

JOGOS ELETRÔNICOS EM SALA DE AULA: possibilidades de inclusão digital na escola

Dannúbya Fernanda Guedes Lima
Universidade Estadual da Paraíba-UEPB
4º período do Curso de Pedagogia-manhã
dannubya_fernanda@hotmail.com

Laurey Marrone Silva Lustosa
Universidade Estadual da Paraíba-UEPB
4º período do Curso de Pedagogia-manhã
laureylustosa@gmail.com

Orcassia O'hara Eliotério Xavier
Universidade Estadual da Paraíba-UEPB
4º período do Curso de Pedagogia-manhã
orcassohara@gmail.com

Orientadora: Prof^ª mestra Antônia de Araújo Farias
Departamento de Educação
Universidade Estadual da Paraíba-UEPB
antoniaafarias@gmail.com

RESUMO

A realidade social atual requer uma escola que favoreça o desenvolvimento das crianças de modo que ao concluírem sua formação escolar possam atuar adequadamente na sociedade. Hoje, o contato com as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação-TDIC's, está em toda parte e inseridas em nossas atividades diárias. Porém, o acesso e uso dessas tecnologias não têm sido disfrutados por todos os cidadãos, indistintamente. Existem crianças que dispõem de mais acesso que outras mas, mesmo assim, estamos seguindo rumo a uma sociedade cada vez mais informatizada sem levar em consideração essa desigualdade de acesso. A atual sociedade tem na transmissão e construção de conhecimento, através das TDIC's, um grande aliado, principalmente se estas forem incorporadas no cotidiano escolar. Sendo a escola, nas sociedades modernas, uma das instituições responsáveis pela transmissão da cultura, o uso das TDIC's em sala de aula passa a ser um recurso favorável à promoção da inclusão digital e da cidadania de crianças com baixo nível de acesso e uso dessas ferramentas. Em se tratando de crianças que se encontram nas séries iniciais do Ensino Fundamental ou, até mesmo, na Educação Infantil, temos outro aliado ao processo de ensino: os jogos. Estes, atualmente bastante valorizados no mundo informatizado, podem se inserir nessa realidade favorecendo ainda mais a inclusão digital através de jogos digitais, onde a criança pode usufruir várias possibilidades de inclusão. Nesse caso, a inclusão social é favorecida, na medida em que a criança se insere em um mundo moderno dominando seus conteúdos. Já a inclusão digital ocorrerá através do acesso e uso nas próprias aulas. E a inclusão cultural ocorrerá na medida em que, desde cedo, essas crianças vão sendo formadas para a sociedade do conhecimento. Diante do exposto, é importante investigar em que medida a escola pública, lócus privilegiado da revelação dos mais variados tipos de exclusão, está favorecendo à inclusão digital e que uso tem feito dos jogos digitais como ferramenta didática nos processos de ensino aprendizagem. Para uma melhor

aproximação dessa realidade foi organizada uma pesquisa qualitativa que buscou investigar essa questão a partir de duas etapas. Na primeira etapa, através de pesquisa bibliográfica, se investigou sobre o que se tem escrito a respeito dos jogos digitais no processo de ensino aprendizagem, levando em conta as possibilidades e os limites do uso dessas ferramentas em sala de aula. Ainda na primeira etapa se investigou, através de pesquisa documental, o que orientam as propostas metodológicas nos documentos educacionais do MEC com respeito ao uso didático de jogos digitais em sala de aula, como possibilidade de inclusão digital. Em uma segunda etapa da pesquisa, ainda em andamento, se organizou um estudo de campo em escolas públicas para investigar práticas educativas bem sucedidas, em salas de aula, utilizando jogos digitais. Ainda nessa etapa serão também investigadas aquelas práticas impossibilitadas de realização por fatores que conheceremos logo após a pesquisa de campo. O presente trabalho objetiva expor resultados parciais já encontrados no transcorrer dessa investigação.

Palavras-chave: Inclusão Digital. Jogos Digitais. Educação e Informática.