



## INTRODUÇÃO

Sabe-se que os jogos não são novidade para a sociedade; eles foram potencializados por Froebel (1782-1852), que considerou os jogos educativos como uma aceleração do aprendizado (KISHIMOTO, 1996) e, com o passar dos anos, essas brincadeiras tomaram força e chegaram na atualidade, pois o que causa prazer na criança é melhor aceito. Segundo RAU (2007), todos os processos pedagógicos devem proporcionar felicidade para os alunos ao aprenderem.

Dentro do ambiente escolar o uso da tecnologia ainda é escasso, segundo Moreira (2007), não se supre culturas e padrões antigos por tecnologias avançadas, pois o avanço delas não exclui as diversidades sociais em que cada pessoa vive, por isso a escassez da tecnologia insiste em perdurar. Conforme ALVES (2007), os jogos são culturais e contribuem para o desenvolvimento social, mental e afetivo dos indivíduos, transformando-os, incluindo os digitais, em tecnologias intelectuais.

Diante do exposto, sobre os jogos digitais com caráter educativo na infância, questiona-se: como podem influenciar na vida das crianças fora do contexto escolar?

Este trabalho tem como objetivo geral analisar como os jogos digitais podem influenciar de maneira positiva no aprendizado das crianças fora do ambiente escolar. Tratando-se dos objetivos específicos, tem como propósito pesquisar o uso de jogos pelas crianças com idade entre 2 e 5 anos, analisar o quanto a criança desenvolve utilizando esses recursos e identificar preferência por algum jogo educativo específico.

## METODOLOGIA

Este presente artigo acerca do uso dos jogos digitais educativos na vida das crianças, possui natureza qualitativa, em relação a obtenção da informação, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, com a finalidade de trabalhar com materiais já estudados. Já quanto aos objetivos trata-se de uma pesquisa descritiva, pois tem o objetivo de registrar, descrever os fatos e fenômenos da realidade encontrada na pesquisa.

Quanto aos meios foi utilizado um questionário que foi aplicado através da plataforma Google Forms, contou com doze questões, sendo todas abertas. O questionário foi aplicado para cinco famílias, onde residem crianças de 2 a 5 anos de idade, situadas na cidade de Ubá, Minas Gerais, todos os grupos familiares têm acesso a internet e a uso de tecnologia.

Para análise dos resultados foi utilizado o software Iramuteq com a proposta de gerar uma nuvem de palavras. Também foi utilizado o software Excel para geração de gráfico, o que possibilita uma melhor visualização do resultado.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Neste tópico apresentam-se os dados coletados a partir de aplicação de um questionário com doze perguntas, sobre a rotina das crianças com os jogos digitais, aplicadas para cinco famílias que residem na cidade de Ubá-MG. Com o suporte do software Iramuteq, pode-se criar uma nuvem de palavras de acordo com as respostas dos pais.

A Figura 1 aborda as respostas das famílias das crianças, sobre o uso dos **aparelhos** tecnológicos e dos jogos digitais no dia a dia da **casa**. É possível perceber que no centro da nuvem de palavras está a **criança**, pois a preocupação das famílias é voltada para seu **desenvolvimento**, no caso desta pesquisa, através do uso de **jogos digitais** educacionais.

De acordo com as respostas dos **pais** há uma necessidade de utilizar os **jogos digitais**, principalmente os de caráter **educativo**, pois podem proporcionar aspectos **positivos** para a vida das **crianças**, como estimulação da criatividade, do raciocínio, destreza, concentração e aprendizado prazeroso, segundo Savi e Ulbricht (2008) dizem que o uso dos jogos é algo positivo, mas deve se alinhar com objetivos pedagógicos para um bom resultado.

Questionados sobre os aspectos **negativos** do uso dos recursos **tecnológicos**, alguns pais afirmaram ter medo do **vício** que pode criar com o uso frenético dos **jogos digitais**.

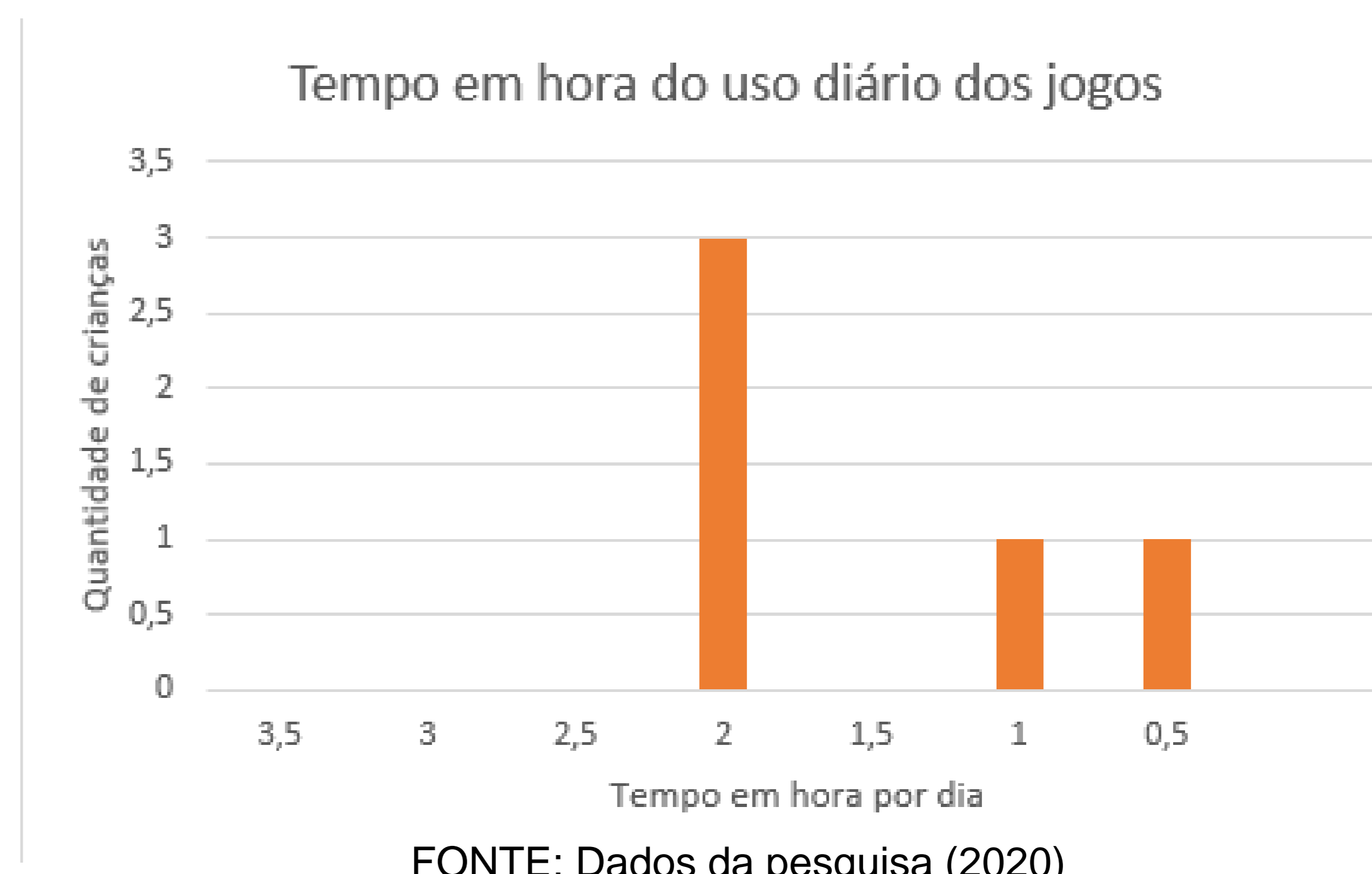
Figura 1: Nuvem de palavras elaborado através do Iramuteq de acordo com o questionário aplicado para as famílias sobre os jogos digitais na rotina das crianças



FONTE: Iramuteq (2020)

Nota-se na Figura 2, que a maioria dos pais, permitem aos seus filhos usar os **aparelhos eletrônicos** por no máximo duas horas diárias, pois segundo Roberts (2019) o tempo de uso deve ser limitado, com conteúdo de boa qualidade, sempre acompanhado dos pais.

Figura 2: Tempo disponível diário para as crianças usarem os aparelhos eletrônicos



FONTE: Dados da pesquisa (2020)

Para finalizar, em relação às crianças terem acompanhantes para brincar com os jogos, quatro pais afirmaram que os filhos sempre estão acompanhados, seja pela **mãe**, **pai** ou até mesmo pelos **irmãos**. Apenas um pai respondeu que seu filho, quando utiliza os recursos, não tem, muitas vezes, acompanhantes, pois ele acaba por deixar seu filho entretido com as brincadeiras para poder trabalhar em sua **casa**.

## CONCLUSÃO

Conclui-se que, os pais entrevistados, afirmaram que os aspectos positivos sobre o uso dos jogos digitais educativos pelas crianças se sobressaíram aos aspectos negativos. Pelas respostas do questionário aplicado, percebe-se que com rotina, adequação, acompanhamento e regras, a tecnologia pode ser uma aliada dos pais e das próprias crianças, ajudando no aprendizado e no desenvolvimento da parte motora, social e cognitiva.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, L. Jogos eletrônicos e SCREENAGENS: possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem. In: SILVA, Eliane M.; MOITA, Filomena; SOUSA, Robson P. Jogos eletrônicos: construindo novas trilhas. Campina Grande: EDUEP, 2007.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Froebel e a concepção de jogo infantil. *Revista da faculdade de educação*, v. 22, n. 1, p. 145-167, 1996.
- MOREIRA, Antonio Flavio Barbosa; KRAMER, Sonia. Contemporaneidade, educação e tecnologia. *Educação & Sociedade*, v. 28, n. 100, p. 1037-1057, 2007.
- RAU, M. C. T. D. *A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica*. Curitiba: Ibepex, 2007..
- ROBERTS, Michelle. **Celular e tablet para crianças: passar muito tempo usando eletrônicos pode prejudicar o desenvolvimento**. BBC, 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-47036386>. Acesso em: 25 de maio de 2020
- SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios**. RNOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação, v.6, n.1, 2008.