

JOGOS ELETRÔNICOS PARA CRIANÇAS: limites e possibilidades formativas no contexto CTS

Vera Lúcia Gonçalves Pires - Mestranda do Curso de Ciências e Matemática da Universidade Federal do Maranhão - UFMA

Domício Magalhães Marciel - Orientador – Doutor, Universidade Federal do Maranhão - UFMA

Contatos: vera.pires@discente.ufma.br; domicio.ufma@gmail.com

OBJETIVO

Identificar e caracterizar os impactos do uso de jogos eletrônicos por crianças, observando os limites, as possibilidades formativas, o potencial pedagógico e as contradições no contexto de Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS).

JUSTIFICATIVA

Com o avanço da ciência e das tecnologias, surgem os jogos eletrônicos e digitais, muito bem recebidos pelas crianças. Contudo, também surgem questionamentos em todas as esferas da sociedade, entre as quais interessa especialmente aquelas relacionadas aos novos modos de perceber, interagir e aprender desenvolvidos na infância e em suas relações com as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC).

METODOLOGIA

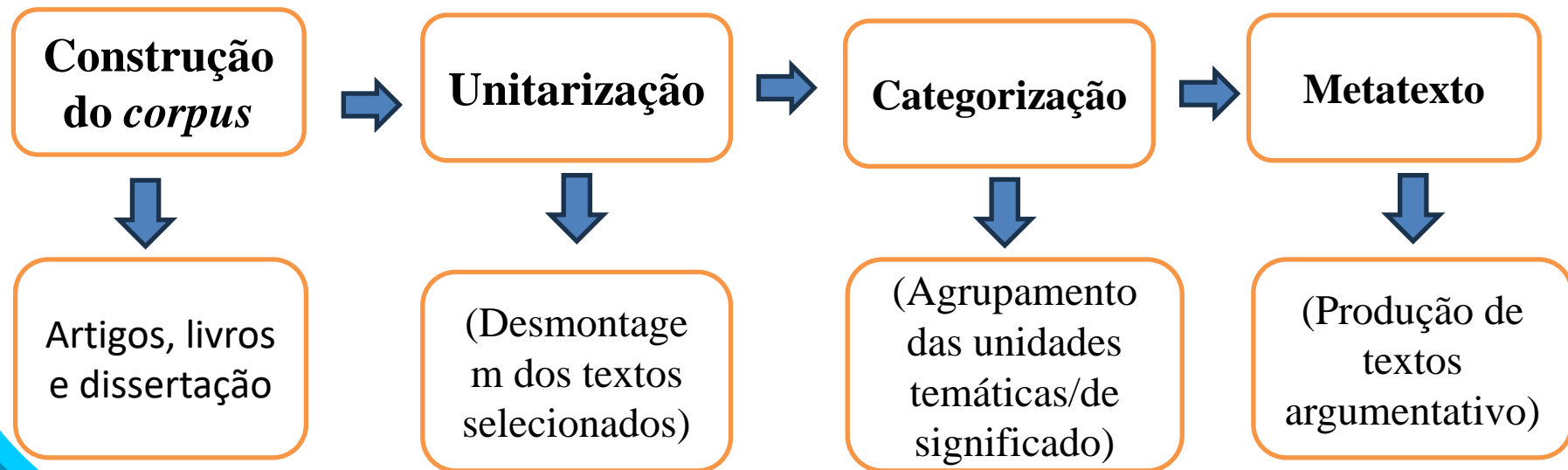
Revisão de literatura baseou-se na seleção de dissertação, trabalhos de conclusão de cursos e artigos de revistas conforme sua relevância, disponíveis em bases de dados e portais eletrônicos de acesso público: Banco de Dissertações do Portal da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes); Dossiê de Periódicos Eletrônicos Brasileiros; *Scientific Electronic Library Online* (SciELO).

METODOLOGIA

- A busca foi realizada de novembro de 2022 a janeiro de 2023. O período delimitado para a literatura selecionada contemplou publicações a partir de 2010.
- A metodologia utilizada para a análise desses textos foi a Análise Textual Discursiva (ATD), a qual se caracteriza como uma “metodologia de análise de dados e informações de natureza qualitativa com a finalidade de produzir novas compreensões sobre os fenômenos e discursos” (MORAES; GALIAZZI, 2011, p. 7).

METODOLOGIA

Figura 1. Esquema representativo das etapas da Análise Textual Discursiva (ATD).



REFERENCIAL TEÓRICO

Segundo Francisco e Matos (2021, p. 1), esses jogos utilizam a tecnologia de um computador, isto é, usam um meio computadorizado em sua execução, por isso, são definidos como jogos eletrônicos.

Para Lemos e Santana (2012, p. 28), “os jogos eletrônicos possibilitam um tipo de intimidade das crianças e adolescentes com as máquinas jamais imaginada em décadas atrás”, pois são consumidores efetivos das TDIC e fazem parte da geração tecnológica, da era da Internet.

De acordo com Cotonhoto e Rossetti (2016, p. 347), nos últimos anos, a mídia digital se transformou em um elemento da cultura infantil, visto que o interesse por jogos e brincadeiras disponíveis em aparelhos eletrônicos tem se ampliado em crianças menores de sete anos

Resultados e discussões

Há consenso na literatura revisada quanto ao potencial pedagógico dos jogos eletrônicos educativos para crianças. Esses jogos tendem a potencializar os conceitos trabalhados nos componentes curriculares, contribuem para o desenvolvimento de competências e habilidades pelas crianças e adolescentes, além de propiciar um ambiente de aprendizagem dinâmico, rico e emocionante.

Silva (2016, p. 2) reforça essa ponderação ao destacar que “os jogos eletrônicos, assim como os jogos tradicionais, contribuem de forma significativa para a aquisição e construção de conhecimento”. Entretanto, é necessário que pais e professores conheçam em quais aspectos os jogos eletrônicos podem contribuir para o desenvolvimento da aprendizagem, considerando os benefícios para a saúde, especialmente a mental, aliviando o estresse das crianças, impactando no seu humor, auxiliando a memória e muito mais.

Considerações Finais

Dessas discussões, podem surgir orientações relevantes, que sirvam para subsidiar o trabalho de gestores escolares e coordenadores pedagógicos, profissionais responsáveis pela gestão pedagógica do ensino na escola, e para orientar pais/responsáveis. Assim, propõe-se que seja feita uma reflexão atinente à ciência e às TDIC, representadas neste trabalho pelos jogos eletrônicos, em uma perspectiva CTS, compreendendo a ciência como produção humana.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: educação é a base. Brasília, DF: MEC, 2018.

COTONHOTO, L. A.; ROSSETTI, C. B. Prática de jogos eletrônicos por crianças pequenas: o que dizem as pesquisas recentes? **Revista Psicopedagogia**, São Paulo, v. 33, n. 102, p. 346-57, 2016.

FRANCISCO, L. D.; MATOS, P. G. **Tempo e utilização de jogos eletrônicos por escolares do ensino fundamental**. 2021. 13 f. (Licenciatura em Educação Física) – Universidade do Sul de Santa Catarina, Tubarão, 2021.

LEMOS, J. M. **O enfoque CTS em jogos digitais desenvolvidos para o ensino de química sobre uma perspectiva sociocultural**. 2022. 107 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) – Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2022.

LEMOS, I. L.; SANTANA, S. M. Dependência de jogos eletrônicos: a possibilidade de um novo diagnóstico psiquiátrico. **Archives of Clinical Psychiatry**, São Paulo, v. 39, n. 1, p. 28-33, 2012

LIMA, L. W.; SARTORI, C. M. T. D. O novo brincar e os jogos eletrônicos: impactos positivos e negativos. **Cadernos de Psicologia**, Juiz de Fora, v. 2, n. 4, p. 482-508, 2020.

MORAES, R.; GALIAZZI, M. C. **Análise textual discursiva**. 2. ed. Ijuí: Ed. Unijuí, 2011.