

## 5 Conclusão

Para compreender a noção de infância na contemporaneidade fomos observar como se deram as relações dessa construção cultural no decorrer da história e sua relação com os objetos e brinquedos. Àries e Pasolini foram autores fundamentais neste percurso. Os textos de Pasolini são fundamentais quando tentamos identificar o impacto que os objetos exercem na infância. O autor destaca a educação para a incerteza que nos é dada por esses objetos. Em particular podemos afirmar que os jogos eletrônicos exercem uma influência enorme sobre as novas gerações.

Uma vez verificada a importância da linguagem e dos objetos na formação da criança selecionamos o jogo eletrônico como objeto de pesquisa e seu estudo foi calcado em sua relação com o aprendizado. Utilizamos como recorte metodológico os princípios de aprendizagem de Gee. Mas para chegarmos até este autor foi necessário um longo percurso de leituras e conversações esclarecedoras guiadas pela orientação.

Tendo por base os princípios de aprendizagem de Gee pudemos traçar uma metodologia de abordagem do problema proposto para observar como estes princípios agiam e como eram percebidos pelas crianças. Verificamos que os jogos que incorporam estes princípios são facilmente aceitos e desejados pelas crianças. Embasados por um relatório do governo inglês verificamos que a infância atual quando utiliza estes aparelhos e dispositivos digitais possui diversas maneiras de aprender como a imitação, expectativa, interação sem risco, entre outras. Todas estas maneiras são claramente incrementadas pela utilização dos princípios de aprendizagem de Gee.

Diante desta constatação foi necessário entender como este fascínio pelos jogos eletrônicos pode ser tão forte junto as crianças, indo além da interface lúdica do objeto. As novas gerações estão submetidas às “não-coisas”, apelido dado por Flusser aos produtos midiáticos, à informação consumida. Antes o homem desejava ter e fazer. Agora, o homem contemporâneo é um *performer*, deseja experimentar, vivenciar e desfrutar. Mas além disso nossa pesquisa pôde constatar a vontade infantil de pertencimento ao mundo adulto. Esse desejo pode ser verificado quando observamos que os primeiros brinquedos eram objetos e costumes abandonados pelos adultos e rapidamente

assimilados pelas crianças. Em relação aos jogos eletrônicos, esse desejo pode ser observado na profusão de títulos oferecidos no mercado. Simuladores e emuladores de situações da vida real cobrem quase todos os aspectos da vida adulta. Somos levados a considerar que este comportamento infantil é um fator preponderante para o grande encantamento que os jogos exercem nas crianças.

Também pudemos observar em Orlandi, em sua análise do discurso, que toda leitura tem diversas entradas e muitas saídas. A produção de sentido se faz pelo leitor/autor. No jogo eletrônico as crianças também fazem suas próprias leituras. Essa análise foi relevante para verificarmos que, durante uma partida, a presença clara dos princípios de aprendizagem e a situação em que ocorre a leitura são importantes diferenciais, permitindo um melhor ou pior desempenho do jogador. Assim como na leitura de um texto, em um jogo eletrônico temos diferentes níveis de compreensão do conteúdo exposto.

A criança, como construtora de sentido, deve ser instrumentada para uma postura crítica em relação às mídias digitais. A escola deverá atuar para expandir a capacidade das crianças de lidar com essas mensagens. Isso somente poderá ser feito se for incorporado às práticas de ensino o uso de mídias digitais. A presente pesquisa identificou a formação da escola como um importante fator para a consolidação da noção de infância. Nas últimas décadas a escola está deslocada do centro de importância na formação da infância. As novas mídias, como a televisão e o jogo eletrônico, suprem grande parte da informação e dos exemplos consumidos por nossas crianças. Atualmente, o impacto que essas novas mídias estão causando sociedade pode ser sentido nas alterações entre a relação de participação e contemplação (espectador): com a possibilidade e facilidade de produção de conteúdo, o público, que, antes, somente consumia o que era disponibilizado pelos grupos de mídia, passa a entender o processo, tornando-se um crítico dessa produção. Também podemos identificar este impacto na formação de novos grupos sociais e novas relações de poder. A facilidade de formação destes grupos com a utilização das mídias digitais gerou uma nova relação de poder entre eles. Não só as minorias e os que antes eram excluídos das decisões e da participação comunitária ganham voz, mas todos podem utilizar os diversos canais de comunicação para divulgar suas mensagens e produções.

Para observar no campo esse discurso proferido pelos jogos eletrônicos a pesquisa realizada na EM Shakespeare foi fundamental. Podemos elencar

alguns aspectos que foram recorrentes em nossa pesquisa e as respostas recebidas são indicadores da necessidade de tal estudo. Devemos destacar alguns pontos relevantes como, o fato de todas as crianças possuem o desejo de participar, de pertencer ao universo dos jogos eletrônicos; as atividades em família aumentaram, e os pais estão mais participativos no dia a dia de seus filhos; na maioria das situações ocorre um desconhecimento da classificação indicativa por parte dos pais e responsáveis o que deixa as crianças submetidas a perigos potenciais; os princípios de aprendizagem elencados por Gee, em sua maioria, são percebidos pelas crianças e sua leitura no contexto nacional funcionou perfeitamente.

Este trabalho não termina aqui. Resultado de diálogos diferentes e múltiplos, o texto desta dissertação não esgotou temas tão abrangentes como a infância e o jogo eletrônico, nem foi essa nossa pretensão. Concluímos, por ora esta pesquisa esperando que o presente trabalho possa, de alguma forma, ser útil para os futuros projetos e para o design de jogos eletrônicos, contribuindo para visibilidade dos princípios de aprendizagem de Gee e para a proposição de métodos de avaliação.