cultura, uma vez que diversas questões socioculturais estão veiculadas a esta mídia. Autores como Santaella (2012) vêm focalizando a importância dos jogos eletrônicos na estimulação de processos cognitivos e destacando que “o maior desafio dos jogos com propósitos educacionais [...] é oferecer para o aprendiz um ambiente em que os usuários queiram estar, queiram explorar e fiquem entretidos em tal intensidade que aprendem sem sentir que estão aprendendo” (SANTAELLA, 2012, p.170).

Para Prensky (2001), seria necessário fazer uma aproximação do brincar e do aprender, de forma a amenizar a oposição diversão-aprendizado. De acordo com o autor, esta oposição é artificial, forjada historicamente e as novas gerações de crianças que nasceram imersas nas práticas sociais mediadas pelas tecnologias digitais contestam essa oposição. A relação das crianças com as mídias digitais cria formas alternativas de entrar em contato com as informações, promovendo ressignificações sobre a percepção do/sobre o mundo, modificando a relação com o outro a partir da linguagem mediada pelos artefatos culturais. Dessa forma, como oferecer atividades mediadas pelos jogos eletrônicos na educação infantil que sejam prazerosas e que despertem o interesse pelo aprendizado nos ambientes digitais? E como os novos aprendizados realizados nos ambientes digitalmente irão articular-se às demais dinâmicas de ensino-aprendizagem da sala de aula?

As conversas com as crianças, bem como as observações realizadas em uma turma de educação infantil foram desencadeadas principalmente a partir das experiências delas com três jogos instalados em um *tablet*, a saber: a) *Angela*, que proporciona o cuidado com os animais, onde há a possibilidade de alimentar a gatinha, dar banho, comida, escovar os dentes, montar cômodos da casa com objetos de diversas cores e formas; b) *BubbleSplash*, cujo objetivo é juntar três balões da mesma cor para que estourem; e c) *Hill Drive*, jogo que tem a intenção de fazer com que o jogador, ao

pilotar um carro, seja capaz de ultrapassar obstáculos sem capotar. A seguir, apresentamos trêstrechos de conversas que revelam o interesse das crianças pelas narrativas digitais engendradas pela experiência midiática proporcionada pelos *games*.

Conversa 1:

Matheus[jogando *Hill Drive*]: *Vai carro, vira. Anda logo, pra cima!*

Pesquisadora: *Matheus, o carro não quer andar?*

Matheus: *Não, ele parou.*

Pesquisadora: *Tenta empurrar para o outro lado.*

Matheus: *Minha mãe deixa eu jogar no computador dela. Eu sei fazer sozinho.*

Pesquisadora: *Tudo bem. Só estou dando uma ajuda.*

Matheus: [risos] *Eu gosto de jogar o do balão [referindo-se ao *BubbleSplash*]*

Pesquisadora: *É muito legal mesmo, tem muitas cores!*

Matheus: *Tem verde, rosa, amarelo [...]. Posso jogar?*

Pesquisadora: *Pode sim.*

Matheus: *O meu irmão sabe jogar joguinho. Ele deixa eu jogar com o celular dele.*

Pesquisadora: *Que irmão legal!*

Matheus: *Eu gosto dele.*

Conversa 2:

Pesquisadora: *Vocês gostam de jogar no computador?*

Bia: *Eu gosto! Cadê ele? Você trouxe hoje? Eu quero jogar! Quero ser a primeira! Você deixa?*

Pesquisadora: *Mas que jogo você quer jogar?*

Bia: *Aquele da gata [referindo-se ao jogo *Angela*]. Vou dar comidinha para a gata. Pode?*

Pesquisador: *Pode. E você vai comer direitinho na hora do almoço? Igual a gatinha?*

Bia: *Eu vou. Vou comer frutinhas, igual a gatinha.*

Luana: *Eu também vou. Gosto da banana e da maçã também.*

Bruna: *Eu também! Gosto de todas as frutinhas. Eu também quero jogar. Também quero dar frutinhas para a gatinha.*

Pedro: *Eu quero mamão. Posso dar mamão para a gatinha?*

Pesquisadora: *Tem salada de frutas no jogo. A gatinha adora salada de frutas. Acho que vou pedir para a cozinheira da creche fazer, vocês querem?*

Rafael: *O que é?*

Pesquisadora: *Salada de frutas? São várias frutinhas misturadas, fica uma delícia!*

Bia: *Eu quero!*

Conversa 3:

Diana: *Eu gosto do jogo da gatinha [referindo-se ao jogo *Angela*].*

Pesquisadora: *Mas o que você mais gosta nesse jogo?*

Diana: *Passar batom nela. E mudar o cabelo. E colocar um vestidinho rosa.*

Lucas: *Eu também gosto do jogo da gatinha. Passar batom nela.*

Diana: *Mas menino não passa batom.*

Lucas: *Mas a gatinha passa.*

Flora: Eu gosto do de carro[referindo-se ao jogo Hill Drive], subir, descer... posso jogar?

Pedro: Mas o jogo de carros é para meninos.

Pesquisadora: Todos podem jogar o jogo com os carros, meninas e meninos, assim como meninas e meninos podem passar o batom na gatinha.

Gabriel: E eu? Quero jogar. Você me empresta para jogar?

Pesquisadora: Mas estou querendo saber o que acham dos jogos primeiro.

Eduarda: Mas a gente quer jogar!

A partir dos diálogos realizados com as crianças e a observação delas em momentos de interação com os jogos, foi possível perceber o entusiasmo proporcionado pela trama digital. *Matheus*(conversa 1), antes tímido em relação à professora-pesquisadora e aos próprios colegas da turma, passou a demonstrar mais interesse em estabelecer contatos afetivos com todos na medida em que os *games* eram introduzidos na sala de aula, propiciando que todos conhecessem melhor seus gostos e suas vivências dentro e fora do ambiente escolar. Neste contexto, cabe lembrar que cada vez mais estabelecemos novas maneiras de nos comunicar, pensar e produzir conhecimento na relação com o outro a partir das tecnologias digitais. Isso é o que também mostra Santos (2011, p. 77), ao dizer que essas tecnologias “ampliam e potencializam a nossa capacidade de memória, armazenamento, processamento de informações e conhecimentos, e, sobretudo, de comunicação”.

Na conversa 2, o foco das questões levantadas girou em torno do jogo *Angela*, onde uma gata precisa ser cuidada pelo jogador a partir de ações como alimentá-la com frutas e leite. A preocupação com o cuidado da gata foi um momento importante para a turma refletir sobre uma alimentação saudável e balanceada. O cardápio da creche é desenvolvido por uma nutricionista e duas vezes ao dia são oferecidas frutas às crianças no refeitório. *Bia*, por exemplo, apresentava dificuldade em se alimentar, principalmente em relação às frutas oferecidas durante os lanches, e o jogo da gata trouxe a oportunidade para que ela e as demais crianças da turma conscientizassem-se sobre a própria alimentação. Alves (2014) faz algumas considerações sobre o uso dos jogos na escola e esclarece que

A intenção não é defender a gamificação da escola, mas de atentar para as características que estão presentes no universo dos *games* que seduzem, mobilizam [as crianças e] os jovens e estabelecer um diálogo entre a linguagem que transita ainda no ambiente escolar e os *games* (p.110-111, grifos da autora).

Na conversa 3, gostaríamos de destacar o momento em que as crianças foram convidadas pela professora-pesquisadora à ressignificarem suas antigas concepções de gênero e de mundo diante do cuidado da gata *Angela* no jogo. A partir da afirmação de *Diana*, “*Mas menino não passa batom*”, e a de *Pedro*, “*o jogo de carros é para meninos*”, houve uma preocupação ético-político da professora-pesquisadora em desestabilizar pensamentos que insistem em classificar e normatizar a ideia de que haveriam “brincadeiras para meninos” e “brincadeiras para meninas”. A partir do cuidado com a gata *Angela*, a turma foi convidada a pensar sobre a ideia de que “*Todos podem jogar o jogo com os carros, meninas e meninos, assim como meninas e meninos podem passar o batom na gatinha*”. Somando-se a isso, inúmeras outras reflexões e conversas poderiam ser desencadeadas a partir das tramas digitais dos jogos eletrônicos, garantindo o intercâmbio de experiências entre professores e crianças e entre as próprias crianças.

A inter-relação dos jogos eletrônicos com o mundo da vida propicia que diversos conhecimentos sejam explorados com as crianças, “implicando-os e responsabilizando-os como futuros cidadãos que tem um papel importante na sociedade contemporânea e que precisam pensar e refletir sobre o que acontece no mundo e principalmente participar” (ALVES, 2014, p. 111). Não se trata apenas da mera utilização dos *games* na educação infantil com a intenção de favorecer processos pedagógicos mais lúdicos e criativos, mas implica no desafio de proporcionar aprendizagens-ensinamentos que questionem os discursos das crianças a partir das experiências mediadas pelos jogos eletrônicos.

Não há como negar que muitas crianças hoje nasceram imersas nas práticas ciberculturais e já sentem-se interessadas pelas tecnologias digitais, como celulares, *tablets*, *smartphones*, dentre outros dispositivos. Em vista disso, ressaltamos a necessidade de uma formação de professores que também busque explorar e conhecer as diversas dinâmicas sociais mediadas pela cibercultura, com o objetivo de que a prática pedagógica também considere os meios digitais como potencializadores do ensino e da aprendizagem. Defendemos também o aspecto da ludicidade no trabalho pedagógico das creches e reconhecemos que, “Se antes as aprendizagens vinham ocorrendo a partir de atividades como a ‘contação’ de histórias e as brincadeiras de faz-de-conta, agora existem outras aprendizagens que emergem com as linguagens audiovisuais, despertando também a curiosidade das crianças” (COUTO JUNIOR, 2013, p.140). Frente a isso, a conversa com as professoras da educação infantil a seguir

apontam alguns caminhos que poderiam ser interessantes para pensar o uso dos *games* no trabalho com as crianças.

***“Os jogos eletrônicos fazem parte da vida das crianças de nossa creche. Só não podemos transformá-los em algo mecânico, usar só por usar”:* (re)pensando a prática com as professoras**

Os jogos eletrônicos podem favorecer a promoção da ludicidade no trabalho com os conhecimentos, proporcionando também diferentes sentidos sociais para as crianças. Santaella (2012, p. 164) defende que “o lúdico, de que os jogos são a expressão mais legítima, é o lugar no qual as forças da razão e da sensibilidade se fazem presentes”. Discutir a incorporação dos jogos eletrônicos na educação infantil é relevante e necessário para incentivar que os professores desenvolvam atividades lúdicas e prazerosas com o uso dos *games*. A seguir apresentamos três trechos de conversas realizadas com as professoras participantes da pesquisa. Elas revelam que os *games* fazem parte dos cotidianos das crianças e, por isso, percebem a necessidade de explorar essa mídia eletrônica em sala de aula, embora reconheçam os desafios envolvidos nos processos educacionais mediados por essas tecnologias.

Conversa 4:

Pesquisadora: Mas vocês reconhecem que os jogos eletrônicos fazem parte da realidade de muitos alunos?

Rute: Sim, os mesmos fazem parte da realidade dos nossos alunos e despertam a atenção e o interesse deles.

Lívia: Sei que a maioria dos meus alunos possui esse contato com os jogos eletrônicos e esses aparatos tecnológicos. Vejo muitos deles, enquanto esperam no portão para entrar, com os celulares dos responsáveis na mão. Gostaria muito de tentar usar esses *games* como recursos em algum momento. Sei que pode ser lúdico e prazeroso para as crianças.

Sônia: Um dia minha aluna chegou chorando, e questionei a mãe o porquê. Ela disse que a menina queria entrar com o celular dela e que ela gostava muito de um jogo que estava nele. Foi difícil convencê-la a parar de chorar. Perguntei se ela queria usar um pouco o meu, mas ela queria o tal jogo especificamente. As crianças são muito conscientes do que gostam e estão inseridos nesse mundo tecnológico desde muito cedo e acho que a escola deve acompanhar esse processo sim.

Pâmela: Acho que as tecnologias estão aí e tudo é como vamos fazer uso delas. Acredito que sim, os jogos eletrônicos fazem parte da vida das crianças de nossa creche. Só não podemos transformá-los em algo mecânico, usar só por usar. Deve haver prazer por parte das crianças. É muito bom pensar em uma possibilidade nova para as

crianças. As vezes ficamos presas em nossa sala, fazendo a mesma coisa. Conversar sobre coisas novas é muito legal. Tratar de jogos eletrônicos aqui com vocês me faz pensar como por tanto tempo não pensei em mais essa possibilidade. E como esse tema faz parte da realidade dos meus alunos!

Conversa 5:

Pesquisadora: *Você conhece algum jogo eletrônico para crianças, que poderia ser usado na sua prática?*

Rute: *No momento não me recordo de nenhum jogo eletrônico para crianças da educação infantil que poderia usar em minha sala, poderia até fazer uma pesquisa sobre os mesmos, porém não tenho acesso a esse tipo de material no meu local de trabalho.*

Pesquisadora: *Conheço alguns e posso lhe ajudar a usá-los. Acredito que os jogos possam ajudar em diversos aspectos do desenvolvimento. No início do ano uma criança, a Bruna de dois anos e 5 meses estava com dificuldades em se adaptar na creche, chorava bastante. Um dia ela viu meu celular, parou de chorar e perguntou se tinha o jogo do POU, aquele joguinho, onde é possível cuidar do bichinho virtualmente. O jogo não precisa estar conectado à internet para funcionar, basta estar instalado no celular ou em um tablet. Na verdade não é um jogo pedagógico, é um aplicativo que crianças, jovens e adultos usam. Foi muito interessante ver o seu contato com o bichinho virtual, ela sabia usar a maioria dos recursos do jogo. Fiquei jogando com ela e pela primeira vez foi possível interagir com a criança, e lembrando que ela estava sem a mãe. Percebi que através do jogo foi possível manter esse contato entre professor e aluno.*

Rute: *Entendo que o recurso pode ser utilizado a favor das crianças. Mas não sei se daria certo, o meu celular é de uso pessoal, você não ficou com medo dela de repente deixar cair no chão ou algo assim? Acredito que esse tipo de recurso deveria ser disponibilizado para as creches.*

Conversa 6:

Lívia: *Concordo que os jogos podem ajudar na interação. Conheço sites que disponibilizam [gratuitamente] jogos da memória, jogo dos sete erros, quebra cabeça, porém tudo online. Como possuir esses recursos aqui na creche se não temos sequer internet? Utilizar os meus aparelhos eletrônicos pessoais é difícil, são caros e se quebrar ninguém irá me ressarcir.*

Pesquisadora: *Reconheço essas dificuldades, mas acredito que sobre supervisão, podemos contornar esse desafio. Não acho que os jogos tenham que ser obrigatoriamente utilizados, porém se é possível perceber que através deles podemos estimular uma criança em seu desenvolvimento, que isso é prazeroso para ela, e assim ela é capaz de gostar um pouquinho mais de estar ali na creche, porque ali, além de tantas possibilidades, ela pode jogar um joguinho no celular. Por que não possibilitar isso?*

Lívia: *Verdade. Podemos propor também à direção da escola um investimento para esse tipo de recurso, o que acha?*

Pesquisadora: *Sem dúvida, valeria a pena.*

Na conversa 4, as professoras apontam que os *games* constituem-se como artefatos culturais presentes nos cotidianos das crianças, conforme ficou evidenciado pelas próprias crianças participantes da pesquisa. No que se referem às atividades pedagógicas na creche, ressaltou-se a importância do aspecto lúdico durante os processos de ensinar e aprender como uma forma de reinventar o cotidiano da educação infantil e colocar em discussão as práticas pedagógicas que ainda insistem em desconsiderar os contextos socioculturais das crianças. Kramer (2004), em uma pesquisa com professoras de educação infantil do Rio de Janeiro, aponta a necessidade de um olhar sensível para o cotidiano das práticas escolares em vista de novas mudanças e ressignificações. Nas palavras da autora, a mudança de que precisamos envolve a colaboração, a participação ativa de todos na escola e, principalmente, o “manter-se na roda, sem tirar o chão do outro, sem perder seu próprio chão, sendo puxada, incentivada, acionada, para cima, continuando no lugar, vibrando, mantendo-se em mudança, embora imperceptível, sem estardalhaço, sem holofote nem espetáculo” (KRAMER, 2004, p. 512). Nesta ótica, acreditamos também em mudanças diárias nos cotidianos da educação infantil com o objetivo de (re)discutir, com as professoras e as próprias crianças, caminhos metodológicos que auxiliem no planejamento de atividades pedagógicas mediadas pelas tecnologias digitais.

Nas conversas 5 e 6, fica clara a preocupação com a falta de recursos tecnológicos dentro da unidade escolar, e, mesmo quando há determinados recursos, existe ainda o receio de serem manuseados pelas crianças. Conforme foi discutido com as professoras, é preciso reconhecer que as crianças, em sua maioria tão acostumadas com esses aparatos, possibilitam uma troca de conhecimento, o que certamente justifica a necessidade, em muitos casos, pela aproximação do universo midiático com as práticas pedagógicas. Para Couto Junior (2013, p. 142), a parceria com as crianças pode proporcionar “formas de utilizar as diversas linguagens das diversas tecnologias, permitindo que os professores rediscutam e reflitam sobre suas próprias práticas pedagógicas numa era marcada pela cultural digital”. Isso não significa tornar obrigatório o uso dos jogos eletrônicos e outras mídias na sala de aula, mas perceber que novos caminhos educacionais se abrem com as tecnologias digitais. Pereira (2010), ao utilizar como sugestão metodológica o uso das tecnologias, defende uma postura que prima pela horizontalidade das vozes na produção de conhecimento entre adultos e crianças:

Pensando de modo crítico, entretanto, as tecnologias digitais podem ajudar a colocar em discussão a posição social que as crianças ocupam em relação aos adultos, oferecendo outras perspectivas para a compreensão dos processos cognitivos. A criança, tão marcada pelo seu suposto não-saber, pode experimentar ser também aquela que ensina. O adulto, libertando-se do lugar cristalizado do ensinar, pode permitir-se aprender com a criança – aprender a entregar-se ao jogo, a ver o desconhecido não apenas como medo, mas como possibilidade (p. 46).

O diálogo com as professoras no trabalho de campo evidenciou o interesse por novas formas de aprender e ensinar que vêm emergindo com popularização e a familiaridade com a qual as crianças se relacionam com as tecnologias digitais. Apesar de identificarem inúmeras dificuldades, sinalizadas anteriormente, sobre o uso dos *games* na educação infantil, foi importante perceber o interesse delas por propostas pedagógicas mais sintonizadas com o desejo das crianças pelo mundo da cultura e do entretenimento. No desafio de se pensar uma educação interativa e colaborativa mediada pelas tecnologias digitais, concordamos com Alves (2014, p. 111, grifos da autora), para quem “os docentes não precisam ser *expert* ou *hard user* em *games*, mas [...] estabelecer interlocução com seus alunos, discutindo, analisando, construindo um senso crítico que vai além da fruição da jogabilidade e das questões de recompensa que norteiam a prática do jogar”.

Conclusão

Vivemos um momento em que as práticas sociais são cada vez mais mediadas pelas tecnologias digitais, o que traz questões para serem refletidas, no campo da educação, principalmente no que se referem às novas possibilidades de ensinar e aprender que emergem da relação das pessoas com esses artefatos culturais. Dessa forma, reafirmamos a urgência de que as diferentes instituições de ensino reflitam sobre a introdução de metodologias pedagógicas que abarquem, a partir do uso dos *games* e de outras mídias, o interesse dos estudantes por outras formas de entrar em contato com as informações, a fim de que o conhecimento seja produzido dinamicamente, colaborativa e ludicamente com o outro.

Não concordamos que os jogos eletrônicos substituam outros recursos didáticos tradicionalmente utilizados pelos professores, como o quadro-negro, o retroprojetor e os livros impressos. Contar histórias, cantar músicas, participar de cantigas de roda e de brincadeiras nos diversos espaços da escola, bem como realizar pinturas livres com tinta

são igualmente importantes de serem trabalhadas com as turmas de educação infantil. Entretanto, não parece demais supor a necessidade de promover maiores pontes entre as tecnologias digitais e as práticas pedagógicas, reinventando o cotidiano escolar, criando alternativas e estratégias em sala de aula com a intenção de potencializar as dinâmicas de ensinar e aprender. Segundo reitera Souza (2013, p. 111), as tecnologias

não devem ser utilizadas sem reflexão, mas que as práticas docentes devem acompanhar as mudanças dos processos civilizatórios, mudanças essas que questionam a cultura, as formas de pensar, os sistemas educacionais tradicionais e, principalmente, os papéis de ensinar e aprender.

Ao rever os caminhos trilhados para a construção desse trabalho é possível perceber como os jogos eletrônicos fazem parte dos contextos socioculturais das crianças que participaram da pesquisa. Diante disso, é possível reivindicar mais atenção na forma como os *games* poderiam ser utilizados no trabalho pedagógico das creches, na esperança de que sejam utilizados como mais uma alternativa metodológica na promoção de processos educacionais lúdicos e criativos com as crianças. A partir das conversas realizadas com as professoras sobre os desafios de explorar os *games* na educação infantil, além do entusiasmo e a empolgação das crianças por essa mídia, percebemos a necessidade de continuar investindo em uma maior aproximação entre as práticas pedagógicas e as dinâmicas interativas que emergem com o uso dos jogos eletrônicos.

Utilizar os recursos midiáticos de forma lúdica e prazerosa com as crianças é o caminho metodológico que defendemos para trabalhar os conhecimentos na educação infantil. Os momentos de interação junto às professoras e às crianças da creche trouxeram a oportunidade para reconhecer a necessidade de criação de novas possibilidades metodológicas de aprender e ensinar com o uso dos *games*. Diante das contribuições elencadas por este estudo e da necessidade por maiores investigações no cotidiano da educação infantil, fazemos nossa seguinte pergunta, “Afinal, o que pode a escola hoje?” (COUTO JUNIOR; COSTA, 2014, p. 215).

Referências

ALVES, Lynn Rosalina Gama. A cultura lúdica e a cultura digital. In: **Revista Entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 101-112, jul./dez. 2014.

- BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: **Revista da Faculdade de Educação**, São Paulo, v. 24, n. 2, p. 103-116, jul./dez. 1998.
- COUTO JUNIOR, Dilton Ribeiro. Mídias e Educação Infantil: desafios na prática pedagógica. In: **Informática na Educação: Teoria & Prática**, Porto Alegre, v. 16, n. 2, jul./dez. 2013.
- _____; COSTA, Marcella Albaine Farias. Facebook e cibermuseu: o que pode a escola hoje? In: **Revista Temática**, João Pessoa, ano 10, n. 12, p. 198-217, dez. 2014.
- JOBIM E SOUZA, Solange; ALBUQUERQUE, Elaine Deccache Porto. A pesquisa em ciências humanas: uma leitura bakhtiniana. In: **Bakhtiniana**, São Paulo, v. 7, n. 2, p. 109-122, jul./dez. 2012.
- KRAMER, Sonia. Professoras de educação infantil e mudança: reflexões a partir de Bakhtin. In: **Cadernos de Pesquisa**, v. 34, n. 122, p. 497-515, maio/ago. 2004.
- MACEDO, Nélia Mara Rezende. Alterar, alterar-se: ser professora, ser pesquisadora. In: PEREIRA, Rita Marisa Ribes; MACEDO, Nélia Mara Rezende (Orgs.). **Infância em pesquisa**. Rio de Janeiro: Nau, 2012, p. 109-130.
- PEREIRA, Rita Marisa Ribes. O menino, os barcos, o mundo: considerações sobre a construção do conhecimento. In: **Currículo sem Fronteiras**, v. 10, n. 2, p. 38-54, jul./dez. 2010.
- PRENSKY, Marc. **Digital game-based learning**. New York: McGraw-Hill, 2001.
- SANTAELLA, Lucia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. In: **Revista Famecos**, Porto Alegre, n. 22, p. 23-32, dez. 2003.
- _____. O papel do lúdico na aprendizagem. In: **Revista Teias**, Rio de Janeiro, v. 13, n. 30, p. 163-173, set./dez. 2012.
- SANTOS, Edméa Oliveira. A cibercultura e a educação em tempos de mobilidade e redes sociais: conversando com os cotidianos. In: FONTOURA, Helena Amaral; SILVA, Marco (Orgs.). **Práticas pedagógicas, linguagem e mídias: desafios à Pós-graduação em Educação em suas múltiplas dimensões**. Rio de Janeiro: ANPED Nacional, 2011, p. 75-98.
- SOUZA, Adriana Alves Novais. **Revista Edapeci: Educação a Distância e Práticas Educativas Comunicacionais e Interculturais**, São Cristóvão, v. 13, n. 1, p. 100-113, jan./abr. 2013.