

INTRODUÇÃO

O uso das Tecnologias nas escolas aumentaram nos últimos tempos, o que possibilitou o acesso às informações de forma rápida e prática, e proporcionou uma melhoria no processo educacional.

Os Jogos Digitais inseridos na aprendizagem das escolas como uma ferramenta pedagógica, facilitam o processo de alfabetização, de construção do conhecimentos, de coordenação motora e de raciocínio lógico.

O professor precisa saber utilizar os recursos de forma dinâmica, a fim de despertar interesse nos alunos para o conteúdo e desenvolver uma aula de qualidade. Os jogos digitais podem ser utilizados como recursos motivadores e desafiadores, tanto para professores ao preparar suas aulas, como para alunos ao aprenderem.

Com base no exposto surge a seguinte problema de pesquisa: Como jogos digitais auxiliam na educação e no aprendizado das crianças?

Diante disso, o objetivo deste trabalho foi identificar a influência dos jogos digitais na educação das crianças.

METODOLOGIA

A pesquisa exploratória é realizada através de um estudo para que o pesquisador se familiarize com o objeto o qual está sendo investigado na pesquisa. O estudo exploratório auxilia para aprofundar o conhecimento sobre o assunto pesquisado, tornando-o claro ou até mesmo na busca de questões importantes que possam conduzir a pesquisa (RAUPP; BEUREN, 2006).

Para o desenvolvimento deste estudo, foi realizada uma pesquisa de caráter exploratório, a fim de proporcionar uma visão geral do assunto investigado, buscando aprofundar os conhecimentos sobre sobre os jogos digitais utilizados para a educação infantil.

Foram realizadas buscas em fontes secundárias para obtenção das informações, o que classifica a pesquisa como bibliográfica.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Esse trabalho tem como finalidade apresentar a importância de utilizar a tecnologia no âmbito escolar, de maneira que os alunos consigam obter um melhor aprendizado sobre um determinado tema.

O Quadro 1 foi elaborado considerando publicações que abordam o uso de jogos digitais no âmbito escolar, este foi dividido da seguinte forma: título do trabalho, autores e ano da publicação, objetivos e por fim, resultados apresentados.

CONCLUSÃO

O uso dos jogos em sala de aula pode contribuir para o aprendizado das crianças, ainda mais ao levar em consideração a facilidade que algumas possuem no uso da tecnologia.

Através da pesquisa foi possível perceber que alguns professores já fazem uso de jogos digitais em suas aulas, mas não é uma realidade em todo o Brasil.

Os professores que utilizam esta tecnologia, buscam trabalhar dificuldades específicas de cada criança.

Quadro 1 – Publicações selecionadas para análise

Título	Autor	Objetivos	Resultados
Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso	Alves, 2008.	O artigo apresenta algumas pesquisas na área de jogos digitais e eletrônicos que articulam a relação dessas novas mídias com os espaços de aprendizagens escolares na Europa, Estados Unidos e Brasil, sinalizando possíveis percursos para efetivar essa parceria.	A intenção não é transformar as escolas em <i>lan houses</i> , até por que são espaços de aprendizagem diferenciados e com lógicas distintas, mas criar um espaço para os professores identificarem nos discursos interativos dos games, questões éticas, políticas, ideológicas, culturais, entre outras.
Jogos Digitais educacionais: benefícios e desafios	Savi; Ulbricht, 2008.	Apresentar o potencial dos jogos digitais educacionais, baseado em estudos de especialistas.	Apresenta jogos utilizados em diferentes níveis de ensino e aponta problemas que ainda precisam ser superados para facilitar o emprego dos jogos digitais educacionais.
A contribuição dos Jogos Digitais nos processos de aprendizagem	Alexandre; Sabbatini, 2013.	Discutir conceitos que surgiram no domínio escolar a partir dos jogos digitais na educação.	Contribui com a discussão da utilização dos jogos digitais na construção do conhecimento.
Jogos educativos em dispositivos móveis com auxílio ao ensino da matemática	Barbosa Neto; Fonseca, 2013.	Apresentar um estudo da viabilidade da utilização de jogos educativos digitais desenvolvidos para dispositivos móveis no auxílio do ensino da matemática.	Retratou a aceitação e a motivação das crianças de utilizar jogos educativos móveis como uma oportunidade de trabalhar conhecimentos ensinados em salas de aula tradicionais sob uma perspectiva diferente e construtivista.
A Contribuição dos jogos digitais na educação infantil	Fernandes; Silva; Terra, 2014.	Analisa a importância dos jogos digitais na Educação Infantil.	Ensinar através dos jogos educativos digitais é produzir conhecimentos, tendo como meio uma ferramenta significativa em prol da aprendizagem. Inserir os jogos digitais na Educação Infantil e utilizá-lo como ferramenta pedagógica para auxiliar no processo de alfabetização visando à construção do conhecimento é necessário às crianças da Educação Infantil na atualidade.

Fonte: Dados da pesquisa

REFERÊNCIAS

ALEXANDRE, Carla; SABBATINI, Marcelo. **A contribuição dos Jogos Digitais nos processos de aprendizagem**. 5º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação, p. 1-18, 2013.

ALVES, Lynn. **Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso**. Educação, Formação & Tecnologia-ISSN 1646-933X, v. 1, n. 2, 2008.

BARBOSA NETO, José Francisco; DA FONSECA, Fernando de Souza. **Jogos educativos em dispositivos móveis como auxílio ao ensino da matemática**. **RENOTE**, v. 11, n. 1, 2013.

FERNANDES, Amanda Santos de Almeida; SILVA, Antônia Lúcia da; TERRA, Débora Pugêdo Meireles. **A contribuição dos jogos digitais na educação infantil**. **Pedagogia em Ação**, v. 6, n. 1, 2014.

RAUPP, Fabiano Maury; BEUREN, Ilse Maria. **Metodologia da Pesquisa Aplicável às Ciências**. **Como elaborar trabalhos monográficos em contabilidade: teoria e prática**. São Paulo: Atlas, 2006.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios**. **RENOTE**, v. 6, n. 1, 2008.