

JOGOS DIGITAIS: COMO SEU USO PODE CONTRIBUIR PARA A APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Paulina Gessika Ferreira da Silva
paulinagessika2011@hotmail.com
Universidade Estadual da Paraíba – UEPB

Resumo: O presente estudo tem como finalidade identificar a importância dos jogos digitais na aprendizagem de crianças da educação infantil. Para isso foi realizada uma pesquisa bibliográfica tendo como suporte os estudos de Antunes (2017), Alcântara e Osório (2014), Murcia et. al (2005).

Palavras-chaves: Jogos digitais; aprendizagem; crianças; educação infantil.

Introdução

Os jogos digitais estão cada vez mais presentes na vida das crianças, no contexto escolar é possível utilizá-los para tornar a aprendizagem mais lúdica, pois ao utilizar o jogo na sala de aula, o mesmo tem significado de divertimento, brincadeira e passatempo. Muitas vezes o jogo é considerado perda de tempo, porém “O jogo possui implicações importantíssimas em todas as etapas da vida psicológica de uma criança e representa erro inaceitável considerá-lo como atividade trivial ou perda de tempo.” (ANTUNES, 2017).

Objetivo

Refletir sobre a importância dos jogos digitais para a aprendizagem de crianças da educação infantil.

Referencial teórico

Estamos vivendo em uma era digital, sendo assim torna-se necessário atualizar o processo de ensino-aprendizagem constantemente, para conseguir acompanhar a evolução da sociedade. Desse modo, os jogos digitais foram inseridos no cotidiano escolar com o objetivo de despertar o interesse da criança. De acordo com Alcântara e Osório (2014) os computadores em especial a internet, tem um peso significativo na educação, pois oferecem diversas oportunidades de comunicação, criatividade e socialização.

Os jogos digitais quando utilizados de maneira correta podem se tornar um instrumento de aprendizagem e comunicação, contribuindo para o desenvolvimento emocional e intelectual da criança. “Aprender jogando é o primário, o mais simples e natural na criança, já que é o menos traumático. O jogo é a primeira expressão da criança, a mais pura e espontânea, logo, a mais natural.” (MURCIA, et. al., 2005).

Os jogos digitais podem ser vistos como ambientes atraentes e interativos capazes de atrair a atenção das crianças, porém os jogos utilizados para a educação devem estar ligados ao contexto educacional, contando com objetos pedagógicos para que dessa maneira seja possível obter uma aprendizagem através deles.

Os jogos digitais são muito importantes para o desenvolvimento cognitivo das crianças, pois, através deles as crianças afloram sua imaginação e criatividade, com isso elas

aprendem brincando. Através dos jogos digitais também é trabalhada a coordenação motora, a atenção, concentração, raciocínio lógico, etc.

Portanto os jogos proporcionam habilidades que as crianças levarão para o resto da vida, sendo assim, capazes de obterem êxitos em determinadas funções que exigem o uso dessas habilidades. Murcia et. al. (2005) destaca duas ideias sobre os jogos, a primeira é que o jogo deve ser utilizado como instrumento capaz de impulsionar a aprendizagem, pois ajuda a criança a desenvolver habilidades e destrezas; a segunda relaciona-se com o prolongamento dos jogos em nossas vidas, pois ele não é exclusivo da infância. Sendo assim, podemos destacar que o jogo esta presente em todas as fases da nossa vida, pois ele é uma atividade lúdica que nos proporciona prazer.

Metodologia

A metodologia utilizada neste trabalho compõe-se de um estudo de abordagem qualitativa de cunho bibliográfico no tocante à contribuição dos jogos digitais para a aprendizagem de crianças da educação infantil.

Segundo Lakatos e Marconi (1992), a pesquisa bibliográfica trata-se de um levantamento de toda bibliografia publicada sobre o assunto estudado, tendo como objetivo fazer com que o pesquisador entre em contato direto com o material já escrito sobre o mesmo.

Resultados

- A partir do estudo que foi realizado percebe-se que os jogos são de suma importância para a aprendizagem das crianças, por proporcionar as mesmas, momentos de diversão, despertando assim o gosto pela a aprendizagem;
- Sabendo que as tecnologias estão presentes no dia a dia das crianças os docentes precisam ver as tecnologias como algo que facilite o processo de ensino-aprendizagem, incluindo novas formas de ensino, uma delas pode ser a partir dos jogos digitais;
- Espera-se assim que esse estudo possa contribuir para que o leitor venha refletir sobre como os jogos digitais podem se tornar um grande aliado no processo de ensino-aprendizagem.

Referências

ALCÂNTARA, A.; OSÓRIO A. Da “morte” da infância à infância digital: uma discussão sobre o lugar da infância no consumo de produtos digitais. In: ALESSANDRA A.; GUEDES, B. organizadoras. *Culturas infantis do consumo: práticas e experiências contemporâneas*. São Paulo: Pimenta cultural, 2014.

ANTUNES, C. *O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. Pesquisa. In: _____. *Técnica de pesquisa*. 3. ed. rev.e ampl. São Paulo: Atlas, 1996.

MURCIA, J. A. M. et. al. *Aprendizagem através do jogo*. São Paulo: Artmed, 2005.

