

EDUCAÇÃO INFANTIL CONECTADA: JOGOS DIGITAIS, CONTRIBUIÇÕES E DESAFIOS PARA O ENSINO E A APRENDIZAGEM

Tereza Cristina Abreu¹

cristinadinicz@gmail.com

Sayonara Abrantes de Oliveira Uchoa²

sayonara.uchoa@ifpb.edu.br

Maria Audenora das Neves Silva Martins

audenoraneves@oi.com.br³

185

RESUMO

Os avanços tecnológicos foram responsáveis por mudanças significativas em todas as áreas da produção do conhecimento. Sob esse prisma, é importante considerar as potencialidades e os aportes que os jogos digitais poderão trazer para o espaço educativo infantil, com vistas ao processo de ensino e aprendizagem, de forma lúdica e prazerosa. Este artigo tem como objetivo refletir sobre a inclusão dos jogos digitais na educação infantil, com base em seus desafios para a prática docente e as contribuições para o processo de construção da aprendizagem. Consiste em uma pesquisa exploratório-descritiva, qualitativa, cujos dados são de base documental, como também, bibliográfica, visto que será analisado o programa GCompris, ancorado nas reflexões pertinentes à temática disponíveis na Base Nacional Comum Curricular – BNCC de 2017, que de acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996) e em diversas outras contribuições relacionadas à temática, voltadas à reflexão acerca do desenvolvimento de competências e habilidades para todos os alunos, dentre eles, o conhecimento das tecnologias digitais. Com isso, diante das ideias dos autores referentes ao tema, o texto traz reflexões e apresenta concepções importantes sobre a implementação de jogos digitais na educação infantil como um instrumento pedagógico contemporâneo e desafiador, carregado de significados históricos e sociais, capaz de contribuir para a formação integral, democrática, cidadã, crítica, tecnológica, cognitiva e interativa da criança.

Palavras-chave: Jogos Digitais. Educação Infantil. Aprendizagem. Prática Docente.

¹Professora de educação básica e Pós-graduanda no mestrado em Ensino pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - UERN.

²Pós-doutorado em Ensino pela UERN. Doutora e Mestre em Linguística pela UFPB\PROLING, pesquisadora nas áreas de Semântica, Leitura e Linguística Aplicada. Possui graduação em LICENCIATURA PLENA EM LETRAS pela Universidade Federal de Campina Grande (2003). Atualmente é professora efetiva do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba- Campus Cajazeiras - PB, atuando nos ensinoss Técnico, Tecnológico e Licenciatura em Letras. Líder do Grupo de Pesquisa Ensino e Aprendizagem de Línguas. Atua, também, como supervisora de área do PIBID. Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Língua Portuguesa, atuando principalmente nos seguintes temas: produção textual, metodologia do trabalho científico, formação e ensino linguagem de linguagem. Desenvolve pesquisa na área de Linguística Aplicada, com ênfase no desenvolvimento da leitura fundamentando-se em teorias semânticas do texto e do discurso.

³ Possui graduação em Artes Práticas (1982), Pedagogia (1988) e Filosofia (1995) pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Bacharel em Direito pela Faculdade Estácio de Natal/RN (2013). Mestrado em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (1993) e doutorado em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (2003). Atualmente é adjunto IV da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. Professora, pesquisadora e colaboradora do PPGE - Programa de Pós- Graduação em ensino da UERN. Professora da disciplina Ensino Interdisciplinar em Ciências Humanas e Sociais. Tem experiência na área de Educação, Direito Constitucional, ECA, Responsabilidade Civil, Lei de Execução Penal, Direitos Humanos. Atuando principalmente nos seguintes temas: direitos humanos; educação; violência; exclusão, criminalidade e garantia de direitos.

1 INTRODUÇÃO

Considerando a importância do jogo enquanto instrumento de ludicidade para o desenvolvimento infantil no contexto escolar, bem como os avanços tecnológicos que a sociedade contemporânea está inserida, é difícil pensar a educação fora desse cenário digital. Ademais, o processo de construção da aprendizagem, na educação infantil, não é uma tarefa simples, visto que envolve essencialmente uma prática pedagógica reflexiva e consciente a partir de procedimentos teóricos metodológicos intencionais e fundamentados.

Outro aspecto a ser ressaltado diz respeito ao pluralismo digital e a diversidade tecnológica que envolve, de forma acelerada, todos os segmentos sociais e, desta maneira, impulsionam, a cada dia, a educação a mergulhar neste mundo criativo e desafiador das multimídias, contribuindo, cada vez mais, para que o espaço escolar se transforme em um ambiente digital relevante para a construção da aprendizagem e ao fortalecimento democrático da cidadania.

Neste contexto, consideramos a escola como o principal espaço de formação e apropriação de saberes e da constituição de sujeitos socialmente críticos. Com isso, este artigo vem apresentar reflexões pertinentes a respeito da construção da aprendizagem na educação infantil através dos jogos digitais, ressaltando quais as suas contribuições para o desenvolvimento cognitivo e aquisição da aprendizagem e, principalmente, quais os desafios dos jogos digitais para a prática docente.

Partindo dessas considerações, esse trabalho nos leva a refletir e questionar sobre a real contribuição que os jogos digitais apresentam para a construção da aprendizagem infantil e os desafios dessa prática para os professores.

2 JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: LETRANDO E APRENDENDO

É na fase da infância, segundo Vygotsky (1991), o período das maiores apropriações do conhecimento e do desenvolvimento humano e, neste contexto, o jogo tem uma relevância extrema para o desenvolvimento cognitivo na Educação Infantil. Sob esse prisma, Elkonin (1980, p.259) ressalta que:

[...] em nenhuma atividade se entra com tanta carga emocional na vida dos adultos, nem ressalta tanto as funções sociais e o sentido da atividade das pessoas como no jogo. Essa é a transcendência primordial do jogo protagonizado no desenvolvimento da criança.

Partindo da compreensão das ideias do autor, é no jogo que as atividades podem ganhar uma carga emocional bem maior, ou seja, as crianças se envolvem mais nas atividades lúdicas, mobilizam-se e se apropriam de saberes diferentemente do que fazem em outras atividades. Com isso, a prática docente precisa se ancorar em uma práxis que possibilite a construção da aprendizagem, de forma expressiva, objetivando ao desenvolvimento integral da criança.

É válido ressaltar que é direito da criança estar inserida no universo lúdico e, para tanto, cabe ao professor transformar essa ação em uma construção prazerosa e significativa. Ademais, é fundamental compreender que a aprendizagem é construída a partir de uma ação contextualizada e planejada, na qual o professor é um dos principais mediadores dessa prática e tem em suas mãos o poder de sensibilizar e despertar nos alunos curiosidades e conhecimentos.

Considerar, pois, o desenvolvimento integral de uma criança inserida numa sociedade marcada pela tecnologia, requer um repensar sobre as mudanças nos meios de acesso ao mundo letrado, ou seja, os contextos linguísticos se modificam de acordo com as necessidades comunicativas, mudam-se os suportes, intermediados pela tecnologia o que não significa simples mudança de suporte, uma vez que, segundo Cavallo e Chartier (2002, p. 06):

As formas produzem sentido e que um texto se reveste de uma significação e de um estatuto inéditos usando mudam os suportes que o propõem à leitura. Toda história das práticas de leitura é, portanto, necessariamente uma história dos objetos escritos e das palavras leitoras.

De modo a colaborar para a construção desse contexto, a mídia digital traz em sua essência a dinâmica e o encantamento para despertar a curiosidade, contexto para o qual cabe, principalmente, ao professor fazer o bom uso dessa ferramenta. Fortalecendo essas ideias, Neto (2013, p.137) assevera que “[...] os aprendizados desenvolvidos em contexto escolar são exógenos, conscientes, sistemáticos, explícitos, estruturados, orientados” e, para o âmbito escolar, a era digital traz possibilidades ilimitadas contributivas.

Destaque-se, ainda, que, segundo Dudeney, Hockly e Pegrum (2016), as ferramentas do mundo digital apresentam ideias relevantes não só para o ensino de línguas, mas, necessariamente, para todas as áreas educacionais, ou seja:

Precisamos incrementar nosso ensino e aprendizagem de nossos estudantes de acordo

com essas novas circunstâncias. Para nosso ensino de língua permanecer relevante, nossas aulas têm de abarcar ampla gama de letramentos, que vão bastante além do letramento impresso tradicional. Ensinar língua exclusivamente através do letramento impresso é, nos dias atuais, fraudar nossos estudantes no seu presente e em suas necessidades futuras (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016, p.19).

Acerca dessa vertente, Soares (2012) traz a ideia de letramento de uma forma mais abrangente quando diz que vai muito mais além do que só ler e escrever, é na verdade um grande conjunto de habilidades, capacidades cognitivas e metacognitivas.

Reforçando o debate sobre letramento, Silva (2016, p. 17) diz acrescenta que:

Uma pessoa letrada deve ser capaz de atribuir sentidos a mensagens oriundas de múltiplas fontes de linguagem, bem como ser capaz de produzir mensagens, incorporando essas múltiplas fontes de linguagem. Assim, tendo em vista que a escola tem a função de tornar cidadãos aptos para se manifestarem, linguisticamente, na vida em sociedade, acredito que a escola tem a responsabilidade de apresentar a multimodalidade do texto com suas diversas formas de representação.

Assim, é clara e urgente a necessidade da prática docente fazer uso, incorporar do que Silva (2016) chama de “múltiplas fontes de linguagem”, capazes de empoderar a escola e, assim, promover espaço de aprendizagem no qual a escola possa ser capaz de formar cidadãos verdadeiramente críticos e socialmente letrados.

Vale e Striguer (2014) destacam, neste contexto, que o surgimento do computador e a expansão das ferramentas de comunicação através da WEB representam elementos novos que direcionam um repensar do letramento e impulsionam a construção de novos conceitos sobre os modos de estar em sociedade, de interação através da linguagem no cotidiano de crianças e jovens em idade escolar.

Diante de tantos avanços tecnológicos, a ação docente precisa estar atrelada a um letramento digital, ou seja, a uma formação digital para que a sua prática aconteça verdadeiramente. Praticamente, todas as pessoas têm um celular em mãos, muitos têm tablet ou notebook. Nesse contexto e de posse desses artefatos, letrar-se digitalmente, para Dudeney, Hockly e Pegrum (2016) é, essencialmente, a capacidade que o docente precisa ter em buscar se envolver com as tecnologias digitais, ter o conhecimento do uso dessas ferramentas e da sua importância.

Além disso, deve ser capaz de transformar esse instrumento em um aliado na construção de saberes universais, através de uma ação interativa e, por esse entremeio, desenvolver com seus alunos as chamadas habilidades necessárias à era digital, caracterizadas pela Conference Board of Canada (2014) como: habilidades de comunicação, capacidade de

aprender de forma independente, ética e responsabilidade, trabalho em equipe e flexibilidade, habilidades de pensamento, competências digitais, gestão de conhecimento (BATES, 2017).

Nesse contexto, os jogos digitais são grandes aliados ao processo de construção da aprendizagem, dentro e fora do espaço escolar, por conterem, em suas estruturas organizacionais, um conjunto de regras que desafiam o jogador, desenvolvem a memória, a cognição, a criatividade e o senso crítico.

Além disso, aliar os jogos aos conteúdos é promover a intercessão entre o prazer do lúdico com a construção dos conhecimentos. Assim, Dudeney, Hockly e Pegrum (2016, p. 30) defendem a importância de ambientes digitais como facilitadores da aprendizagem, ou seja:

É importante destacar que a aprendizagem deve ser capaz de ser transferida do mundo real e para ele. Realmente podemos ver elementos de ambientes de jogos e de mundos virtuais se sobrepondo cada vez mais ao mundo real, tornando necessária uma nova inflexão dos letramentos digitais à qual devemos nos referir como letramentos móveis.

Sob essa vertente, com os jogos digitais, a criança pode, a partir da mediação intencional do professor e de um planejamento significativo, construir seu mundo de letramento através de mensagens e formulação textual, desenvolver a memória o cognitivo, interagir, comunicar, construir sua identidade e autonomia. É, pois, um processo de construção social, capaz de levar a caminhos nunca antes visitados, através de imagens, sons, vídeos, ferramentas e aplicativos.

Com isso, os jogos digitais contemplam, em sua essência, o poder de manter a atenção da criança, levando-as a desafios motivadores, à construção da comunicação crítica e à democratização dos saberes.

2.1 JOGOS DIGITAIS, DESAFIOS PARA A PRÁTICA DOCENTE

A importância do lúdico no processo de aprendizagem da criança é consenso no contexto educacional, no entanto, muitas escolas ainda estão alheias a essa atividade, não o incorporam como ação planejada.

Piaget (1975) ressalta que o jogo é um caso típico das condutas negligenciadas das escolas tradicionais, realizando, muitas vezes, essa prática apenas para gastar energia das crianças, sem a menor compressão da sua importância. Destaca, ainda, que quando a criança joga, ela desenvolve suas percepções, inteligência e seus instintos sociais.

Com base nesse direcionamento, a prática docente é sem dúvida uma das principais formas de mediação para que os jogos, em toda a sua essência, sejam desenvolvidos em sala de

aula, com objetivos específicos de inserir a criança em um contexto lúdico capaz de contribuir para o desenvolvimento da aprendizagem. No entanto, vivenciamos ainda, a ausência de políticas públicas voltadas para uma formação de professores que fundamentem essa prática.

Nesse contexto, é importante destacar um dos documentos mais recentes do Ministério da Educação, a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, que conforme definido pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996), vem guiar os currículos e propostas pedagógicas de toda a educação básica.

Com isso, destacamos as duas competências de aprendizagem que compõe a BNCC e que trata, dentre outros, da inclusão das tecnologias digitais nos currículos educacionais para a educação básica de todo o Brasil. São elas:

Competência 4: Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Competência 5: Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2017).

As competências inseridas na BNCC vêm fortalecer a importância das tecnologias digitais no contexto escolar, partindo não mais de ações de mero passa tempo, mas da implementação de uma prática de letramento em diferentes linguagens e formatos que precisam verdadeiramente fazer parte da vida do aluno e, principalmente, nortear o uso das tecnologias, de forma planejada, responsável, ética e social.

Além disso, os jogos digitais, inseridos no universo da educação infantil, representam uma ferramenta significativa para o desenvolvimento de potencialidade, no autodirecionamento e na construção de habilidade de aprendizagem.

3 PERCURSO METODOLÓGICO

Trata-se de um estudo exploratório-descritivo, de natureza investigativa e caráter qualitativo. Por objetivar a análise da relevância dos jogos digitais para o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos da educação infantil, toma como amostra a análise do GCompris, um software educacional livre, disponibilizado na plataforma MEC de Recursos Educacionais Digitais.

O software foi analisado com base na percepção de elementos integrativos, estabelecendo conexões entre os recursos disponíveis no software e a relação entre as habilidades estimuladas, a interação e os aspectos de ludicidade e aprendizagem voltados aos alunos da educação infantil.

4 ENTRE JOGOS E DADOS: REFLEXÕES

Na atual conjuntura, a maioria das crianças já se encontra inserida no mundo digital, utilizando celulares, tablets, smartphones e notebooks, ferramentas que lhes permitem acessar inúmeros recursos capazes de aumentar sua interação, informações e comunicação com o mundo. Todavia, ao chegar na escola, grande parte dos alunos se depara com a proibição do uso dessas ferramentas, situação que configura a necessidade de o professor se letrar digitalmente, interagir com seu aluno e construir conhecimentos.

Ademais, ao inserir os jogos na educação infantil, é possível que as crianças desenvolvam a autonomia, a capacidade de raciocinar e diversas outras habilidades que contribuem de maneira significativa para essa fase humana.

Estimular o pensamento, de forma rápida e lógica, é uns dos benefícios que os jogos podem trazer para a criança, sendo uma alternativa fundamental capaz de contribuir para o desenvolvimento da autoconfiança e autoconhecimento. É necessário destacar, por exemplo, a utilização de alguns games que se apresentam com graus de complexidade de forma gradativa, estimulando as crianças ao raciocínio e decisões céleres.

Através deles, o professor tem a possibilidade de dinamizar o espaço educativo introduzindo nos jogos digitais, os conteúdos a serem trabalhados, com atividades desafiadoras, individuais ou de forma interativa com competições de grupo, levando-os a superação dos limites e a aquisição de novos conhecimentos.

De modo a estabelecer um olhar mais apurado da importância desses jogos digitais, tomamos como amostra o software educacional GCompris, software livre francês, que significa “Eu entendi”. Segundo a descrição do mesmo, compreende numerosas atividades voltadas para crianças de 2 a 10 anos,

O software apresenta uma interface de fácil compreensão e acessível.

Figura 1: interface de instalação



Fonte: <https://plataformaintegrada.mec.gov.br/recurso?id=19133&name=GCompris%20-%20Jogo%20Educacional%20para%20fundamental%20I>

Conforme a figura 1, o software está estruturado em categorias: descoberta do computador: teclado, mouse, diferentes usos do mouse; aritmética: memorização de tabelas, enumeração, tabelas de entrada dupla, imagens espelhadas; ciências: controle do canal, ciclo da água, o submarino, simulação elétrica; geografia: colocar os países no mapa jogos: xadrez, memória, ligue 4, sudoku; leitura: prática de leitura outros: aprender a identificar as horas, quebra-cabeças com pinturas famosas, desenho vetorial, produção de quadrinhos.

Cada uma das categorias pode ser acessada através de links diretos construídos de forma ilustrativa, conforme uma barra, representada na figura 2:

Figura 2 – barra de acesso à categorias



Fonte: software educacional GCompris (2020)

A figura do sol refere-se a representação de uma projeção abrangente, ou seja, dá acesso a um menu geral que estabelece links para sair do jogo ou configurar sons. Já os quatro próximos links (gato, pinguim, porco e dinossauro) estão diretamente associados a imagens de elementos representativos de diversão e direcionam o jogador para telas que associam jogos e ludicidade, além da descoberta de ferramentas (mouse e teclado) voltados ao aprimoramento de seus usos e ao desenvolvimento da coordenação motora e percepção espacial, temporal, visual e sonora.

Figura 3 – telas direcionadas pelos links gato, pinguim, porco e dinossauro, respectivamente



Fonte: software educacional livre GCompris (2020)

Os jogos promovidos pelo software apresentado promovem a interação da criança, de forma livre, cujo critério de escolha quanto à escolha de ferramentas ou direcionamento das atividades é definido pelo interesse do próprio aluno, aspecto que proporciona autonomia e criatividade. Assim, conforme disposto na imagem, são disponibilizadas atividades que estimulam a coordenação motora e criatividade: desenhar, pintar, jogos de controle de movimento; quebra-cabeças, jogos para relacionar cores, imagens, labirintos, memória; desafios voltados à descoberta em áreas voltadas às ciências.

Segundo Bates (2017), esses direcionamentos vão ao encontro do desenvolvimento da capacidade de aprender de forma independente, ou seja, direcionam o aprendente a ações que o levem a assumir a responsabilidade de planejar o precisa saber e onde encontrar esse conhecimento, um autodirecionamento. Trata-se, pois, de um processo contínuo no trabalho baseado no conhecimento, porque a base do conhecimento está em constante mutação, é ativo, promovido pelas constantes descobertas a serem realizadas para além do ambiente educacional, ou seja, ao aprender e vivenciar o conhecimento por meio das tecnologias, o leitor aprender diversas linguagem, como usar novos equipamentos, novas maneiras de fazer as coisas, ou aprende quem são as pessoas que precisa conhecer para fazer o trabalho.

Nesse contexto, fica evidente que os alunos são convidados ao envolvimento em situações que envolvem estímulos sensoriais e cognitivos, sob situações de contagem, tempo, espaço, quantidade, localização, ou seja, é posto frente a obstáculos que precisa resolver e, para tal, lançar mão de criatividade, autonomia e raciocínio.

Segundo Tiellet et al (2007, p.3-4),

Os jogos educativos digitais apresentam um conteúdo a ser aprendido e atividades práticas com objetivos educacionais baseados no lazer e diversão. São atrativos podem ser muitos divertidos. A motivação do aprendiz acontece como consequência da abordagem pedagógica adotada que utiliza a exploração livre e o lúdico [...] Além disso, auxiliam na construção da autoconfiança e incrementam a motivação do contexto da aprendizagem. A atividade de jogar é uma alternativa de realização pessoal que possibilita a expressão de sentimento e de emoção.

É importante ressaltar que a construção da interface da plataforma do jogo resulta de diversos aspectos que envolvem elementos sonoros e visuais, promovendo uma interação direta da criança como universo estabelecido por diversas atividades direcionadas.

Do ponto de vista do ensino, a figura 4 apresenta os desafios que envolvem o direcionamento para o desenvolvimento da leitura e escrita do código linguístico.

Figura 4 – atividades voltadas ao desenvolvimento da leitura e escrita



Fonte: software educacional livre GCompris (2020)

Como exposto, o jogo pode ser explorado de forma livre e intuitiva ou orientada. Assim, dispõe de ferramentas voltadas à produção escrita, identificação e tracejo de letras, reconhecimento de sons e estruturas das letras do alfabeto maiúsculo e minúsculo, estabelecimento de relação entre letras e sons apresentados na tela com o teclado, complementação e construção de palavras. Sob esse olhar, Piaget esclarece que:

[...] O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercícios de sensorio motor e de simbolismo, uma assimilação do real a atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real e função das necessidades múltiplas do “eu”. Por isso os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças todo um material conveniente, afim de que, jogando, eles chegam assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (PIAGET, p.99, apud, TERRA, 2000).

Fica evidente que o jogo estabelece possibilidades significativas para o professor transcenda as práticas educativas cotidianas e aproveite da riqueza constitutiva que os jogos

digitais podem dispor, visto que associam ludicidade, sons, imagens e uso de ferramentas diversas que, além de permitir o desenvolvimento de habilidades voltadas à leitura e à escrita, também permitem a expansão do uso dessas ferramentas, estimulando o desenvolvimento de um efetivo letramento digital. Assim,

A habilidade fundamental em uma sociedade baseada no conhecimento é a gestão do conhecimento: como encontrar, avaliar, analisar, aplicar e divulgar informações em um contexto particular. Esta é uma habilidade que os graduados precisarão empregar muito tempo depois da formatura (BATES, 2017, p. 54).

Além das ferramentas voltadas à descoberta do mundo das palavras, o software disponibiliza jogos digitais direcionados ao desenvolvimento de habilidades lógicas, raciocínio, reconhecimento de operações matemáticas primárias, conforme disposto na figura 5.

Figura 5 – atividades voltadas ao letramento matemático



Fonte: software educacional livre GCompris (2020)

De acordo com a figura 5, o software apresenta uma diversidade de jogos voltados ao letramento matemático, fundamentos em ações de identificação e tracejo de números, relação entre cores e formas, identificação de números pares e ímpares, noções de divisão e de adição de quantidades, relações com uso de moedas, contagem, unidades de medida, reconhecimento de figuras geométricas. Assim, segundo Piaget (1971):

O jogo é a construção do conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos as crianças desde pequenas estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvem a noção de casualidade, chegando à representação e finalmente à lógica (PIAGET, 1971, p.99).

Outro aspecto para ser analisado é discutido por Tarouco (apud, ARAGÃO; NEZ, 2012), ao ressaltar que:

Os jogos educacionais se baseiam numa abordagem autodirigida, isto é, aquele em que o sujeito aprende por si só, através da descoberta de relações e da interação com o software. Neste cenário, o professor tem o papel de moderador, mediador do processo, dando orientações e selecionando softwares adequados e condizentes com a sua prática pedagógica [...]

É indubitável a relevância dos jogos digitais para o desenvolvimento de habilidades diversas, sobretudo na educação infantil. Assim, através da interação com os jogos, a criança pode manifestar o seu entendimento, possibilitando o desenvolvimento da sua inteligência. Desta forma, a criança descobre, gradativamente, com o uso de jogos e objetos uma maneira de criar seus conceitos, com a ajuda do lúdico nas práticas de seus exercícios perceptíveis, manuseando estes objetos e descobrindo que com eles, ela pode expandir sua imaginação e assim seu desenvolvimento cognitivo vai evoluindo até que a criança chega em sua fase da abstração.

Os desafios, frente a essa nova demanda educacional, são muitos. Porém é fundamental que políticas públicas sejam implantadas objetivando a capacitação, a formação profissional no sentido de desenvolver de forma significativa a inclusão digital no contexto escolar.

5 CONCLUSÕES

Diante das considerações, concluímos esse trabalho com a compreensão de que os jogos são instrumentos relevantes de aprendizagem para a criança, por possuir, em seu interim, a capacidade de possibilitar o desenvolvimento cognitivo e de habilidades, o pensamento crítico, a ação comunicativa e interativa, bem como, a construção e a universalização do conhecimento e fortalecimento da cidadania.

Ademais, por estarmos inseridos em um universo digital de informações e conhecimentos, é fundamental aliar essas ferramentas com a realização dos jogos educacionais de modo a conectar os nossos alunos a esse mundo de criatividade, imaginação e democratização dos saberes.

Ressalte-se, ainda, que as tecnologias e jogos digitais já fazem parte da vida de educadores e educados e, por tal, é imprescindível inserir essa prática no processo de ensino e aprendizagem, pois através da ação mediadora do professor, as informações serão melhores compreendidas.

Consideramos então, que diante das leituras e contribuições dos autores referentes ao tema e a análise de um software livre, que os jogos digitais e as tecnologias inseridas no contexto escolar, abrem um leque de possibilidades quanto ao desenvolvimento intelectual,

cognitivo, afetivo das crianças e ainda, a capacidade de se conhecer e conhecer o outro, possibilitando o respeito e a construção de valores morais e sociais, favorecendo aquisições essenciais dessas habilidades indispensáveis para uma construção crítica do ser humano e da sociedade no qual está inserida.

CONNECTED CHILDHOOD EDUCATION: DIGITAL GAMES, CONTRIBUTIONS AND CHALLENGES FOR TEACHING AND LEARNING

ABSTRACT

Technological advances have been responsible for significant changes in all areas of knowledge production. From this perspective, it is important to consider the potential and contributions that digital games can bring to the children's educational space, with a view to the teaching and learning process, in a playful and enjoyable way. This article aims to reflect on the inclusion of digital games in early childhood education, based on its challenges for teaching practice and the contributions to the process of building learning. It consists of an exploratory-descriptive, qualitative research, whose data are based on documents, as well as bibliographic, since the GCompris program will be analyzed, anchored in the reflections pertinent to the theme available in the 2017 Common National Curricular Base - BNCC, which according with the Law of Guidelines and Bases of National Education (LDB, Law nº 9.394 / 1996) and in several other contributions related to the theme, aimed at reflecting on the development of competences and skills for all students, among them, the knowledge of technologies digital. With this, in view of the authors' ideas regarding the theme, the text brings reflections and presents important concepts about the implementation of digital games in early childhood education as a contemporary and challenging pedagogical instrument, loaded with historical and social meanings, capable of contributing to the formation integral, democratic, citizen, critical, technological, cognitive and interactive of the child.

Keywords: Digital Games. Child education. Learning. Teaching Practice.

REFERÊNCIAS

BATES, Tony. **Educar na era digital** [livro eletrônico: design, ensino e aprendizagem. Trad. João Mattar. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017. (Coleção tecnologia educacional; 8)

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: < 568 http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf>. Acesso em: 02 jun. 2017.

CAVALLO, G.; CHARTIER, R. (Orgs.). **História da leitura no mundo ocidental**. São Paulo: Ática, 2002.

DUDENEY, Gavin; HOCKLY, Nicky; PEGRUM, Mark. **Letramentos digitais**. Trad. Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. 352 p.

ELKONIN, D. B. **Psicologia del Juego**. Madrid: Aprendizagem, Visor, 1980.

NETO, A. N. et. Al. Multiletramentos em ambientes educacionais. In: ROJO, R (org). **Escola Conectada: os Multiletramentos e as TICs**. São Paulo: Parábola, 2013.

SILVA, Maria Zenaide Valdivino da. **O letramento multimodal crítico no ensino fundamental: investigando a relação entre a abordagem do livro didático de língua inglesa e a prática docente [recurso eletrônico]** - 2016.

NEVES, Libéria Rodrigues; SANTIAGO, Ana Lydia B.. **O uso dos Jogos Teatrais na Educação: Possibilidades diante do fracasso escolar**. 2. ed. Campinas, SP: Papirus, 2009. 128p.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro, RJ: LTC, 1971.

TIELLET, Cláudio Afonso et al. **Atividades Digitais: seu uso para o desenvolvimento de habilidades cognitivas**. 2007. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14152/8087>>. Acesso em: 20 mar. 2015.

TERRA, Márcia Regina. O Desenvolvimento Humano na Teoria de Piaget. 2000. Disponível em: <<http://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/textos/d00005.htm>>. Acesso em: 02 mar. 2015.

TREVISAN, R. O que diferencia a BNCC para a Educação Infantil do DCNEI e do RCNEI? **Nova Escola**. 2019. Disponível em: < <https://novaescola.org.br/bncc/conteudo/57/o-que-diferencia-a-bncc-para-a-educacao-infantil-do-dcnei-e-do-rcnei>>. Acesso em: 01 de setembro de 2019.

VALE, Rosiney Aparacida Lopes do; STRIQUER, Marilúcia Santos Domingos. **Letramento digital, práticas sociais e implicações pedagógicas**. Uniletras, Ponta Grossa, v. 36, n. 2, p.211-222, jul/dez. 2014. Disponível em: <http://www.revistas2.uepg.br/index.php/uniletras>.

VYGOTSKI, L.S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

STRRET, B. **Letramentos sociais: abordagens críticas do letramento no desenvolvimento na etnografia e na educação**. Trad. Marcos Bagno. São Paulo: Parábola, 2014.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1975.

Recebido em 14 de abril de 2020. Aprovado em 09 de setembro de 2020.

A **Revista Educação, Cultura e Sociedade** é uma publicação da Universidade do Estado do Mato Grosso, Brasil, iniciada em 2011.