

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

MARIA GORETI TOLEDO DOS SANTOS

O USO DOS GAMES NO COTIDIANO ESCOLAR DAS CRIANÇAS

**Porto Alegre
2012**

MARIA GORETI TOLEDO DOS SANTOS

**O USO DOS GAMES NO COTIDIANO ESCOLAR DAS
CRIANÇAS**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientador:

**Prof. Ms. Paulo Augusto de Freitas Cabral
Júnior**

**Porto Alegre
2012**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretora do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação:

Profa: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa:
Liane Margarida Rockenbach Tarouco

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a minha família e aos amigos.

AGRADECIMENTOS

Ao concluir este trabalho, quero agradecer à minha filha Débora pelos momentos de compreensão quando eu parecia estar ausente mesmo estando presente.

A meu companheiro Jorge que está sempre ao meu lado apoiando, orientando e encorajando quando necessário.

À minha mãe pela criação e dedicação.

A meus irmãos, em especial Paulo e Waldemar por se orgulharem de mim.

E a Deus, razão da minha existência e das minhas conquistas.

RESUMO

Através de um apanhado sobre a trajetória dos jogos está sendo apresentado este estudo que visa analisar o envolvimento das crianças com os games e o impacto causado na vida destes jovens que vai desde simples diversão podendo até se transformar em vício, isto porque os jogos provocam uma reação neuroquímica onde o sistema de recompensa do cérebro é estimulado, liberando substâncias que dão sensação de prazer. Através de uma pesquisa bibliográfica expõe-se a relação da criança com os games e sua influência positiva e negativa. Evidencia-se a importância do núcleo familiar junto a estes jovens dando-lhes suporte para que possam conciliar a vida social com o mundo virtual. Enfatiza-se também a relevância dos jogos educacionais, os quais atendem as necessidades de aprendizado de forma atraente por ser de caráter lúdico.

Palavras-chave: Jogos Educativos, Dificuldades para o aprendizado, Estímulos para o aprendizado

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

UFRGS Universidade Federal do Rio Grande do Sul

MIT Instituto de Tecnologia de Massachusetts

TDHA Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Osciloscópio	12
Figura 2: Spacewar!	12
Figura 3: PDP	13
Figura 4: Feira BGS (BrasilGame Show).....	15
Figura 6: RPG e Pilates	18
Figura 7: Console.....	22

SUMÁRIO

Lista de Abreviaturas e Siglas.....	07
Lista de Figuras.....	08
Cap. 1 Introdução.....	09
Cap. 2 Revisão Literatura.....	10
Cap. 2.1 História dos Vídeos Games.....	11
Cap. 2.2 Efeitos positivos e negativos do uso dos games....	17
Cap. 2.3 Mudança comportamental.....	22
Cap. 2.4 Dependência, o que fazer?.....	23
Cap. 3 Reeducar o entretenimento.....	25
Cap. 3.1 Jogos Educacionais.....	25
Cap. 4 Considerações finais.....	26
Referências.....	24
Glossário.....	26

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo trata sobre as ferramentas existentes na área da tecnologia digital, mais precisamente os videogames e posteriormente chegando aos jogos educacionais. Estes podem ser usados pelo professor para motivar o aluno a aprender, tendo em vista que as crianças nasceram e convivem neste meio, sendo impossível o não reconhecimento da influência que estes artefatos exercem sobre as crianças.

Em busca de uma melhor compreensão sobre os games e seu uso por parte das crianças configura-se a razão desta pesquisa. Através de uma pesquisa bibliográfica obteve-se o conhecimento sobre o surgimento do primeiro jogo eletrônico e o acompanhamento de sua evolução. É mostrada a razão de sua criação, o responsável e a contribuição dos seus sucessores no aprimoramento deste invento que atualmente causa fascínio entre as crianças, jovens e inclusive adultos. Também são mostrados alguns problemas causados pelo excesso de seu uso assim como são apresentadas possíveis soluções.

Surgem então os jogos educacionais, que agem como um auxiliar no aprendizado. O professor então aproveita o que as crianças gostam, para utilizar como recurso de ensino. Esta maneira de ensinar proporciona um ambiente à parte do tradicional, o aprender torna-se muito mais divertido porque absorvidos nas atividades propostas as crianças aprendem sem que percebam, a elas pode parecer apenas uma brincadeira. Enquanto na verdade estão desenvolvendo diferentes habilidades.

2 REVISÃO DE LITERATURA

Para o embasamento deste trabalho foi realizada uma pesquisa em vários materiais disponíveis no ambiente virtual, através de artigos e reportagens e também em livros impressos. Todos os documentos pesquisados serviram de importantes esclarecimentos sobre os reais interesses atuais que circundam a realidade de nossos educandos. Para iniciar o estudo buscou-se conhecer a história dos jogos eletrônicos, procurando identificar quem teria iniciado o desenvolvimento do projeto e qual seria a motivação. Através deste estudo, conhecemos seus sucessores na busca do aprimoramento do invento, até chegar aos dias atuais onde os jogos se apresentam com imagens bastante realistas. É mostrado também o crescimento do interesse das crianças e jovens pelos games e o conseqüente aumento de vendas nos últimos anos. O ponto culminante desta busca pelos mais recentes lançamentos de jogos são mostrados em uma grande feira que acontece em São Paulo. Reforçamos também sobre os recentes meios de aprendizagem, através dos jogos educativos que podem e devem ser usados pelo professor, a fim de oportunizar um melhor aprendizado porque assim estará sendo estabelecido um vínculo, necessário para a facilitação do aprendizado. Para tanto, utilizou-se como referência artigos publicados de diferentes autores e com pontos de vista divergentes sobre o mesmo tema. Isso para que fosse possível um olhar amplo, visando o entendimento de que há excelentes ganhos na sociedade em que vivemos com o avanço da tecnologia.

2.1 HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES

As criações humanas sempre iniciam com uma idéia rudimentar e com o tempo vão-se aperfeiçoando com a ajuda das novas tecnologias. Os videogames atuais também tiveram seus precursores. De acordo com o artigo de Fátima Conti, com o título Primeiros Jogos Digitais, em 1952 foi escrito por Alexander S. Douglas, estudante de Cambridge o primeiro jogo eletrônico da história. O jogo chamado OXO era uma versão eletrônica do jogo da velha e sua criação tinha como objetivo ilustrar a tese de Doutorado que Alexander defendia a respeito da interação humana com os computadores. Segundo CONTI (2011), em 1958 foi criado pelo físico William Higinbotham o jogo Tennis for Two. Considerado o primeiro jogo para ser jogado em computadores. Era um jogo de tênis simples mostrado em um osciloscópio (foto 1) e processado por um computador analógico. De acordo com Oka & Roperto, (2000) no artigo Origem do Processamento de Dados, o computador analógico realiza operações aritméticas por meio de analogia, ou seja, não trabalha com números ou símbolos que representem números, ele mede a quantidade a ser trabalhada. Diferentemente do computador digital que trabalha diretamente com os números, enquanto os analógicos medem. O único objetivo de sua criação seria chamar a atenção das pessoas que visitavam as instalações do “Brookhaven National Laboratories”.

No ano de 1961 o jogo Spacewar! (foto 2) foi concebido por alunos do MIT. O Instituto de Tecnologia de Massachusetts é um centro universitário de educação e pesquisa privado localizado em Cambridge, Massachusetts nos Estados Unidos. É uma das instituições mais importantes dos EUA e do mundo. Proporciona educação principalmente nas áreas de ciência e tecnologia, bem como em outros campos como administração, economia, lingüística, ciência política e filosofia. Os estudantes Stephen Russell, Peter Samson, Dan Edwards, Martin Graetz, Alan Kotok, Steve Piner e Robert A. Saunders criaram o Spacewar!. Dois jogadores controlavam suas naves em um ambiente escuro e tentavam abater o adversário. Chamar a atenção daqueles que visitavam as instalações do MIT para as novidades da tecnologia era a intenção de seus criadores e assim criar um estímulo para o ingresso no mundo da informática. Foi considerado o primeiro jogo interativo de computador. Este jogo foi programado para rodar em um DEC PDP (foto 3), um computador com o processamento de 5 MHz e que ocupava um cômodo inteiro devido o seu tamanho. Segundo Risastoider (2011) este mesmo jogo, no ano de 1971 já

podia ser encontrado em máquinas operadas através de fichas de metal, que ao serem inseridas, permitiam que a pessoa jogasse por um determinado período de tempo. O arcade ou fliperama consistia em uma máquina de entretenimento eletrônica encontrada nas décadas de 1970 e 1980 em casas especializadas, bares, restaurantes e cinemas. Foram criadas 1500 destas máquinas, porém sem obter popularidade devido à dificuldade do jogo. Através do jogo Pong desenvolvido em 1972, onde foram vendidas 19000 máquinas, considerou-se o primeiro sucesso na forma de um console ligado a um monitor movido a moedas. Sendo o primeiro jogo lucrativo da história.



Figura nº1: Osciloscópio



Figura nº2: Spacewar!



Figura nº3 DEC PDP Computador

Em 1972 criou-se o primeiro console doméstico e no ano de 1977 é lançado um console doméstico marcando a segunda geração de jogos.

Em 1982 surge o primeiro computador para jogos provocando a queda nas vendas de videogames, uma vez que o computador pessoal realizava outras funções além dos jogos.

O jogo Super Mario Bros, lançado em 1985, chega retomando o mercado dos vídeos games, sendo esta a terceira geração.

Na década de 90 há uma queda no preço dos computadores popularizando-os. Com a chegada da internet os jogos começam a ser jogados em rede.

Mega Drive e o Super Nintendo, representados respectivamente por suas mascotes Sonic e Mario, foram os videogames mais vendidos da quarta geração.

Inicia-se o uso dos jogos com a tecnologia 3D, com a utilização de CDs que garantia mais espaço para dados. Sendo esta a quinta geração de vídeo games. Começa a popularizar-se os computadores e a internet e com isso os jogos online. Playstation 2, da sexta geração, torna-se o mais vendido na trajetória dos vídeo games. O Nintendo Wii da sétima geração chega revolucionando os jogos trazendo um controle que é sensível aos movimentos.

A indústria dos videogames aparece como uma das mais poderosas do mundo e o Brasil encontra-se atualmente no quarto lugar entre um dos mais atraentes e lucrativos mercados do setor.

Segundo a reportagem publicada no site zerohora.clicrbs.com.br “Feira exhibe a força dos jogos eletrônicos no Brasil” no dia 13/10/12 e outra no site g1.globo.com dia 11/10/12 “Uma das maiores feiras mundiais de jogos eletrônicos é aberta em SP” divulgada no Jornal Nacional, a venda de videogames cresce a cada ano. Somente no ano de 2011 foi de 7%, movimentando 840 milhões. O setor de games projeta que para os próximos anos este crescimento seja em torno de 20%.

De acordo com a reportagem Tecnologias e Games a Empresa Sony cogita fabricar seu console no Brasil, tendo em vista a grande venda que apresenta. Playstation 3 lançado em 2006 vendeu até a presente data 70 milhões de unidades. A intenção é começar a produzi-los no Brasil a partir de 2013 o que trará como benefício a redução do preço. O sucessor do Playstation 3 ainda não foi divulgado mas poderá chegar no mercado até o final de 2013.

Uma feira que acontece anualmente, sendo que este ano o funcionamento ocorreu de 11/10 à 14/10/12, em São Paulo, comprova este novo mercado. Trata-se da (BGS) Brasil Game Show a maior feira de games da América Latina. Esta foi crescendo rapidamente, no ano de 2009 quando iniciou, estava instalada em um ginásio em Niterói (RJ), agora domina um pavilhão inteiro do Expo Center Norte, na capital paulista. Dentre os lançamentos de jogos o God of War:Ascension da Sony para o Playstation 3 foi o que acarretou as maiores filas, na tentativa de testar um jogo, chegando este público a esperar mais de 60 minutos. Também despertou bastante interesse o novo console da Nintendo, o WiiU, com lançamento em novembro nos EUA, mas ainda sem previsão para o Brasil.



Figura nº4 Amauri Nehn

Feira Game Show

Os jogos sempre estiveram presentes fazendo parte em diferentes épocas e culturas. Segundo Tonon (2009), na Grécia antiga Platão e outros pensadores acreditavam que as crianças em seus primeiros anos de vida deveriam ser educadas com jogos educativos. Estes foram sendo aprimorados e inovados acompanhando os diferentes contextos. Atualmente chegou-se aos games de última geração que despertam um grande interesse entre as crianças e até mesmo adultos.

O uso dos videogames está crescendo a cada dia, inclusive por crianças bem pequenas, sendo que muitas delas dedicam um tempo superior à uma hora consecutiva nesta atividade. É sabido que a utilização dos games promovem processos de aprendizagem, sendo um espaço de simulação. De acordo com o artigo escrito por Cruz & Zaremba (2010) a apropriação da tecnologia pelas novas gerações já faz parte da nossa realidade causando transformações que passam a ser culturais. Novos hábitos são construídos, a reprodução passa a ser criação, o objetivo passa a ser o processo a competição se transforma em colaboração e a linearidade em interatividade. Porém, além dos benefícios existem os efeitos negativos.

Buscando explicações para estas questões e um melhor entendimento sobre a razão de tamanho interesse por parte das crianças pelos games e suas consequências é que se faz presente este estudo.

Este estímulo frenético a que as crianças estão tendo acesso faz com que a atenção fique totalmente voltada para o jogo, não ficando espaço para outras atividades como estudar, ter momentos de lazer e praticar esportes, também relevantes para um bom desenvolvimento. Tinti (2011) em sua reportagem entrevista alguns psicólogos que citam estas situações e alertam que a solução é limitar o tempo de exposição para que não vire compulsão e oferecer mais opções de lazer.

Os jogos de videogames oferecem uma interação com o mundo virtual além do vivido na realidade.

De acordo com Mendes (2004) em sua Tese de Doutorado, os jogos eletrônicos são artefatos que educam de alguma forma, seja para o consumo, apud (CABRAL, 2001), para a violência, apud (CHILDREN & THE MEDIA, 2001; JOGOS DO MILENIO, 2001; AGUIAR, 2002) e para questões de gênero, apud (CHILDREN & THE MEDIA, 2001). De qualquer forma, os especialistas reafirmam seu papel pedagógico (PROVENZO JR., 1997; LOPES, 2000; PIRES 2002). Essa talvez seja a razão pela qual tais jogos despertem tamanho interesse por parte das crianças ocupando em demasia seu tempo.

As crianças são muito vulneráveis à influência de alguns jogos. Eles influenciam o comportamento humano, tanto positivamente quanto negativamente e cabe aos pais a responsabilidade de limitar o tempo das crianças em frente ao videogame.

A motivação para jogar é a competitividade. Desejar ser o melhor em determinado jogo, passar de fase, tudo isso faz com que o indivíduo queira jogar cada vez mais.

2.2 EFEITOS POSITIVOS E NEGATIVOS DO USO DOS GAMES

Com o uso dos jogos o faz de conta e a imaginação são bem estimulados e vivenciados, pois permitem que a criança realize seus desejos que ainda seriam impossíveis em sua vida real, como dirigir por exemplo. As crianças interagem entre si de maneira colaborativa, tecendo comentários de maneira empolgante.

É perceptível que os games estimulam a criatividade e imaginação das crianças além de fazê-las interagir com outros participantes que fazem uso dos jogos. Porém, por vezes são mal vistos pelos pais, professores e psicólogos, por serem atribuídos como causa de comportamentos agressivos por conta de determinados jogos, conforme o artigo “Jogos eletrônicos e educação: novas formas de aprender” de Sena; Moura. Ainda nesta análise, Turkle (1989) afirma que as crianças estão totalmente confortáveis com as rápidas mudanças ocorridas por conta da tecnologia, diferentemente dos adultos que procuram manter certa distância.

A reportagem publicada no site G1 Bahia no dia 17/09/2011 com o título “Uso exagerado de jogos eletrônicos adocece crianças e preocupa pais” pontua que as crianças estão apresentando doenças até então consideradas de adultos, isto está acontecendo devido ao uso em excesso do videogame. Por causa da má postura assumida durante o jogo está aparecendo nas crianças problemas como hérnia de disco que é uma lesão entre os discos que formam a coluna, e tendinites por conta do movimento repetitivo dos dedos causando um processo inflamatório. Para tratar estas conseqüências causadas pelo excesso está sendo feita pelo profissional qualificado uma técnica de reeducação postural através de (RPG) – Reeducação Postural Global, que é uma técnica que tem como objetivo reordenar os segmentos do corpo, corrigindo a postura.

O objetivo é corrigir assimetrias causadas pela má postura, focalizando mais no tronco (coluna e ombro) e (PILATES)- Técnica de reeducação do movimento, capaz de restabelecer e aumentar a flexibilidade e força muscular, tendo como método o alongamento e fortalecimento, sendo utilizado o peso do seu próprio corpo.

Ainda nesta matéria a fisioterapeuta Socorro Almeida afirma ter atendido pacientes com a idade de quatro anos já apresentando lesões por esforço repetitivo.

Segundo notícia publicada na reportagem “Uso exagerado dos jogos eletrônicos adocece crianças e preocupa pais” (2011), divulgada no G1BA, o tempo demasiado exagerado aos jogos além dos movimentos repetitivos dos dedos e também da má postura traz como consequência doenças como tendinites e hérnias de disco.



Figura nº6: RPG e Pilates (Foto:ReproduçãoTVBA)

Ao realizar um passeio de escola ao Parcão Kids em Gravataí, região metropolitana da Porto Alegre, onde tem diversos brinquedos infláveis, observou-se a disputa que havia entre os alunos do Berçário e Maternal, para brincar no jogo eletrônico fliperama no qual se dirigia um carro. Portanto, há evidências de que esta paixão pelos jogos eletrônicos inicia-se na mais tenra idade, podendo estender-se até a adolescência ou idade adulta.

Atualmente a tecnologia apresenta-se disponível a todos e o uso dos games ao longo de cinco décadas vêm ganhando cada vez mais força influenciando conseqüentemente na educação e comportamento das crianças. Elas realizam suas fantasias através dos jogos de videogames, os quais muitas vezes não podem ser realizados na vida real. Porém, uma parcela destes jovens jogadores têm dificuldade em dissociar a ficção da realidade e reproduzem o ambiente do game para o seu cotidiano. O reflexo desta atividade percebemos no espaço escolar onde os alunos começam por apresentar atitudes inapropriadas perante os colegas através de simulações de “lulinhas”.

A evolução que ocorreu com os games transformou-os em jogos que transmitem cenas próximas da realidade dificultando em muito para as crianças jogadoras a distinção entre realidade e ficção.

Setzer (2012) em seu artigo, apud Rosen; Weil (2001) da Univ. Southern Califórnia que fizeram um estudo com crianças e adolescentes, observaram que os jogos eram inapropriados para uma grande parcela destes. Setzer salienta que os jogos eletrônicos causam problemas de atenção e hiperatividade. Isto porque grande parte dos jogos, os mais requisitados, por terem muita ação e desenvolverem-se com muita rapidez, o jogador reage de forma automática. Desta forma a criança adquire, em função do jogo, uma falta de concentração em relação a pensamentos calmos. E assim, torna-se difícil para a criança permanecer sentada durante as aulas, pois estará acostumada a agir freneticamente durante os jogos.

É possível comprovar a interação que o jogo oferece, pois, durante o intervalo as crianças mostram os jogos que têm e oportunizam trocas e até mesmo empréstimo para os demais. O grupo das crianças que jogam vídeo game organizou um amigo secreto onde se presentearam com CDs de jogos. Com isso eles dialogam mais explicando sobre o jogo, este momento pode ser aproveitado para conhecer o que eles estão jogando e orientar à respeito da importância de fazerem uso dos jogos adaptados para a sua faixa etária.

Um aluno comprovadamente com Transtorno de Déficit de Atenção com Hiperatividade TDAH confidenciou que gosta de fazer uso de jogos cujo tema seja de violência, como um que ele exemplificou como: “entrei na escola e bati na diretora e depois nos alunos”. Com este relato fica nítida a carência que muitas crianças têm do “olhar” dos pais para suas atividades. Caso contrário, perceberiam que os interesses desta criança estão deturpados e fariam presença ativa, esclarecendo dúvidas e prestando orientações, ações estas que compõem uma boa educação. Porém, como existem tamanhas falhas no lar, elas terminam por aparecer no ambiente escolar com a criança posicionando-se de maneira inadequada.

A reportagem publicada na Revista Crescer Notícias pela jornalista Tinti (2012) aborda sobre a freqüente polêmica entre os pais quanto ao uso de videogames existindo a dúvida dos benefícios ou malefícios desta prática. Esta abordagem refere-se à responsabilidade dos pais para limitar o tempo de uso dos jogos, porque as crianças ainda não têm o controle da intensidade de suas atividades. Também sugere-se que sejam oferecidas outras formas de lazer e diversão como a prática de esportes e brincadeiras ao ar livre. Deve ser observado a classificação indicativa dos jogos e evitar os que apresentam o tema de violência, principalmente para as crianças menores de 7 anos, porque até esta idade ela ainda não diferencia muito a fantasia da realidade, necessitando de orientação. De acordo com Artigo publicado de Ramos (2008) intitulado A Escola Frente ao Fenômeno dos Jogos Eletrônicos: Aspectos morais e éticos, a ação de jogar faz com que o sujeito atue em diferentes situações tendo que para isso colocar-se no lugar do outro. Pois ao vivenciar diferentes papéis como assumir o lugar do policial, bandido ou do médico se permite uma reflexão dos diferentes pontos de vista descentralizando-os e permitindo o exercício do olhar diversificado sobre um fato.

Através do jogo a criança desenvolve a percepção da dimensão de tempo, antes e depois, quantidade, pouco e muito, e compreensão de

sequência, início e fim. Exercita o imaginário, pois joga como se estivesse em um lugar em que não está e ao entrar no jogo não age como se fossem crianças, incorporando personagens.

Moita (2007, p.18) afirma que os jogos eletrônicos além de despertarem interesse oferecem outras condições importantes como a observação, julgamento e autonomia.

Em seu Artigo denominado Jogos Educativos, Grubel; Bez (2010) trazem a questão da possibilidade do educador aproveitar a paixão que as crianças têm pelos jogos e utilizá-los em seu plano de aula. Os jogos educativos aparecem como mais um recurso didático com a vantagem de serem lúdicos e, portanto prazerosos. Sendo o brincar um ato tão importante para que as crianças tenham um desenvolvimento saudável.

No entanto, Tarouco et al. (2004) em seu Artigo Jogos Educacionais alertam sobre a inviabilidade de usar o jogo educacional sem que se tenha um conhecimento prévio, no intuito de ter bem definido os objetivos que se pretende atingir, tendo que analisar cuidadosa e criteriosamente os materiais que serão utilizados.

2.3 MUDANÇA COMPORTAMENTAL

Quando a criança faz uso em excesso do seu game ela deixa de lado a comunicação com a família e amigos priorizando o jogo. Por isso ela necessita dos responsáveis para lhe impor limites dizendo por quanto tempo deverá jogar e assim ter o momento de convivência familiar e entre amigos. Caso não haja este comprometimento dos pais ocasiona o que percebemos nas escolas onde as crianças demonstram desrespeito e falta de limites, consequência das facilidades para realização de seus desejos.

Em seu Artigo Jogos Eletrônicos, Educação e Violência, (MENDES, 2006) afirma que não existe necessariamente uma relação direta entre o tema de violência utilizado nos jogos e a violência do cenário social. Que a mídia também aborda muito o assunto violência, mas que isso não significa que haja uma educação para a violência ou que os jogadores tornem-se violentos ou menos violentos por essa razão. No máximo, os produtores da mídia e dos jogos tentam atrair os jovens com cenas de violência, colaborando para uma suposta identidade alienante e, portanto, maléfica à sociedade. No entanto, até o momento nenhuma pesquisa demonstrou de forma convincente o crescimento dos atos de violência com os jogos eletrônicos.



Figura nº7 Console de videogame

Penso que o uso de violência na mídia é um assunto bastante complexo, pois apesar de não haver comprovação científica da sua influência, de certa forma incentiva. Pois muitas crianças vivem em um meio de agressividade e violência, e quando a mídia mostra também esta situação, reforça, reafirma a idéia que está sendo constituída pela vivência. Como a personalidade está em formação e a idade ainda os impossibilita de discernir, aceitam como referência o personagem apresentado.

2.4 DEPENDÊNCIA, O QUE FAZER?

Cada dia mais as crianças têm acesso aos videogames, pois a indústria brasileira está em expansão. Porém esta facilidade está em desequilíbrio com o tempo de permanência junto a este jogo eletrônico. A reportagem divulgada no site guiainfantil.com/estimulação, com o título “A Criança e os Games” do dia 22 de junho de 2009, afirma que uma pesquisa divulgada nos Estados Unidos aponta que a criança consegue ficar até seis horas jogando, o que atrapalha sua vida social com relação à família, amigos e queda no rendimento escolar.

Esta alucinação pelos jogos, quando já não se tem mais noção do tempo e acaba ficando difícil parar de jogar é chegada a hora de buscar ajuda profissional. Cada dia mais busca-se acompanhamento da criança “dependente” pelo psicólogo. “A sensação é prazerosa, daí a tendência a cada vez mais transgredir, querer transgredir os horários.” Assim diz a Psicóloga Ana Nery Freire.

As crianças têm uma atração pelos jogos por eles lhes possibilitarem uma interatividade, ou seja, ter participação ativa para chegar à um resultado.

Segundo Greenfield (1988,p.104):

“A existência de níveis múltiplos também pode ser responsável pelas propriedades viciadoras dos jogos [...] Um jogador de videogame faz progressos visíveis, à medida que consegue mais pontos e passa para o nível seguinte. Todavia, sempre há um outro nível a dominar.”

Sendo assim, caso não haja um controle, elas destinarão muito tempo na tentativa de alcançar seu intuito.

Diferenciar o uso abusivo e o racional dos jogos eletrônicos ainda é difícil até mesmo para os especialistas.

Segundo o coordenador do Ambulatório dos Transtornos do Impulso do Hospital de Clínicas de São Paulo, psicólogo Cristiano Nabuco de Abreu, em entrevista concedida ao jornal, enfatiza que essa geração digital foi educada sob a perspectiva de estar conectada e apresenta

características diferentes das que as antecederam: “Possuem mais amigos virtuais que reais. Preferem conversas online. Até seus bichos de estimação são virtuais”. Toledo (2011) O Estadão de São Paulo.

Começam os problemas quando a criança deixa de fazer as atividades de sua rotina e passa vivenciar o mundo virtual como se fosse sua vida real. Na escola seu rendimento cai, pois ela apresenta dificuldade de concentração por ficar pensando no jogo.

3 REEDUCAR O ENTRETENIMENTO

Segundo o artigo de Sena; Moura, denominado "Jogos Eletrônicos e Educação: novas formas de aprender", com o avanço da tecnologia os jogos estão com imagens dos personagens cada vez mais próximas da realidade e isso colabora para que as crianças pequenas confundam a realidade com a ficção principalmente quando o jogo traz situações de violência. As crianças ficam cada vez mais tempo em frente aos jogos de videogames. Os pais diante de tamanhas novidades tecnológicas ficam preocupados sem saber como lidar com os filhos.

Na reportagem de Toledo (2011), Rosa Farah, coordenadora do Núcleo de Pesquisa da Psicologia em Informática da PUC-SP orienta para que os pais hajam de forma preventiva conversando com seus filhos e conhecendo o mundo virtual onde eles se encontram. Procurar aproximar-se criando um vínculo para assim ajudá-los a diferenciar o que é bom do que é ruim. É necessário gerenciar esse acesso da criança aos jogos, cabendo aos responsáveis essa tarefa de organização. Portanto deve-se manter uma condição de tempo de uso do jogo que poderá ser um pouco mais estendido aos finais de semana. A criança deve jogar em um ambiente comum a todos e não sozinha em seu quarto, para que os pais possam acompanhar o tempo de jogo. Importante também é a classificação, necessária para saber se o conteúdo é adequado para a idade desta criança. Interessante os pais jogarem com seus filhos para terem um assunto comum sobre algo que difere das conversas tradicionais entre pais e filhos.

Huizinga (2001) apud Sena; Moura estabelece algumas características para os jogos e que serão apresentadas três neste momento. De acordo com o autor, no divertimento do jogo, que resiste toda a análise e interpretações lógicas. O jogo então seria uma evasão da vida real para uma esfera paralela.

A primeira característica postula que o jogo é livre sendo uma tarefa dispensável, ao contrário de dormir e comer. Se for imposto como obrigatório, perde o caráter lúdico e prazeroso. A segunda característica tem relação com a anterior em vista que pelo fato de o jogo não ser “vida real”, pois funciona como uma fuga do cotidiano para um mundo paralelo ao real. Em função desta qualidade do jogo ainda (HUIZINGA, 2001, p.11) diz que “todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador”. A última característica proposta a ser abordada aqui é a capacidade de o jogo criar ordem, uma vez que o jogo “introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada e exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta estraga o jogo, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor” (HUIZINGA, 2001, p.13). Sendo esta ordem apresentada em forma de regras, indispensáveis para a manutenção da “realidade efêmera” do jogo. Estas regras determinarão dentro desta realidade o que vale ou é descartável.

3.1 JOGOS EDUCACIONAIS

De acordo com o estudo apresentado pela Dr^a Liane M. Rockenbach Tarouco o jogo proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e concentração. Também possui grande capacidade de motivação e por isso ganham espaço nas escolas. A motivação para a aprendizagem é um estado interno da pessoa, que no caso, demonstra o que os alunos estão dispostos a fazer. Os jogos educacionais auxiliam na aquisição da aprendizagem e propiciam a assimilação de atitudes adequadas. Devem possuir objetivos pedagógicos que orientem esta aprendizagem através da interação, motivação e descoberta. O jogo atua como uma ginástica para o cérebro, pois ao executar tarefas complexas oferece estímulos e experiências aumentando a rede de conexões neurais. Com o uso dos jogos as crianças aprendem entre outros conceitos, a comparar o mundo simulado no jogo com o real e a integrar várias fontes de informação. De acordo com John Keller (1988) citado no estudo de Tarouco (2011), existem quatro etapas do processo de design instrucional, estas são: Atenção, Relevância, Confiança e a Satisfação. Dr. John Keller, é professor emérito da Universidade Estadual da Flórida e criador do modelo ARCS de Motivação para os alunos. A primeira etapa, Atenção, deve ser mantida através de estímulos sensoriais, questões instigadoras e variação. A Relevância, segunda etapa, significa o conhecimento do benefício obtido pelo esforço e para avaliar se lhe é importante. A terceira etapa do processo, Confiança, se traduz no acreditar ser possível a realização das tarefas. A quarta etapa, Satisfação, é o sentimento de recompensa pelo resultado satisfatório. Estes são alguns dos elementos que caracterizam os jogos: a espontaneidade e a criatividade; existência de regras que auxilia no processo social e o estímulo a imaginação, a auto-afirmação e a autonomia.

3.2 JOGOS EDUCACIONAIS

O jogo é um excelente recurso a ser utilizado como ferramenta de aprendizagem, em vista que desperta o interesse do aluno em razão de ser lúdico. Ao utilizar os jogos educacionais obtém-se então a construção do conhecimento. No entanto, nem sempre os jogos existentes no mercado correspondem aos objetivos que o professor pretende atingir com seus alunos. Para suprir a esta falta existem os programas para elaboração dos jogos educacionais. Estes necessitam de um maior envolvimento por quem irá projetá-los.

De acordo com o tutorial disponível no CINTED, penta3.ufrgs.br, Hot Potatoes é um conjunto de cinco ferramentas de autoria, desenvolvidas pela equipe da University of Victoria CALL Laboratory Research and Development, que possibilitam a elaboração de cinco exercícios interativos utilizando páginas da web. É possível sua utilização em instituição educativa sem fins lucrativos sem nenhum encargo.

Partindo do princípio que os jogos despertam o interesse das crianças podemos pensar os jogos educativos como ferramentas de ensino para se trabalhar na escola. Segundo Portela; Kampff (2009) em seu artigo Jogos Educacionais: interação apoiada por agentes animados, os jogos podem explicar diferentes aspectos tanto do raciocínio e associação de idéias para se chegar a algo projetado quanto a aplicação de regras que terminam em ajudar no desenvolvimento individual, desenvolvendo confiança, autonomia e iniciativa. E apresentam os agentes animados como um guia durante a interação com os jogos agindo de maneira a motivar o aluno a aprender. Os jogos educacionais se apresentam como mais uma forma de ensinar porque eles podem ser desenvolvidos de acordo com a necessidade dos alunos.

Os jogos podem ser definidos como educacionais quando se apresentam como motivadores do processo de aprendizagem. Porém

ainda existe um debate sobre este assunto. Segundo Dempsey; Rasmussem e Luccassen (1996) citados por Botelho (2004) apud Roland (2004, p.2) definem que os jogos educacionais “se constituem por qualquer atividade de formato instrucional ou de aprendizagem que envolva competição e que seja regulada por regras e restrições”. Sendo assim, podemos entender que os jogos educacionais são aqueles que possam ser utilizados para algum objetivo educacional. No entanto deve ser feito um planejamento para a utilização do jogo educacional e neste inclui-se o conhecimento prévio analisando criteriosamente o material em razão dos objetivos pretendidos.

Com o crescimento da tecnologia que atualmente se faz presente em praticamente todos os espaços, os professores tomam os jogos educacionais como uma ferramenta complementar na sua prática, pois ajudam a fixar os temas trabalhados em sala de aula e ao mesmo tempo em que configuram um recurso motivador para ambos.

Os objetos de aprendizagem utiliza-se de imagens, animações e applets, documentos VRML (realidade virtual), arquivos de texto ou hipertexto, dentre outros. Não há um limite de tamanho para um Objeto de Aprendizagem, porém existe o consenso de que ele deve ter um propósito educativo definido, um elemento que estimule a reflexão do estudante e que sua aplicação não se restrinja a um único contexto. O grupo Comitê de Padrões de Tecnologia de Aprendizagem é um dos que promovem discussão internacional em torno dos padrões de tecnologia necessários para apoiar a aprendizagem embasada em objetos instrucionais. Qualquer recurso digital que possa ter sua Reutilização para dar suporte ao ensino é compreendido como objetos de aprendizagem, sendo a Reutilização o centro do objeto de aprendizagem. Todos os objetos de aprendizagem implicam em material digital. A teoria de projeto instrucional deve ser incorporada em qualquer implementação de objeto de aprendizagem que aspira facilitar a Aprendizagem

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O mundo na atualidade se caracteriza pelo rápido avanço da tecnologia e o espaço virtual está dentro desta ciência. Neste espaço encontramos os games e os jogos educacionais que permitem às crianças experimentarem novas formas de pensar e aprender. No entanto, não podemos deixar de considerar a importância do acompanhamento, direcionamento e limites, elementos estes necessários para um bom desenvolvimento do indivíduo. A escola, enquanto instituição educacional deve utilizar cada vez mais os jogos como forma de facilitar o processo de aprendizagem, pois, a possibilidade de sucesso na aprendizagem está atrelada à forma como o conteúdo é apresentado ao aluno.

Apesar da existente polêmica acerca dos jogos de vídeo game quanto a fazer bem ou mal para as crianças, não é possível privá-las destes, pois elas nasceram na era da tecnologia. As crianças entretêm-se com os jogos de tal forma que podem ficar horas jogando. Cabe aos responsáveis, regular este tempo, como também controlar a classificação de idade. A psicóloga Krodi, Prislaine do Instituto da Criança do Hospital das Clínicas de São Paulo, em depoimento a Tinti (2011) para a revista Crescer, estabelece como necessária a atenção com os jogos violentos entre crianças com menos de 7 anos de idade por não saberem separar direito a fantasia da realidade. Sendo preciso esclarecimento por parte dos pais para até mesmo incentivá-los a jogar outro tipo de jogo.

A sociedade atualmente está permeada de recursos tecnológicos, sendo que os jogos eletrônicos fazem parte deste contexto. É nele onde o sujeito aprende e se desenvolve. As problemáticas existentes em nossa sociedade também estão representadas nos jogos, tais como a violência. Proibir de jogar não conterà a atração que estes exercem sobre as crianças, mas é fundamental a discussão desse tema e assim separar o real do virtual.

Devemos em nossa práxis começar a fazer uso destas novas ferramentas, considerando que são excelentes aliadas para a aquisição do conhecimento. Elas são fonte de grande interesse dos educandos e quando planejadas oferecem condições de reflexão e entendimento.

O processo de ensino aprendizagem tem sido ao longo do tempo caracterizado de diferentes formas que vão desde a ênfase no papel do professor como transmissor de conhecimento, até as concepções atuais que concebem o processo de ensino-aprendizagem com um todo integrado que destaca o papel do educando.

A tecnologia chamada objetos de aprendizagem oferecem uma mudança na forma das pessoas aprenderem. Estão sendo projetados materiais educacionais, desenvolvidos para quem quer aprender. Os projetistas instrucionais podem construir componentes instrucionais que podem ser reusados muitas vezes em diferentes contextos de aprendizagem.

Este documento tem como objetivo favorecer uma reflexão em torno dos jogos eletrônicos quanto às contribuições para a aprendizagem. É realizada uma retrospectiva sobre os games, desde o seu surgimento até os dias atuais.

O desejo do jogo educacional é equilibrar a função lúdica, que propicia diversão e a função educativa, que ensine algo que o indivíduo queira aprender.

Os jogos eletrônicos tem sido um dos meios de entretenimento mais utilizados pelas crianças. Elas ficam ocupadas em decifrar enigmas e passar os estágios, passar fases e vencer obstáculos e disputar corridas em games.

Os professores precisam se apropriar dos novos espaços de aprendizagem que surgem na nossa sociedade e dos jogos eletrônicos que despertam o interesse das crianças que ficam horas jogando. Novas formas de aprender e interagir nascem dessa relação das crianças com os jogos.

Pesquisas do MIT através do projeto Games to-Teach que recebem apoio financeiro da Microsoft começam a descobrir nos games instrumentos de aprendizagem que promovem a construção ou organização de função cognitiva como a memória a atenção e a inteligência pelo qual o sujeito conhece o objeto. A interação com os jogos permite que essas funções cognitivas sejam intensificadas.

A aproximação por parte dos professores em direção as novas mídias já está ocorrendo. Porém o mundo dos jogos eletrônicos precisa ser-lhes mais familiar porque ao aproximar-se deste universo aproxima-se também dos alunos.

Segundo Mendes (2006):

“O conceito de pedagogia cultural entende que os processos educativos ocorrem em vários locais além da escola. Os sujeitos aprendem em diferentes lugares, de diferentes formas, em diferentes contextos. Além da escola, são igualmente considerados como espaços pedagógicos os momentos/lugares como os jogos eletrônicos, os filmes, as revistas, as bibliotecas, os jornais, os brinquedos, os anúncios publicitários, etc. Os estudiosos dos Estudos Culturais, preocupados com questões pedagógicas, consideram esses momentos/lugares como ambientes importantes para se analisar os processos educacionais, buscando entender melhor como os seres humanos constroem conhecimentos sobre si, sobre os outros e sobre as coisas que os rodeiam.”

Portanto, se faz necessário que os professores e a escola se aproximem dessas novas formas de aprender, desses novos espaços de aprendizagem que estão surgindo na sociedade atual, ressignificando e contextualizando a sua prática, aproximando-se dessa forma do contexto em que vivem os alunos.

REFERÊNCIAS

A CRIANÇA E OS GAMES Referências. Disponível em: <<http://www.guiainfantil.com/estimulação>>. Direitos reservados a Polegar Médios S.L. 2000-2012

ALMEIDA, Cássia Santos; LIMA, Tamiris; MENDONÇA, Paulo Marconi
A importância dos jogos para o desenvolvimento psicológico da criança Jan. 2009
Disponível em:<<http://www.webartigos.com>> Acesso em 16/09/12

BRIGATTI, Gustavo; Feira exibe a força dos jogos eletrônicos no Brasil
Referências Disponível em: <<http://www.zerohora.clicrbs.com.br>> 13 out. 2012 Acesso em 15/10/2012

CONTI, Fátima; Primeiros Jogos Digitais. Este site prioritariamente destinado aos alunos de Fátima Conti segue as regras da FDL (Free Documentation Licence) Última alteração em 28 Jan. 2011 Disponível em: <<http://www.ufpa.br>>.

CRUZ, Vanderlei de Oliveira; ZAREMBA, Felipe de Assis. Jogos eletrônicos em sala de aula, Jogos eletrônicos: estratégia para utilização em sala de aula Out. 2010 Disponível em perspectivapedagogica.blogspot.com

GRÜBEL, J., BEZ, M.. Jogos Educativos. **RENOTE**, Local de publicação (editar no plugin de tradução o arquivo da citação ABNT), 4, Jun. 2010. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14270/8183>>. Acesso em: 16 Nov. 2012..

GREENFIELD, Patrícia. O desenvolvimento do raciocínio na era eletrônica: os efeitos da TV, computadores e videogames. São Paulo: Summus, 1988

HUIZINGA, Joh na. Homo ludens: o jogo como elementos da cultura. São Paulo, 2001 Disponível em Jogos eletrônicos e Educação: Novas formas de aprender; <<http://www.gamecultura.com.br>>.

JORNAL NACIONAL Referências. Disponível em: <http://www.G1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2012>. Acesso em 15/10/2012

MENDES, Cláudio Lúcio Controla-me que te governo: os jogos para computador como formas de subjetivação e administração do “eu”/ Porto Alegre: UFRGS, 2004

MENDES, Cláudio Lúcio Jogos Eletrônicos, educação e violência 20 Jan. 2006 Disponível em Midiativa Jogos eletrônicos Centro Brasileiro de Mídia PARA Crianças e Adolescentes.

MOITA, Filomena. Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @. Campinas: SP: Editora Alínea, 2007.

OKA, Cristina; ROPERTO, Afonso. Origens do Processamento de Dados, Analógico e Digital. Atualizado em 18 Set. 2000. Disponível em <<http://www.cotianet.com.br>>

Pilates

espacofisiopilates.blogspot.com.br

RAMOS, Karine. A Escola Frente ao Fenômeno dos Jogos Eletrônicos: Aspectos Morais e Éticos CINTED UFRGS Jul 2008 . Acesso em 30/09/12

RPG e Pilates Disponível em: <<http://www.hiperativo.com>>

RAMOS, D.. A ESCOLA FRENTE AO FENÔMENO DOS JOGOS ELETRÔNICOS: ASPECTOS MORAIS E ÉTICOS. **RENOTE**, Local de publicação (editar no plugin de tradução o arquivo da citação ABNT), 6, Jul. 2010. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14512/8431>>. Acesso em: 16 Nov. 2012..

RISASTOIDER; Primeira Máquina arcade da história completa 40 anos Dez. 2011 Disponível em adrenaline.uol.com.br

SENA, Gildeon; MOURA, Juliana. Jogos eletrônicos e educação novas formas de aprender. Disponível em <<http://www.gamecultura.com.br>>

SETZER, Valdemar W.; Efeitos negativos dos meios eletrônicos em crianças, adolescentes e adultos

Jan. 2012; Depto de Ciência da Computação, Instituto de Matemática e Estatística da USP Disponível em <<http://www.ime.usp.br/~vwsetzer>>

TAROUCO, Liane Margarida Rothenbach; ROLAND, Letícia Coelho; FABRE, Marie-Christine Julie Mascarenhas; KONRATH, Mary Lúcia Pedrosa. Jogos Educacionais. **RENOTE**, v 2 nº 1 Março 2004. Disponível em: (<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/13719/8049>)

TAROUCO, Liane Margarida Rothenbach; CINTED Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, ago. 2011

TINTI, Simone; Videogame a favor do seu filho Crescer Notícias. 2011 Referências. Disponível em: <<http://www.revistacrescer.globo.com>> Acesso em 11/10/2012.

TOLEDO, Karina O ESTADO DE S. PAULO Uso excessivo de jogos eletrônicos pela geração digital preocupa pais 06 fev.2011 Referências. Disponível em: <http://estadao.com.br>. Acesso em 17/09/12

Tecnologias e Games. Em seis anos, Playstation 3 vende 70 milhões de unidades Nov.2012 Disponível em: <http://www.g1.globo.com>>.

TONON, José Janes O Caminho mais curto entre você e o conhecimento 2009 FIJ- Faculdades integradas da Jacarepaguá Iges- Instituto de Gestão Educacional Signorelli Pós-graduação Disponível em: <<http://www.sigplanet.sytes.net>>

Uso exagerado de jogos eletrônicos adoece crianças e preocupa pais Referências.
Disponível em: <<http://www.g1bahiaglobo.com>>. Acesso em 17/09/11

WILEY, David A. Conectando objetos de aprendizagem com teoria de projeto instrucional. Disponível em moodle.cinted.ufrgs.br Design Instrucional atividade 10- Refletindo sobre objetos de aprendizagem

GLOSSÁRIO

OSCILOSCÓPIO – Instrumento de medida eletrônico que cria um gráfico bi-dimensional visível de uma ou mais diferenças de potencial(voltagem).

DEC –Digital Equipment Corporation - empresa pioneira na tecnologia dos minicomputadores.

PDP – Foi uma série de minicomputadores de 16 bits fabricada pela empresa Digital Equipment Corporation nas décadas de 1970 e 1980.

CONSOLE – Console de videogame é um microcomputador deicado a executar os jogos eletrônicos que podem estar contidos em cartuchos ou discos de leitura óptica, como CDS E DVDs.

SPACEWAR! – Jogo eletrônico de computador criado nos Estados Unidos da América. Concebido por alunos do Massachusetts of Technology (MIT)

PILATES- Técnica de reeducação do movimento, capaz de restabelecer e aumentar a flexibilidade e força muscular, tendo como método o alongamento e fortalecimento, sendo utilizado o peso do seu próprio corpo.

RPG – Reeducação Postural Global, que é uma técnica que tem como objetivo reordenar os segmentos do corpo, corrigindo a postura. O objetivo é corrigir assimetrias causadas pela má postura, focalizando mais no tronco (coluna e ombro).