

1

Introdução

Despertado pelo encantamento que os jogos eletrônicos têm junto a infância e por ter trabalhado em uma empresa pública, ligada a Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro, cujos produtos atendiam as escolas da rede municipal desta cidade, o foco inicial de minha pesquisa foi naturalmente direcionado para os jogos eletrônicos educativos.

Os jogos eletrônicos são atualmente um dos entretenimentos preferidos da infância. Seu alcance estendeu-se para além dos fliperamas e dos sistemas computacionais caros e complexos. Hoje eles estão nas casas, nos celulares e em diversos aparelhos digitais que rodeiam o universo infantil. Mas, mesmo com uma profusão de títulos e com os lançamentos milionários da indústria do entretenimento não encontramos os jogos educativos entre as preferências infantis; também não foi possível verificar a existência consistente de jogos eletrônicos educativos em uso nas escolas.

Os jogos eletrônicos ainda são relativamente novos e podemos dizer que estes ainda estão se constituindo como linguagem. Diversos enfoques podem ser adotados devido a natureza multimídia do jogo eletrônico. Buscado um alinhamento com tema da educação e tendo como motivação essa constatação da pouca penetração dos jogos educativos nas escolas, estabelecemos como problema entender como funcionam os mecanismos de aprendizagem dos jogos eletrônicos mais atrativos e mais utilizados atualmente e ainda observar as maneiras de aprender que a infância dispõe quando utilizam estes dispositivos.

Dentro de uma perspectiva da pedagogia alguns autores, como Vigotsky, abordam este problema sob o viés da educação. Buscando uma contribuição original dentro do campo do design entendemos que muito da definição da noção de infância é construída pela linguagem e pelos objetos. Autores como Àries, Pasolini forma de suma importância para observarmos a relação dos objetos com o desenvolvimento da noção de infância. Também buscamos em Benjamin, Lynn Alves, Flusser, Jobim e Souza, Goulemot, Xavier, Orlandi, Buckingham e outros um auxílio para delimitar e para estabelecer bases a partir das quais começarmos a compreender como são estas relação para a criança contemporânea. Buscando um olhar mais específico sobre os jogos eletrônicos encontramos em Gee alguns princípios de aprendizagem extraídos de suas pesquisas que envolvem cognição e jogos eletrônicos. Estes princípios serviram

de parâmetro para estabelecermos um recorte metodológico que foi fundamental para o prosseguimento deste presente trabalho.

Pela constatação da larga aceitação dos jogos eletrônicos pela infância atual, nossa hipótese reside na afirmação de que a contribuição dos jogos eletrônicos no contexto de aprendizagem é fortalecida pelos princípios de aprendizagem de Gee, os quais facilitam a leitura nestes mesmos suportes e por consequência incrementam a produção de sentido pelas crianças quando estas estão participando dos jogos eletrônicos.

Para isso traçamos como objetivo principal analisar o papel do objeto jogo eletrônico na aprendizagem e como ocorre a produção de sentido durante a participação de crianças em jogos eletrônicos. Como objetivos secundários procuramos explicitar como ocorre a produção de sentido durante a participação de jogos eletrônicos pela infância sob a ótica dos princípios de aprendizagem de Gee; Outro desafio foi entender o que fazem com que estes jogos eletrônicos sejam rapidamente dominados e desejados pelas as crianças mesmo sem instruções, manuais e outras informações auxiliares; também procuramos analisar as maneiras de aprender em relação aos princípios de aprendizagem de Gee que os os jogos eletrônicos e os suportes digitais interativos oferecem para as crianças.

Para tanto, no segundo capítulo desta dissertação buscamos entender como se consolidou a noção de infância que hoje está presente em nossa sociedade , observando a relação dessas crianças e tendo como marco a idade média, analisada pelos seus objetos e brinquedos e, mais contemporaneamente, pelas suas interações com as mídias e com a educação atual.

No terceiro capítulo desta pesquisa objetivamos compreender a produção de sentido na leitura dos jogos eletrônicos e como as crianças se relacionam com estes. Também observamos os mecanismos de aprendizagem que os bons jogos possuem e traçamos um paralelo com as maneiras de aprender que o relatório *Byron Review* do governo inglês elenca.

Em um quarto capítulo sentimos a necessidade de verificar junto a infância, mais precisamente na escola, como se operam as relações com os jogos eletrônicos e como estes jogos e seus mecanismos de aprendizagem eram percebidos pelas crianças, com o intuito de encontrar pontos de interseção entre a teoria apresentada e a prática do jogo por estas crianças.