USO DE TECNOLOGIAS E JOGOS ELETRÔNICOS POR CRIANÇAS: UMA NOVA PERSPECTIVA DE CULTURA LÚDICA

Vanessa Dos Santos (vanessakusminski1@gmail.com)

Lucia Diniz Frutuoso (lucia1978diniz@hotmail.com)

Magda Sarat (magdasaratufgd@hotmail.com)

O presente trabalho resultado de pesquisa no processo de Iniciação científica tem como objetivo conhecer os diferentes modos do uso das tecnologias e jogos eletrônicos utilizados por crianças residentes na área rural de Vila Vargas distrito do município de Dourados/MS. Existe uma percepção de que as crianças que vivem suas infâncias na roça, ou em áreas rurais, estariam mais distantes do mundo virtual e da internet e a pesquisa objetivou verificar como estas relações se estabelecem nestes contextos. Para tanto, primeiramente realizamos um levantamento bibliográfico buscando compreender a cultura lúdica, o sentimento de infância e as relações das crianças com as mídias tecnológicas. Posteriormente, observamos a rotina das crianças no horário do recreio durante os meses de março a maio (2017) quando aplicamos questionários com linguagem acessível as crianças, procurando verificar as implicações dos jogos eletrônicos no cotidiano destes. Identificamos que todas as crianças acessam e brincam com jogos virtuais e nas redes sociais. Neste contexto, os jogos preferidos e acessados nas suas atividades de brincadeira são: Minecraft, Minha Talking e Subway Surfers preferencialmente. As crianças, se deixadas passam horas envolvidas nestes jogos, no entanto os adultos responsáveis buscavam normatizar e regular a utilização destes recursos midiáticos intervindo no sentido de permitir ou proibir seu uso. Recentemente as crianças tiveram conhecimento de jogos como a Baleia Azul e Pokémon Go que suscitaram maior vigilância dos adultos, devido o teor que se espalhou nas redes virtuais sobre as características destes jogos. Outro aspecto por nós observado nesta pesquisa é que as relações de gênero estão presentes nesse contexto, tendo em vista que as meninas preferem jogos de caráter doméstico, que tratam de moda, maquiagem e culinária, tanto que, o jogo escolhido por boa parte delas foi Minha Talking Angela, no qual os anúncios propõem às mesmas, adotar sua própria filhotinha e criá-la até ficar uma “gata”. Já o jogo Subway Surfrs, mais escolhido pelos meninos, consiste em uma corrida constante por vários ambientes virtuais de um metrô que vai desviando dos obstáculos pelo caminho. E, ainda o jogo mais requisitado por meninos e meninas é o chamado Minecraft, que se apresenta com um caráter educativo. Nessa perspectiva averiguamos que os jogos virtuais estão presentes no cotidiano de meninos e meninas, e fazem parte dos seus processos de convivência na escola e na família, influenciando sua formação, mesmo em crianças que vivem nas áreas rurais que atualmente estão conectadas com a rede mundial de computadores e tem acesso ao ambiente virtual tanto em casa, como na escola.

Palavras-chave: Crianças. Cultura lúdica. Mídias tecnológicas.