**ASPECTOS PEDAGÓGICOS E CONSTRUÇÃO DO PAPEL SOCIAL NA INFÂNCIA ATRAVÉS DOS JOGOS ELETRÔNICOS**

Faculdades Pequeno Príncipe

Aline Cristina da Silva

Beatriz Salles Seitz Ramos

Curso de Psicologia

**Introdução:** Philippe Ariès caracteriza a brincadeira como uma imitação da vida adulta com redução de escala para a vida infantil. Os jogos eletrônicos não fogem da ideia base do brincar, apenas constrói um universo alternativo, que traz uma narrativa interativa, adaptando linguagens de vários outros universos midiáticos e mesclando diferentes símbolos culturais à sua realidade. É através de brincadeiras que a criança cria as próprias regras e desenvolve cognição sem interferência direta de um adulto, proporcionando a construção e reprodução da moralidade de seu mundo interno. Os jogos de simulação, como os da classe de role playing game permitem ao jogador uma intensa imersão dentro de um mundo virtual que pode se relacionar com aspectos da vida real, possibilitando a aprendizagem.

**Objetivo:** elucidar os benefícios dos jogos eletrônicos na construção do papel social na infância e sua função pedagógica.

**Método:** revisão de literatura narrativa de abordagem qualitativa, realizada através de pesquisa em base de dados e bibliotecas.

**Resultados:** A diversidade de mundos e realidades nos jogos permitem à criança a vivência de vários papéis. Dessa forma, alguns comportamentos que muitas vezes são inadequados, podem vir a serem vivenciados pelo indivíduo sem consequências diretas e impactantes na vida real. Os personagens então, assumem uma função dupla: de inserção no mundo virtual e de identificação com o papel exercido. Sendo assim, os jogos eletrônicos se tornam importantes para o desenvolvimento da criança por estimular e esclarecer alguns papéis sociais, auxiliando na compreensão de sua função na sociedade, abrangendo as possibilidades do futuro adulto. O progresso de um jogo depende invariavelmente, da capacidade do jogador em aprender suas regras, partindo de uma lógica presente em cada mundo virtual. Esse processo contribuí para desenvolvimento de novas estratégias e adaptações para diferentes situações. Alguns adolescentes sugerem o uso de jogos eletrônicos para exemplificação de conteúdos que são aprendidos em sala de aula, inclusive na disciplina de educação física. Eles justificam o uso por facilitar a aprendizagem de regras dos esportes e jogos, uma vez que instantaneamente são impedidos de realizarem ações fora da regra e corrigidos no ato. Vários professores concordam com os alunos, inclusive utilizam deste recurso no meio pedagógico, porém reforçam a necessidade de orientações e monitoria das atividades desempenhadas.

**Conclusão:** Através da imersão nos jogos, a criança não perde noção da realidade, pelo contrário, enxerga diferentes verdades de uma mesma experiência, expandindo sua capacidade de se ver no lugar do outro. Os jogos eletrônicos podem ser uma ferramenta pedagógica eficiente na construção do conhecimento infantil, uma vez que seu uso pode exemplificar os conteúdos aprendidos em sala de aula. Por fim, os jogos eletrônicos podem potencializar o desenvolvimento infantil de maneira lúdica.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos; Papel Social; Infância; Aspectos pedagógicos.

Referências Bibliográficas:

ARIÈS, P. **História Social da Criança e da Família,** 2ed, Rio de Janeiro: LTC, 2015.

KRUGER, F.L., CRUZ, D.M. Os jogos eletrônicos de simulação e a criança, **XXIV congresso brasileiro de comunicação,** Campo Grande, set. 2001

LEMOS, A. Jogos Móveis Locativos. Cibercultura, espaço urbano e mídia locativa, **Revista USP,** n.86, p.54-65, jun/ago, 2010

MENDES, C.L., Jogar Jogos Eletrônicos: Que Lazer é Esse?, **Licere,** v.8,n1,p.52-64, Belo Horizonte, 2005

RAMOS, D.K, Jogos eletrônicos e a construção do juízo moral, das regras e dos valores sociais, **Comunicação virtual,** v.7, 2006

RIBEIRO, J.C., FALCÃO, T. Mundos virtuais e identidade social: processos de formação e mediação através da lógica do jogo, **Tecnologias de comunicação e subjetividade,** ano 16, 2009