

# TECNOLOGIA E ERA DIGITAL: UMA ANÁLISE IMAGÉTICA DOS JOGOS DE AVATARES E EDUCAÇÃO



## DANIELLE CRISTINA DE MORAES MARCONDES

Graduação em Pedagogia pela Universidade Mogi das Cruzes - UMC (2007); Pós-graduação em Artes pela Faculdade Campos Salles (2017); Professora de Educação Infantil no CEI Maria Conceição Monteiro Ayres, da Prefeitura Municipal de São Paulo.

## RESUMO

Valendo-se da relevância das tecnologias para a educação e sua influência para o desenvolvimento infantil, pesquisa-se sobre a correlação entre os jogos de avatares e a educação, bem como sua influência para o ambiente externo à criança, a fim de compreender esta questão e observar suas principais características. Dessa forma, é necessário compreender a definição e as principais funções das tecnologias educacionais para o bom funcionamento das relações entre professor-aluno nas instituições escolares. Logo, é realizada uma pesquisa de cunho bibliográfico com autoras e autores que abordam esta questão com sabedoria e conhecimento. Dentro do contexto educacional, espaço primário das brincadeiras e da infância, é fundamental que haja uma percepção mais atenta deste tema, principalmente diante dos avanços tecnológicos e das interações cada vez mais abrangentes das crianças com as telas. Esta especificidade, portanto, aponta a seguinte constatação: para pensar sobre a importância dos jogos de avatares e demais recursos tecnológicos na educação é preciso proporcionar momentos de interação desde a mais tenra infância com a formação dos professores adequada para tal questão.

**PALAVRAS-CHAVE:** Tecnologia; Educação; Jogos de Avatares; Desenvolvimento Infantil.

## INTRODUÇÃO

Com o advento da pandemia do Coronavírus no ano de 2020 a realidade até então difundida por milhares de pessoas foi bruscamente transformada. As facilidades da tecnologia nunca foram tão exploradas e todas as casas acabaram transformando-se em salas de aula remotas, por meio da utilização de videoaulas, jogos online etc. Desde então, o que era algo incomum passou a tomar boa parte do tempo das pessoas em idade escolar e dos familiares.

Mesmo após os índices da pandemia diminuírem consideravelmente, a internet e os recursos

digitais continuam com força, especialmente no âmbito da educação. Este tipo de informação, neste contexto, traz à tona uma reflexão valiosa: a relevância deste tipo de ferramenta para o processo de ensino-aprendizagem como um todo.

A infância caracteriza-se por ser uma fase de grande influência sobre o desenvolvimento das crianças. A partir do nascimento as crianças passam por longos e intensos processos, elas incorporam muitos dos conhecimentos que estarão presentes ao longo de suas vidas futuras. As interações e as brincadeiras externas são fontes de importantes aprendizados que seguirão firmes em suas memórias e intelectos por toda a fase adulta. A criança tem como principal característica a face brincante e o docente deve organizar-se para atender esta demanda em todos os sentidos.

Ao contrário do que era conhecido, as crianças do período pandêmico e pós-pandêmico são muito mais tecnológicas, até mesmo mais que seus próprios pais. Parte-se, portanto, desta especificidade para explorar as possibilidades dos jogos de avatar e das ferramentas educacionais digitais com itens diversificados e o magnífico ato de dar asas à imaginação.

A temática é fundamentalmente caracterizada pela sua abrangência e contempla infinitas possibilidades de discussão, no entanto, é fundamental trazer alguns questionamentos à luz da bibliografia utilizada: De que forma os brinquedos os jogos de avatares podem vir a influenciar a educação? Qual o papel do professor na mediação entre alunos e tecnologia? Em quais contextos podem ser explorados?

O principal objetivo, logo, é compreender com o auxílio de material bibliográfico a influência dos jogos de avatares e das ferramentas digitais de educação no desenvolvimento infantil e compreender como a presença destes em salas de aula e demais espaços voltados às infâncias podem auxiliar o trabalho do professor. A partir destes objetivos, as principais especificidades do tema serão abordadas e devidamente contempladas.

## **TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO: UM HORIZONTE A EXPLORAR**

A palavra “tecnologia” nos tempos atuais é fortemente correlacionada a ideia de internet, computadores, celulares e eletrônicos de um modo geral. Vale considerar, no entanto, que este vocábulo está diretamente ligado a qualquer tipo de inovação diante de uma necessidade. A carroça, por exemplo, antes de serem inventados os carros e outros meios de transporte era considerada tecnológica pois atendia uma demanda de um modo transformador. No âmbito escolar, os cadernos – que já foram uma avançada tecnologia – são paulatinamente substituídos por tablets e smartphones.

Existe um paralelo temporal que recorta o período pré e pós-pandêmico. Não existia um interesse tão extenso em inserir com eficácia novos modos de organização tecnológica – dessa vez sim, com computadores, tablets, celulares, lousas digitais, etc. – até o advento das aulas remotas. Nunca se pensou efetivamente numa situação que as escolas fossem fechadas. A educação foi surpreendida com um boom de inovações jamais imaginadas.

O ambiente escolar, neste sentido, funciona como um grande corpo humano. Os braços, as pernas, os órgãos e toda a estrutura possui um mesmo fim: manter o ser vivo, alimentado e feliz – dentro das limitações existentes –. Dentro de uma unidade de ensino, o resultado não seria diferente, as faxineiras, cozinheiras, professoras, auxiliares e gestoras objetivam o favorecimento do processo de ensino-aprendizagem.

Dentre todos estes indivíduos, há um com uma responsabilidade absurdamente relevante: o professor. Responsável por imbricar os conhecimentos em pedagogia com o âmbito tecnológico e propor situações de relação e aprendizagem ao longo dos dias, sua relevância é indispensável. Quando houve o fechamento repentino, esse corpo ficou estremeado e uma das ferramentas que o ajudou a se reestabelecer foi a internet e seus derivados.

Como professor mediador (aluno-tecnologia), é comum possuir muito trabalho e as responsabilidades da profissão incluem: orientar e liderar todos os alunos, aproximar as famílias e inserir a realidade da internet por meio de jogos educativos em suas vidas e principalmente saber retirar o que há de melhor de uma ferramenta tão vasta.

Antes de efetivamente desejar trabalhar com a educação sob o viés tecnológico é preciso considerar que não há educação sem a profissão docente, logo, um não substitui o outro. Ao contrário, devem trabalhar de forma concomitante a fim de alcançar um mesmo objetivo: favorecimento do processo de ensino-aprendizagem.

Um dos últimos projetos do Ministério da Educação (MEC) do governo anterior apresentou aos professores e às famílias o jogo de avatar voltado para a educação “Grapho Game”. Seu principal objetivo consta em direcionar as crianças a uma aprendizagem cuidadosamente disfarçada de brincadeira:

O lançamento do GraphoGame no Brasil é uma ação do Ministério da Educação, no âmbito da Política Nacional de Alfabetização e do programa Tempo de Aprender, com a colaboração de cientistas brasileiros, para apoiar os professores, em atividades de ensino remoto, e as famílias, no acompanhamento das crianças no processo de aquisição de habilidades de literacia.

O GraphoGame ajuda os estudantes da pré-escola e dos anos iniciais do ensino fundamental a aprender a ler as primeiras letras, sílabas e palavras, com sons e instruções em português brasileiro. O jogo é especialmente eficaz para crianças que estão aprendendo as relações entre letras e sons. Tudo isso sem anúncios e totalmente off-line!

O aplicativo apresenta uma dinâmica de jogo baseada em evidências científicas, a fim de desenvolver, por exemplo, a ortografia e as habilidades de leitura. O GraphoGame é o resultado de décadas de pesquisas de cientistas da leitura da Finlândia e de outros países. Todo o seu conteúdo foi adaptado para o português do Brasil pelo Instituto do Cérebro, da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. (BRASIL, 2021).

Este jogo, por sua vez, é mundialmente conhecido e reconhecido pela sua eficácia na alfabetização e letramento de crianças. Este é mais um dos inúmeros exemplos fornecidos que comprovam a urgência da universalização do ensino tecnológico e da capacitação dos professores a fim de atender esta importante demanda educacional. O próprio Governo Federal possuía importantes projetos para formação continuada de professores no âmbito tecnológico, especialmente para atender às demandas mais simples, como é o caso do jogo de avatar destinado a alfabetização das crianças do Ensino Fundamental I brasileiro.

## CRIAÇÃO DE AVATARES E RECONHECIMENTO PESSOAL

Diante de tantas questões e apontamentos, há que se considerar esta inserção como um dos pouquíssimos bons frutos colhidos durante a pandemia. Os jogos de avatares, neste sentido, transformaram as interações entre as crianças, o professor e a escola mais atrativos. O “avatar” pode ser criado nas plataformas de jogos online com as características físicas do jogador. Este tipo de particularidade faz com que a criança seja capaz de identificar seu próprio corpo e especificidades e a partir daí conectar-se consigo mesmo:

Em seu livro *A imagem do corpo*, o psiquiatra e psicanalista austríaco Paul Schilder aponta ser impossível dissociar a imagem corporal da personalidade, mas que o desenvolvimento pleno da personalidade só pode ser atingido por meio da imagem corporal. Nesse sentido, o avatar passa a ser a representação da imagem corporal que a criança tem de si, de como ela se vê, influenciada pela forma como o outro a vê. Trata-se de uma forma de externar sua subjetividade, sua identidade e sua personalidade.

A criança inicia seu processo de aquisição da leitura por meio de imagens. De acordo com Michel Pêcheux, filósofo e linguista francês muito expoente na área da Análise do Discurso, a imagem é, antes de tudo, um dispositivo que pertence a uma estratégia comunicativa. A representação semiótica que a criança dá a seu avatar reflete seus processos de subjetivação. Ao construir o avatar, suas escolhas representam seu modo de se ver, de ser e de estar no mundo.

Para a pesquisadora Michely Avelar, o ato de jogar oportuniza diferentes manifestações da linguagem e, a partir desse ato, tem-se a possibilidade de aprender a ser, convivendo com diferentes identidades e explorando seus próprios avatares. O uso dos avatares faz com que as crianças assumam identidades fictícias, híbridas e multifacetadas, estimulando uma compreensão mais fidedigna de seus papéis sociais (VEIGA, 2021, n.p)

A primeira infância – delimitada pela Educação Infantil – é a fase de maior influência sobre as principais características do desenvolvimento humano. Esta, por sua vez, pode ser considerada como uma etapa e um espaço em que as interações e as brincadeiras são as ações mais recorrentes e distintamente presentes. A criança é um ser brincante, dotado da necessidade de interagir e o educador precisa organizar os espaços e os tempos a fim de contemplar esta especificidade.

Por meio da criação de avatares, a criança é capaz de reconhecer a si mesma e este fato influencia diretamente em sua autoestima. Faz parte do trabalho do professor, ainda, ser dotado de capacidade crítica diante das diferentes manifestações humanas em seu trabalho. Embora a ideia principal seja valorizar os jogos de avatares e sua relevância para o trabalho docente – como é comprovado por meio da implementação do jogo “Grapho Game” na Educação básica – há sempre duas linhas distintas a serem analisadas.

Há, portanto, uma faceta não tão favorável a ser considerada:

Ao investigar sobre o uso dos jogos é importante conhecer os dois “lados da moeda”, ou seja, os dois lados do uso dos jogos virtuais. Neste artigo se investe no lado positivo do jogo, por exemplo, a sua contribuição para a aprendizagem dos alunos. Na escola, pode-se redimensionar o sentido da aprendizagem com os jogos, pois informalmente sempre se aprende jogando. Pode-se comparar essa afirmação com os estudos de Fischer (2001) sobre o uso da televisão, quando afirma que assistindo a programas por ela se aprende, seja uma estratégia, uma brincadeira, o que nos importa é: o que se aprende consciente ou inconsciente? Pois são várias informações, mensagens diretas ou subliminares que chegam ao telespectador. O mesmo acontece com o usuário de um jogo virtual (SCHERER e DA SILVA MIRANDA, 2013, p. 8)

Diante da apresentação de duas distintas teses favoráveis a análise, é preciso considerar que cada vez mais a educação está aberta a novas tecnologias e as demandas estudantis requerem que este tipo de particularidade seja cada vez mais comum. Pouco a pouco as salas de aula contaram com mais telas e menos papel, este fato não é necessariamente ruim, tampouco fará com que os professores sejam seres extintos. Ao contrário, favorecerá ainda mais a capacidade de cada um deles estudar e aperfeiçoar seus hábitos diante das mudanças sociais.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Levando em consideração as múltiplas especificidades que são objetivos deste artigo, cujo principal objetivo é analisar a importância dos jogos de avatares para a educação podemos compreender e analisar o início de um caminho extremamente positivo e abrangente.

Refletir sobre a educação na perspectiva à distância é um desafio extenso em complexidade. As diferentes interações, os diálogos e os jogos são indispensáveis. Como procedimento metodológico utilizado, recorreu-se a uma compilação de artigos para estudar a face da educação a distância sob o olhar de autores que conversem com a temática analisada.

No processo de ensino-aprendizagem, principalmente nos primeiros anos de vida da criança - correspondente à fase de entrada no jardim de infância - a estimulação, a motivação, a arte, a música e outras características comuns ao ambiente de aprendizagem são imprescindíveis. Neste caso, cabe ao educador colocar estas questões como parte de um continuum de reflexão e implementação em casa com as famílias.

Como quem supera todas as adversidades, é nossa responsabilidade sair de nossa zona de conforto e propor caminhos diferentes para o desenvolvimento global de nossos alunos, mesmo longe das dependências da escola e de suas respectivas turmas, professores. Como alicerce da educação infantil, o brincar e a interação são caminhos possíveis para alcançar essas conquistas. Na preparação para esta pesquisa, é impossível ignorar as diferentes realidades que compõem a mesma sala de aula ou mesmo a escola inteira. O mesmo ocorre com as outras fases da educação que são consideravelmente favorecidas – quando remotas – pelas tecnologias educacionais e possibilidades de atuação.

A experiência em sala de aula é válida e sujeita a ensinamentos substanciais e fundamentais. A “existência” e a “geração” de professores estarão em contínuo processo de construção, desconstrução, aprendizagem e reflexão. A partir deste estudo, podemos observar uma correlação no desempenho dos professores e dos educadores de infância, uma vez que as suas funções sofreram grandes alterações devido à pandemia. Principalmente sobre a relevância dos brinquedos, jogos e brincadeiras para o desenvolvimento global das crianças, inclusive o distanciamento físico. Quando essas especificidades estiverem devidamente conectadas, serão inúmeros os benefícios em sua vida, e esse exercício deve ser contemplado e reencenado diariamente.

A conclusão deste artigo é, portanto, identificar o papel da tecnologia educacional e o papel relacionado dos professores em ambientes escolares, remotos ou não. Eles devem ser suficiente-

mente valorizados e pagos adequadamente para desempenhar suas responsabilidades, de modo que possam continuar efetivamente desenvolvendo seu trabalho e se tornem proficientes em garantir o acesso a uma educação adequada e de alta qualidade. Em todas as áreas, também é importante respeitar e defender a interação, a brincadeira, a arte e o bom relacionamento.

## REFERÊNCIAS

AVELAR, M. G. **Game on: uma experiência com games na formação de professores de língua inglesa. 2020.** 105f. Dissertação (Mestrado em Língua, Literatura e Interculturalidade) – Câmpus Cora Coralina, Universidade Estadual de Goiás, Goiás, 2020.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil.** Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB. 9394/1996.**

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018.

PÊCHEUX, M. **Papel da memória.** In: ACHARD, P. et al. (org.). **Papel da memória.** Tradução de José Horta Nunes. 2. ed. Campinas, SP: Pontes, 2007.

RIBEIRINHA, T.; DUARTE, B. S.; RIBEIRINHA, P.; ALVES, R. **O envolvimento cognitivo e o desempenho acadêmico do aluno do ensino secundário no modelo Flipped Classroom na educação a distância.** Texto Livre, Belo Horizonte-MG, v. 15, p. e37789, 2022. DOI: 10.35699/1983-3652.2022.37789. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/37789>. Acesso 14 mar. 2023.

SARAIVA EDUCAÇÃO. **8 benefícios da tecnologia na educação e dicas valiosas para sua IES! 2022.** Disponível em: <https://blog.saraivaeducacao.com.br/tecnologia-na-educacao/>. Acesso em: mar. 2023.

SCHERER, Suely; DA SILVA MIRANDA, Claudia Steffany. **JOGOS VIRTUAIS E EDUCAÇÃO NAS ESCOLAS**. Ação Midiática – Estudos em Comunicação, Sociedade e Cultura., [S.l.], out. 2013. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/acaomidiatica/article/view/32484/21220>. Acesso 14 mar. 2023.

SCHILDER, P. **A imagem do corpo: as energias construtivas da psique**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

SILVA, R. C. **Apropriações do termo avatar pela Cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos**. Contemporânea. Bahia, n. 2, v. 8, p. 120-131. 2010.

VEIGA, Jacqueline Fonseca. **A importância do uso do avatar nos games**. 2021. Disponível em: <https://blog.educacross.com.br/tecnologia/o-uso-do-avatar-nos-games/>. Acesso 14 mar. 2023.

VIEIRA, Luiza Padovam. **Tecnologia na educação: entenda os benefícios e desafios**. 2020. Disponível em: <https://querobolsa.com.br/revista/tecnologia-na-educacao-entenda-os-beneficios-e-desafios>. Acesso 14 mar. 2023.