



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL**

KEIT FRAGA FAUST

**A UTILIZAÇÃO DE JOGOS ONLINE NO PROCESSO DE ENSINO E
APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS**

**Florianópolis – SC
2016**

KEIT FRAGA FAUST

**A UTILIZAÇÃO DE JOGOS ONLINE NO PROCESSO DE ENSINO E
APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso –
TCC, apresentado na Universidade
Federal de Santa Catarina, como
requisito para obtenção do título de
*Especialista em Educação na Cultura
Digital.*

Orientadora Dr.a Ana Carolina Araújo da Silva

**Florianópolis– SC
2016**

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho de pesquisa
aos meus pais e familiares, a equipe de profissionais da Escola José Vanderlei Mayer,
aos professores do curso Educação na Cultura Digital e à professora orientadora
Ana Carolina. Todos vocês contribuíram com a realização
da minha formação.

AGRADECIMENTO

Agradeço a Deus
que me guiou e me deu forças para
seguir em frente. A todas as pessoas que dão
significado a minha vida e que, de uma forma ou de outra,
tornaram possível a realização desse trabalho.
Aos meus pais, meu irmão, minha
família, meus amigos e professores.

RESUMO

A presença das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) estabelece grande relação ensino e aprendizagem, pois oportuniza que o educando desenvolva a construção do conhecimento com criticidade direcionada. Nesta perspectiva, o objetivo desta pesquisa é investigar o uso e contribuição dos jogos *online* como metodologia de ensino no processo de aprendizagem dos educandos nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A pesquisa foi realizada utilizando uma metodologia de pesquisa de cunho qualitativa. A utilização das TDIC no ambiente escolar permite que o professor utilize como recurso de aprendizagem jogos online, e para o desenvolvimento dessa proposta, o professor precisa conhecer e avaliar qual jogo didático online pode ser aplicado a fim de despertar o interesse do educando, ou seja, o jogo online que irá favorecer o estímulo no processo de aprendizagem, construção do conhecimento do educando. As práticas desenvolvidas em turmas dos anos iniciais do ensino fundamental apresentam resultados que evidenciam pontos positivos no desenvolvimento da aprendizagem utilizando os jogos *online*. Podemos concluir que ao integrar as TDIC em sala de aula podemos potencializar o ensino e aprendizem. Analisando a prática a prática e os resultados é possível perceber a relevância do uso dos jogos *online* em favor do processo de construção de ensino e aprendizagem de português e matemática Para isso o professor precisa ser mediador da construção do conhecimento. Portanto, trabalho docente requer um olhar atento direcionado que possibilite novas descobertas, caminhos de interação com o educando. O professor é protagonista da ação com o uso das TDIC - usando-as de modo crítico e criativo voltado para a aprendizagem significativa e relevante ao aluno.

Palavras – chave: Tecnologia. Jogo *online*. Aprendizagem.

ABSTRACT

The presence of Digital Technologies of Information and Communication TDIC sets great relationship teaching and learning because the student gives opportunity to develop the construction of knowledge with targeted criticality. In this perspective, the objective of this research is to investigate the use and contribution of online games as a teaching methodology in the students learning process in the early years of elementary school. The survey was conducted using a qualitative nature of research methodology. The use of TDIC in the school environment allows the teacher to use as online games learning resource, and the development of this proposal, the teacher needs to know and evaluate which online educational game can be applied in order to arouse the student's interest, ie the online game that will favor the stimulus in the learning process, the student's knowledge of construction. The practices developed in courses of the initial years of elementary school present results that show positive aspects in the development of learning using online games. We can conclude that by integrating TDIC in the classroom can enhance the teaching and learning. Analyzing the practice to practice and the results you can see the relevance of the use of online games in favor of teaching the process of building and learning Portuguese and mathematics For this the teacher needs to be a mediator of knowledge construction. Therefore, teaching work requires a targeted watchful eye that allows new discoveries, interaction paths with the student. The teacher is the protagonist of the action with the use of TDIC - using the critical and creative way toward the meaningful and relevant to student learning.

Key - words: Technology. Online game. Learning.

LISTA DE ILUSTRAÇÃO

Figura 1: biblioteca com computadores.....	13
Figura 2: sala de coordenação pedagógica.....	13
Figura 3: Sala de orientação.....	14
Figura 4: sala da secretária.....	14
Figura 5: Uso do Projetor multimídia.....	15
Figura 6: Sala AEE.....	16
Figura 7 : Opções do Jogo Letroca.....	18
Figura 8 : Jogo cronometrado.....	19
Figura 9: Jogo Tabuada do Dino.....	20

LISTA DE SIGLAS

UFSC – Universidade Federal de Santa Catarina

UAB – Universidade Aberta do Brasil

TDIC – Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
Capítulo 01 – TECNOLOGIAS DIGITAIS E EDUCAÇÃO	11
1. Tecnologias Digitais e educação	12
2. As TDIC e Jogos didáticos <i>online</i>	13
Capítulo 02 – METODOLOGIA DA PESQUISA	16
1. Caminhos metodológicos percorridos	17
2 Contexto da pesquisa	18
Capítulo 03 – ANÁLISE DE DADOS	20
1 Primeiro: pesquisa e retrato da escola	21
2. Utilização e observação de jogos <i>online</i> : Letroca e a Tabuada Dino	27
3 Realização da prática: o Jogo Letroca e a Tabuada Dino	30
4. Questionário oral e descritivo com os educandos	31
5. Discussão sobre a prática	33
CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
REFERÊNCIAS	35
ANEXOS	36

Introdução

A função social da escola é essencial que ela esteja em sintonia com as exigências de seu tempo e de seu espaço e em consonância com os instrumentos culturais disponíveis, dos quais as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) fazem parte. A utilização das TDIC em sala de aula pode contribuir para uma formação de cidadãos mais integrada as tecnologias e voltada para o desenvolvimento de habilidades que lhes possibilitem atuar de forma ativa e questionadora diante dos desafios que a vida impõe. Nessa perspectiva, é importante pensar o quanto se faz necessário avaliar novas abordagens, práticas, estratégias de ensino para além da prática, afim de aprofundar, integrar o estudo e incorporar ao currículo e as relações da comunidade escolar como um todo. É importante que educadores insiram na prática o uso das TDIC com enfoque na aprendizagem, sendo assim se faz necessário investigar a contribuição dos jogos *online* no processo de ensino e aprendizagem dos educandos nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

A educação de um modo geral se faz por meio das integrações, das interferências de mundo que são vivenciadas e tem reflexo no ambiente escolar. O olhar atento, voltado para as integrações como o uso das TDIC de forma significativa ao ensino, são de grande relevância. A busca da integração, do grupo docente coletivo são necessidades desafiadoras, mas que precisam ser incorporados, articulado ao ensino/aprendizagem, professor/educando. O professor enquanto mediador de conhecimento pode despertar o interesse do educando fazendo novas integrações e articulações diante daquilo o educando tem domínio, ou seja, valorizando o que já é de conhecimento adquirido, e buscando a construção do conhecimento através de novas alternativas de pesquisa. Reflexões ao uso das TDIC no ambiente escolar, se faz necessário para que possamos progredir e caminhar no sentido de despertar o interesse do aluno ao encontro daquilo que lhe é oferecido fora do espaço educacional, sendo assim é de grande valia a utilização das ferramentas tecnológicas voltadas para o desenvolvimento de aprendizagem do educando.

Nessa perspectiva, A utilização de jogos *online* - Inclusão e uso de Tecnologias Digitais proporcionam ao educando facilidade no entendimento, e tem sido cada vez mais frequente no ambiente escolar. O uso das TDIC no ambiente escolar voltados para a prática de ensino oferece diferentes recursos que proporcionam informações para a construção do conhecimento, são possibilidades para além do espaço sala de aula convencional fazendo uso lápis, caderno, livros didáticos.

A utilização de jogos *online* como no ensino e aprendizagem visa trabalhar de uma forma lúdica e de vivência, estimulando o raciocínio lógico, a criatividade, coordenação motora, a rapidez, agilidade, e auxiliando as crianças no processo de construção do conhecimento, desenvolvimento cognitivo dos educandos.

O objetivo da presente pesquisa é investigar o uso e contribuição dos jogos *online* como metodologia de ensino no processo de aprendizagem dos educandos nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Este trabalho está organizado em capítulos, sendo que o primeiro faz referência a revisão das Tecnologias Digitais e Educação. O segundo capítulo aborda os Jogos online com embasamento teórico acerca do estudo realizado, apresentando a relevância da utilização desse recurso no processo ensino e aprendizagem. Posteriormente, segue o capítulo que apresenta os procedimentos metodológicos aplicados. Por fim, no capítulo 3 apresentamos os resultados obtidos e as considerações a cerca do estudo realizado.

CAPÍTULO 01

Tecnologias Digitais e Educação

Neste capítulo apresentamos as Tecnologias Digitais e Educação. Abordamos questões que emergiram no decorrer da investigação proposta.

1. **Tecnologias Digitais e educação**

Atualmente grandes avanços tecnológicos estão cada vez mais presente e acessíveis em nosso dia a dia. A TIC, é a área que utiliza ferramentas tecnológicas com o objetivo de facilitar a comunicação, por isso o grande interesse e cada vez maior o número de pessoas que fazem uso cotidiano dessa ferramenta, da mesma forma que cada vez mais cedo presente na vida das crianças.

Diante das mudanças significativas das tecnologias, as TDIC passaram a fazer parte das práticas sociais e resignificando as relações nas organizações também no espaço educacional. De acordo com Maria Elisabette Brisola Brito Prado¹, “as facilidades técnicas oferecidas pelos computadores possibilitam a exploração de um leque ilimitado de ações pedagógicas, permitindo uma ampla diversidade de atividades que professores e alunos podem realizar”.

O acesso à internet e as tecnologias estão cada vez mais presente em nosso cotidiano, visto que hoje as crianças, cada vez mais cedo tem acesso as TDIC, E fazem uso com facilidade, ou seja, s crianças estão letradas quanto ao uso das tecnologias, pois faz parte do cotidiano a qual esta inserida. Grande parte de crianças e adolescentes tem acesso as diferentes tecnologias de informação. Diante das mudanças e avanços tecnológicos, é necessário que unidade escolar insira no currículo o uso das TDIC, pois organização do currículo se faz necessário, a partir dos diferentes contextos presentes em cada época/cultura presentes no espaço educacional, a fim de traçar qualidade a de ensino.

A concepção de currículo escolar integrado a utilização das TDIC prevê uma formação cultural, técnica, científica e tecnológica de caráter amplo, de cunho crítico, capaz de ajudar os educandos a se situarem como seres políticos, o que supõe a compreensão das relações subjacentes aos fenômenos e dos fundamentos científicos das tecnologias do trabalho (CIAVATTA, 2005). A preocupação central é com a formação integral dos sujeitos, o que traz consigo outros movimentos integradores, tais como: trabalho e pesquisa; prática e teoria; educação e prática social.

¹ <http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/1sf.pdf>

As TDIC aparecem não só como ferramentas, vão além dessa circunstância, pois apresentam vivências de diferentes formas, vivências significativas, reflexivas sobre a prática educacional, visando concepções e experiências inovadoras com uso da TDIC, o que é de grande valia, já que é possível se pensar um contexto educativo que desperte o interesse dos educandos para as aprendizagens, ou seja, a construção do conhecimento.

O uso das TDIC permite ao aluno e professor acessar/pesquisar/ jogar infinitudes de conteúdos previstos no currículo escolar. Durante a realização de propostas de jogo online, podemos utilizar várias ferramentas para facilitar e motivar a aprendizagem dos alunos. De acordo com Castro

As diferentes tecnologias tais como: notebooks, laptops, software educativo, Internet, CDs, DVDs, rádio escola são instrumentos que ajudam na aprendizagem com mais dinamismo, quando os professores programam, planejam, lançam estratégias no intuito de mediar o processo de ensino aprendizagem (2001, p.32).

A integração de tecnologias de informação e comunicação, permite expandir as situações de aprendizagem e englobar a complexidade crescente do conhecimento, através da investigação, reflexão, tendo como objetivo que o aluno alcance determinados resultados relacionados a sua aprendizagem. A utilização de jogos online no ambiente escolar fornece capacitação para os educandos e desperta o interesse dos mesmos para o ensino aprendizagem.

Para que ocorra a verdadeira aprendizagem o aluno precisa buscá-la através de, erros e acertos. Nos dias atuais com as TDCI presentes em nosso dia a dia os alunos aprendem quando estabelece relações entre novas informações com conhecimento e constrói novos significados.

A aprendizagem por investigação, tem participação reflexiva e ativa do aluno na construção do conhecimento. Quando levantamos uma problematização para ser resolvido pelos educandos, ou conteúdo explicado e apontamos as diferentes alternativas como fonte de aprendizagem, estamos oferecendo ao aluno oportunidade de ter várias respostas onde ele realizará uma reflexão, um estudo para aprender com autonomia.

2. As TDIC e Jogos didáticos *online*

Associar o atrativo tecnologia, jogos *online* no espaço educacional possibilita maior interesse dos educandos sendo utilizado no ensino aprendido. A integração de tecnologias de informação e comunicação, permite expandir as situações de aprendizagem e englobar a complexidade crescente do conhecimento, através da investigação, reflexão, tendo como objetivo que o aluno alcance determinados

resultados de aprendizagem. As TDIC permitem ao aluno e professor acessar uma infinidade de conteúdos previstos no currículo escolar motivando a construção do conhecimento e aprendizagem dos alunos. Uma prática pedagógica que pode ser trabalhada baseada na investigação, estudo e diferentes recursos de ensino são de grande valia.

Os jogos *online* aparecem não só como ferramentas, vão além dessa circunstância, pois apresentam vivências de diferentes formas, vivências significativas, reflexivas sobre o conteúdo estudado, visando concepções e experiências inovadoras para além do espaço sala de aula. Para o desenvolvimento da proposta com jogos, o aluno precisa ser instigado. Nos dias atuais com as TDIC presentes em nosso dia a dia possibilita que os alunos aprendam e estabeleçam relações entre novas informações e novos conhecimentos e partir daí constrói novos significados.

Os jogos didáticos são aqueles que contribuem para formação dos educandos e geralmente são direcionados. O jogo é visto como algo primordial no desenvolvimento na aprendizagem do educando e diante da evolução das novas tecnologias e dos novos recursos que estão sendo disponibilizados, a escola precisa inserir as novas práticas com olhar voltado para o que é de conhecimento prévio do educando, pois estão a todo momento interagindo com a tecnologia, sendo assim valorizando o conhecimento que é já adquirido do aluno. O professor enquanto mediador do conhecimento precisa direcionar o jogo *online* propiciando ao educando absorver os conhecimentos, de forma diferenciada, agradável.

A utilização jogo *online* enquanto metodologia de ensino deve ser planejado para que os objetivos propostos estejam de acordo com o conteúdo trabalhado, e processo deve ser observado. O professor é o mediador da conhecimento, sendo assim é de grande importância que para utilização de jogos *online* didáticos como recurso tecnológico e auxílio na aprendizagem, seja feito a pesquisa prévi, ou seja, conhecer, jogar e verificar se o jogo *online* abrange o objetivo inicial do conteúdo que já foi trabalhado em sala.

Os recursos de tecnologia de informação possibilitam que o ambiente escolar envolvido no processo educativo integre a tecnologia jogo *online* como recurso de aprendizagem e a utilização da tecnologia no ambiente escolar esta cada vez mais sendo incorporado ao currículo, pois trata-se de inovações que estão sendo integradas a nova prática para a consolidação de uma aprendizagem significativa.

A utilização do jogo *online* como recurso de ensino e aprendizagem promove o desenvolvimento do processo da construção do conhecimento despertando no educando a curiosidade e interesse.

Sem dúvida, as tecnologias nos permitem ampliar o conceito de aula, de espaço e de tempo, de comunicação audiovisual, e estabelecer pontes novas entre o presencial e o virtual, entre o estarmos juntos e o estarmos conectados, à distância. Mas, se ensinar dependesse só de tecnologias, já teríamos achado as melhores soluções há muito tempo. Elas são importantes, mas não se resolvem as questões de fundo. (MORAN, 2011, p.12)

Utilizar o jogo *online* didático no processo de ensino e aprendizagem são oportunidades, onde o educando poderá experimentar através da tecnologia a construção do conhecimento, pois além do conteúdo trabalhado em sala, o educando estará diante de diferentes abordagens para garantir o significado de aprendizagem apresentado.

A escola nos dias atuais tem como desafio oportunizar, criar maneiras de integrar a cultura tecnológica no espaço escolar. Segundo Gutierrez, Nos dias de hoje já não se pode continuar pensando em uma escola encerrada entre quatro paredes e completamente desvinculada do processo de comunicação e informação. (GUTIERREZ, 1998).

A escola busca formar cidadãos que possuam interpretação de mundo e interagir com o meio social, e para que isso ocorra a escola precisa cada vez mais buscar estar integrada com as tecnologias presentes no cotidiano. Segundo Moran (2001), a escola deve integrar-se ao novo contexto da era midiática, atuando como difusora de novas tecnologias e de conhecimentos tecnológicos. Para tal prática educativa, é de fundamental importância que o espaço escolar, professores e estudantes estejam atentos para o planejamento do recurso tecnológico, de modo que desenvolva a função de ensinar, pois a tecnologia no ambiente educativo é uma ferramenta no auxílio da aprendizagem em sala através do universo virtual, ou seja, para que o uso do recurso tecnológico não seja atividades desprovidas de prática educativa.

CAPÍTULO 02

Metodologia da pesquisa

1. CAMINHOS METODOLÓGICOS PERCORRIDOS

Nesta seção, apresentamos os procedimentos metodológicos adotados no desenvolvimento dessa pesquisa. O delineamento metodológico para a construção desse estudo se baseia na pesquisa qualitativa. Entendemos que a pesquisa qualitativa é um caminho necessário para perceber o contexto social, acadêmico e profissional dos egressos, facilitando assim a interpretação do contexto temático, o que deu melhor condução a discussão e resultado. A pesquisa qualitativa segundo Minayo e Sanches (1993) é o caminho para se interpretar os valores, crenças, hábitos, atitudes e até mesmo opiniões dos entrevistados.

Questão de Pesquisa

A questão de pesquisa desta investigação é – Como os jogos *online* podem também contribuir como recurso de aprendizagem?

Objetivo Geral

O objetivo desta pesquisa é investigar o uso e contribuição dos jogos online como metodologia de ensino no processo de aprendizagem dos educandos nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Objetivos Específicos:

1. Investigar a utilização de jogos *online* no ensino como ferramenta para desenvolver o conhecimento dos educandos em relação à prática que foi ensinado na sala de aula.
2. Relacionar as metodologias de ensino com o uso de jogos *online*.
3. Verificar a participação dos educandos na realização de atividades com jogos didáticos online.
4. Analisar diferentes jogos didáticos *online* para a prática dos anos iniciais do ensino fundamental
5. Promover a construção do conhecimento/aprendizagem fazendo uso dos recursos tecnológicos presente na escola.

2. Contexto da pesquisa

O presente estudo apresenta a contribuição da utilização de jogos *online* no processo de ensino aprendizagem nos anos iniciais. A utilização dos jogos *online* foram desenvolvidas por meio do uso das TDIC no espaço escolar. As experiências com jogos *online* foram propostas de acordo com os conteúdos trabalhados em sala com a turma de 4º ano da Escola Básica Municipal José Vanderlei Mayer, portanto as temáticas trabalhadas eram de conhecimento dos educandos.

A Escola Básica Municipal José Vanderlei Mayer atende a uma demanda de aproximadamente 250 alunos do pré ao nono ano, em dois turnos. Embora as tecnologias digitais se fizessem presente na escola, os recursos tecnológicos disponíveis eram poucos utilizados na realização das atividades devido a falta de manutenção de computadores e espaço destinado para tal finalidade. A partir da participação de docentes da escola no curso Cultura Digital, alternativas passaram a ser pensadas a fim de melhorias que favorecem uma aprendizagem significativa, como também a inserção no currículo. A proposta de uma sala destinada como laboratório de informática e um docente foi implantada, pois antes estavam apenas disponibilizados na biblioteca da escola. A partir do espaço destinado e inserção no currículo práticas fazendo uso das TDIC foram discutidas e incorporadas ao planejamento escolar.

Os alunos da turma do 4º ano que participaram das propostas com jogos *online* descritas a seguir, apesar de utilizar com facilidade os recursos tecnológicos, grande maioria não tem acesso em casa, apenas na escola, lan house. Diante da realização das propostas fazendo uso das TICs, o número de computadores disponíveis não atende a demanda de educandos, ainda assim os educandos se mostram motivados na participação das atividades que faziam uso das tecnologias, apresentaram interesse, de forma, que todos participaram e conseguiram atingir os objetivos iniciais de interação, e aprendizagem.

A ideia desta pesquisa surgiu na disciplina Plac 1. Nessa disciplina realizamos um retrato da escola, para então pensar em alternativas, propostas, atividades a serem desenvolvidas. Nesse retrato inicial foi feito também uma pesquisa com alunos quanto ao uso de computadores e acesso a internet, onde foi possível observar, que embora os educandos fizessem uso com facilidade das tecnologias, muitos não tinham acesso em casa, somente em *lan house* ou na escola, e demonstraram bastante interesse em atividades que fizessem uso das TIDC. Desta forma, o plano de ação referente a disciplina Plac foi: A utilização de jogos online como uma metodologia de ensino -

Inclusão e uso de Tecnologias Digitais nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental. Tal proposta tinha como subsidio as seguintes questões: Por que realizar essa proposta? Qual a contribuição que essa integração poderá oferecer para seus (suas) estudantes? E para a sua escola?

Em seguida, realizaram-se práticas de ensino aprendizagem utilizando o jogo *online*. A prática buscou integrar os educandos às TDIC no espaço escolar, através de jogos *online* que previamente foram propostos por disciplinas do curso, e também por jogos pesquisados e escolhidos por professores e coordenadora, afim de utilizar e integrar os jogos online com os conteúdos trabalhados em sala, visando uma aprendizagem significativa. As etapas desenvolvidas foram: Primeiro: pesquisa e retrado da escola; Segundo: Utilização e observação de jogos *online*; Terceiro: Realização da prática; Quarto: Questionário oral com os educandos; Quinto: Discussão sobre a prática. Cada etapa será apresentada na análise de dados.

A realização da prática de utilização de jogos *online* ocorreu no início do curso no ano de 2014. Portanto a prática aconteceu com diferentes turmas: 2014 1º ano; 2015 4º ano; 2016 4º ano; Embora o número de computadores da escola não atenda a demanda, foi possível realizar em pares. Diferentes jogos *online* foram propostos, porém escolhidos: Jogo letroca games e Jogo Tabuada divertida referente às disciplinas de Português e matemática.

CAPÍTULO 03

Análise de Dados

Neste capítulo, apresentamos as etapas desenvolvidas que são: A pesquisa e retrato da escola; A Utilização e observação de jogos *online*; A Realização da prática; O Questionário oral com os educandos e por fim, A Discussão sobre a prática.

1. Primeiro: pesquisa e retrato da escola

A proposta da disciplina Plac 1 (Plano de Ação Coletivo1), no primeiro momento tratou de observar e narrar as Práticas Pedagógicas com as TDIC na construção do Retrato da Escola. Nessa disciplina deveríamos analisar as vivências e as implicações das linguagens digitais, na tentativa de refletir e discutir sobre os processos de aprender e de ensinar na Cultura Digital. Para tanto, o grupo de docentes participantes do Curso de Especialização em Educação na Cultura digital, retrataram a Escola Básica Municipal José Vanderlei Mayer da seguinte forma:

2. Retrato da Escola Básica Municipal José Vanderlei Mayer – Imbituba 2014

A escola foi criada através da Portaria nº002/87 para atender alunos matriculados para o ensino de 1ª a 4ª série do 1º grau e iniciou suas atividades em 05 de março de 1987 no bairro Vila Alvorada. Em 02 de junho de 1988 recebeu este nome em homenagem a José Vanderlei Mayer. Com o passar do tempo e devido à grande demanda de alunos, no dia 12 de maio de 1997 a escola mudou-se para o CAIC (Centro de Atendimento Integrado à Criança), situado no bairro Vila Nova Alvorada, onde permanece até os dias atuais. Hoje a escola é mantida pelo município de Imbituba e administrada pela Secretaria Municipal de Educação. Atende aproximadamente 250 alunos, em turmas do 1º ao 8º ano do Ensino Fundamental.

A escola também oferece atividades relacionadas ao Programa Mais Educação e Esporte na Escola, onde os alunos permanecem em tempo integral (segunda a quinta-feira). Também possui uma sala especial para os alunos que frequentam o AEE (Atendimento Educacional Especializado). Vale ressaltar que em 2013 a escola começou a ser reformada e concluída em 2014. A reforma, com a nova pintura deixou o local mais claro, o novo piso e as demais adequações (portas, vidros, sanitários...) vem beneficiar o ambiente de trabalho e estudo.

A cultura digital é presente no dia a dia da Unidade Escolar, fizemos uso recursos tecnológicos como notebook, celular, internet, máquinas fotográficas, data show, DVD, aparelho de som. O Ensino Aprendizagem de nossa Unidade Escolar é motivado com o

uso dos recursos tecnológicos disponíveis. Apresentaremos os recursos utilizados, as atividades e os seus objetivos.

Projeto Político pedagógico

Com embasamento no PPP foi possível constatar que a escola conta com seguintes recursos digitais: sete computadores no laboratório de informática, quatro computadores distribuídos na sala da direção, secretaria, sala da Coordenação Pedagógica, um data show, uma máquina fotográfica, três aparelhos de som, uma televisão e um DVD. Contamos também com dois computadores na sala do AEE – Atendimento Educacional Especializado. No total são cinco impressoras. Todos estes recursos que existem na Unidade Escolar são usados para fins burocráticos e pedagógicos.

De acordo com a pesquisa realizada nos anos finais 36 alunos tem celular com wifi; 40 alunos tem acesso a Internet em casa; 18 alunos frequentam Lan House; 20 alunos não tem internet, mas conseguem ter acesso na família ou amigos; 40 alunos tem computador ou notebook num total de 81 alunos.

A cultura digital presente na escola:

Biblioteca

Na biblioteca estão disponíveis seis computadores com acesso a internet, para que os alunos possam fazer pesquisas educacionais, direcionadas diretamente pelo professor.

Atualmente os computadores estão no laboratório de informática. O espaço foi discutido, pensado e organizado a partir das práticas com uso das TDIC.



Figura 1: Biblioteca com computadores

Coordenação pedagógica

Na sala de coordenação pedagógica esta disponível um computador, utilizado para elaborar as fichas - cadastramento dos materiais disponíveis na sala (livros, jogos, cds, dvds, mapas, objetos pedagógicos). É também utilizado para pesquisa, planejamento das coordenadoras.

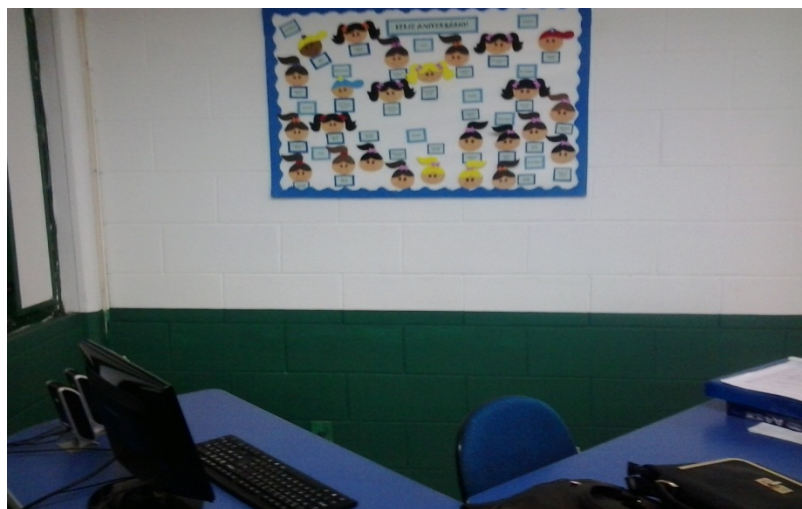


Figura 2: Sala de coordenação pedagógica

Orientação Pedagógica

A sala de Orientação pedagógica conta com um computador, que serve de auxílio para pesquisa, criação e desenvolvimento de temáticas que surgem conforme a necessidade e da problemática observada na escola



Figura 3: Sala de orientação

Secretaria

Na secretaria da escola esta disponibilizado um computador com acesso a internet para uso burocrático (matrículas, boletins, transferências, entre outros).



Figura 4: sala da secretária

Projeter multimídia

A escola conta com um computador e projetor multimídia, que é utilizado para desenvolvimento de ações pedagógicas, reunião de pais, e eventuais necessidades

escolares. A tecnologia permite a informação chegar às salas de aula com mais facilidade. Computadores, data show, sites educativos se tornaram grandes parceiros dos professores na hora de mediar o conhecimento. Os recursos digitais, são de grande valia, pois são atrativos que despertam no educando uma forma de aprender diferenciada, sendo assim influenciam o aprendizado de forma positiva e significativa. Sites educativos, como escola games também são utilizados.



Figura 5: Uso do Projetor multimídia

AEE – Atendimento Educacional Especializado

Na Sala de Recursos Multifuncionais através da Tecnologia Assistiva como Comunicação Aumentativa e Alternativa a tecnologia auxilia estimular a interação dos alunos autistas que são atendidos.



Figura 6: Sala AEE

Direção

A direção da escola conta com um computador utilizado para contatos com a secretaria da educação, conselho tutelar, web mail, educa censo, entre outros...

Utilização e observação de jogos *online*: Letroca e a Tabuada Dino

A realização da prática utilizando os jogos *online*, ocorreu com diferentes turmas. Sendo assim, pesquisou-se oralmente juntamente aos alunos de cada turma, questões quanto ao uso do computador, acesso a internet, para então prosseguir com a realização das atividades, pois embora muitos alunos não tenham computador e acesso a internet em casa, tem acesso em outros espaços como lan house, escola, celular.

A experiência de aprendizagem com uso do jogo LETROCA aconteceu no laboratório de informática com a participação de 20 alunos da turma DE PENOA (Programa Estadual de Novas Oportunidades de Aprendizagem na Educação Básica) na Escola Maria Corrêa Saad (escola não participante da pós – ano letivo 2015) e que conta com número de computadores atendendo ao número de alunos, sendo assim cada educando fez uso de computador, a proposta do jogo foi individual. A proposta inicial do jogo, ocorreu devido a disciplina A Prática Docente no Ensino Fundamental I e TDIC, onde buscou- se a experiência de aprendizagem com uso de jogos *online*. O Jogo Letroca, trata- se de um jogo online, que contempla um universo fixo de letras móveis, no qual os estudantes são desafiados a formar o maior número de palavras possíveis, num tempo definido não definido ou definido por uma ampulheta.



Figura 7 : Opções do Jogo Letroca

O Letroca, é um jogo para criar palavras com as letras fornecidas para o jogador. O jogo oferece três modos de jogo, o modo “Clássico”, no qual o jogador deve formar a maior palavra, o tipo “Metade”, no qual o jogador passa de fase ao montar metade dos termos possíveis com as letras fornecidas, e também a alternativa “Zen”, onde não há contagem de tempo.

Inicialmente foi proposto para todos os alunos jogar o modo zen. Para jogar, o jogador precisa combinar as letras recebidas no começo da fase para criar palavras com três ou mais delas. As palavras criadas são listadas na tela e geram pontos. O nível é concluído quando jogador conseguir completar corretamente o objetivo proposto. Assim que foi apresentada a proposta de um jogo com letras móveis para formação de palavras *online*, foi interpretado pelos educandos como um jogo fácil relacionado ao que estão acostumados a utilizar (alfabeto móvel). A partir do início do jogo, os educandos passaram a trocar ideias, e comentaram que o jogo não era fácil como pensaram ser. Esse momento de conhecer o jogo foi desafiador, e logo muitas outras trocas de ideias surgiram, porém a medida que o tempo passava, havia mais concentração, pois o jogo desafia, instiga, exige concentração, raciocínio lógico, e todos se envolveram plenamente no jogo. Durante a primeira rodada, cada participante teve seu tempo, uns conseguiram formar muitas palavras, outros nem tanto, porém ambos se mostravam bastante interessados em descobrir qual era a palavra que não foi descoberta. No

segundo momento o grande grupo optou pela cronologia do jogo, o que tornou ainda mais desafiante e motivador.

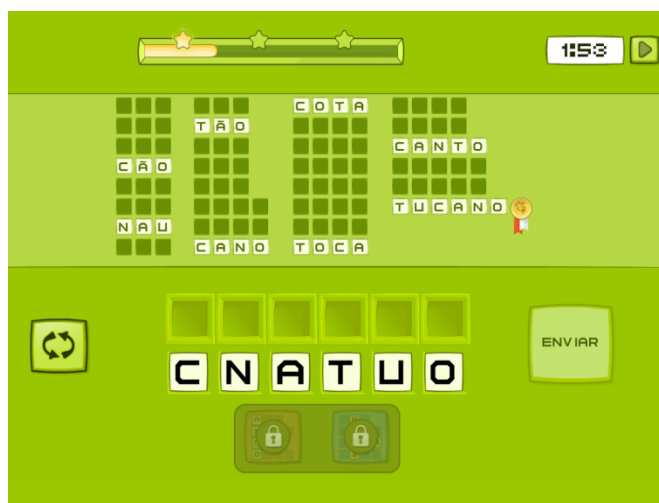


Figura 8 : Jogo cronometrado

Durante a realização do jogo *online* Letroca foi possível perceber uma grande interação, concentração e interpretada como desafio, onde cada participante tinha primeiramente como objetivo descobrir, criar palavras e na segunda rodada fazendo uso da cronologia, ter raciocínio mais rápido do que o colega, diferente da ideia inicial onde fizeram relação ao jogo alfabeto móvel, onde geralmente o professor pronuncia a palavra, e o educando busca formar a palavra corretamente a partir do som. A versão *online* exige maior concentração, e por sua vez mais atraente ao aluno por fazer uso das Tdíc, e ser uma aprendizagem “diferente” da habitual. Ao término do jogo, muitos ainda estavam concentrados, e questionaram o site para anotar e poder jogar em casa com a família. No retorno para sala, conversamos sobre o jogo, cada criança quis compartilhar quantas palavras conseguiu formar, sobre as dificuldades encontradas, pois havia palavras que não conheciam e finalizamos anotando as palavras para pesquisar na próxima aula sala de informática no dicionário online. A partir da proposta do jogo Letroca no laboratório de informática, os educandos com acesso a internet no computador e principalmente no celular, passaram a jogar além do espaço escolar.

Jogo *online*: Tabuada do Dino



Figura 9: Jogo Tabuada do Dino

A atividade jogo *online* Tabuada do Dino envolvendo a multiplicação foi realizada com a turma do 4^a ano da Escola Básica Municipal José Vanderlei Mayer no ano letivo 2016.

O jogo *online* Tabuada do Dino tem níveis fáceis e difíceis, envolvendo cálculos relacionados às quatro operações e estimula o raciocínio, a concentração, porém de acordo com a temática trabalhada em sala com a turma do 4^o ano, a proposta realizada foi voltada para operação de multiplicação. Primeiramente o conteúdo foi trabalhado em sala e posteriormente foi proposto o jogo *online*. Para jogar, o educandos utilizaram a sala de informática, e a turma foi dividida em pequenos grupos e foram orientados a acessar o site, escolher a operação de multiplicação e iniciar.

No jogo tabuada do Dino Cada vez que o jogador acerta, aparece um dinossauro vibrando de felicidade, mas se erra, ele faz uma cara de choro. O jogador escolhe o número da tabuada que quer brincar.

O jogo *online* Tabuada do Dino oportuniza ao aluno o desenvolvimento da capacidade de investigar ideias matemáticas, resolver problemas, formular e testar hipóteses, induzir, deduzir, buscar soluções, e buscar a construção do conhecimento.

Durante a participação da turma, foi possível perceber interesse, e envolvimento a fim de resolver as questões do jogo *online*. Como o número de computadores não atende o número de alunos, foram formados grupos, e os grupos se organizaram para competir uns com os outros.

Durante a participação dos educandos na proposta do Jogo *online* Tabuada do Dino, foi observado o caminho percorrido pelos educandos para resolução dos cálculos, já que não utilizaram recursos como lápis, calculadora, tabuada impressa, material como

recurso de contagem. Sendo assim, observou-se os diferentes caminhos, alternativas que cada educando buscou, e desenvolveu para a resolução das multiplicações.

Após a prática da utilização do jogo *online*, os alunos foram questionados quanto a contribuição do jogo na aprendizagem. Segundo os alunos, através do jogo foi mais interessante à realização das soluções dos problemas (multiplicação), por fazer uso da tecnologia.

3. Realização da prática: o Jogo Letroca e a Tabuada Dino

Para realização das práticas com a utilização de jogos *online* no processo de ensino aprendizagem de anos iniciais, as turmas as quais as propostas foram desenvolvidas foi observado o plano de ensino, currículo escolar e desenvolvimento dos alunos referente aos conteúdos trabalhados em sala. De acordo com o planejamento e objetivos fundamentados, é que os jogos *online* foram desenvolvidos.

A proposta do jogo *online* Letroca, foi referente a atividade Experiência de aprendizagem com uso de jogos virtuais da disciplina A Prática Docente no Ensino Fundamental I e TDIC. No momento da atividade sugerida, a Escola Básica Municipal José Vanderlei Mayer, onde os docentes participam do curso de especialização estava sem computadores devido a um furto, então a proposta foi realizada na Escola de Educação Básica Maria Corrêa Saad com a turma do PENOA – Programa Estadual Novas Oportunidades de Aprendizagem na Educação Básica, que atende estudantes afim de obter êxito na aprendizagem das habilidades de leitura, escrita e calculo e, conseqüentemente com a consolidação dessas, lidar com o conhecimento nas diferentes áreas. O jogo *online* Letroca contempla um universo fixo de letras móveis, no qual os estudantes são desafiados a formar o maior número de palavras possíveis. Além de estimular o raciocínio, o educando se depara com novas palavras em seu vocabulário, e que conseqüentemente instiga a pesquisa, seja ela oral, ou fundamentada no dicionário. A realização da proposta foi muito bem aceita pelo grupo de educandos, justamente por se tratar de uma atividade diferente daquelas trabalhadas em sala, e que realmente oportunizou novas oportunidades de aprendizagem.

Em relação a proposta do jogo *online* Tabuada do do Dino, foi ao encontro do estudo matemático, que esta presente em nosso dia a dia, e fazer essa relação prática ao conteúdo são de grande relevância para que o educando tenha compreensão. Mas ainda

assim muitas vezes o aprendizado da tabuada torna-se algo mecânico e desgastante. Após observações realizadas em sala de aula nas atividades envolvendo a multiplicação, a tabuada, é que a proposta do jogo *online* foi pensada, afim de instigar o educando por meio do jogo, da tecnologia, o que resultou benefícios na assimilação e produção do conhecimento acerca do processo de ensino aprendizagem da multiplicação.

4. Questionário oral e descritivo com os educandos

Durante a utilização de jogos *online* como recurso de aprendizagem, foram feitas observações sobre o processo de aprendizagem dos educandos, ou seja, o caminho percorrido por educando em relação ao jogo. Ao término das propostas com jogos discussões foram feitas acerca da atividade. Na turma desenvolvida o jogo Letroca aplicamos um questionário. O questionário foi respondido de forma oral. As perguntas envolveram:: Vocês conheciam jogo? O que acharam? Gostariam de jogar mais vezes? Vocês jogariam esse jogo em casa? Quais as dificuldades encontradas? Dentre outras.

Quando apresentada a proposta de um jogo com letras móveis para formação de palavras *online* ainda na sala de aula, grande parte dos educandos ainda que não conhecessem o jogo, consideraram um jogo fácil relacionado ao que estão acostumados a utilizar (alfabeto móvel), porém após conhecerem, jogarem acharam que o jogo exige concentração, raciocínio lógico rápido.

As respostas dos estudantes indicaram que eles gostaram do, inclusive os educandos que tinham acesso a internet em casa, e no celular passaram a jogar o jogo Letroca. Em relação as dificuldades encontradas foi relacionada algumas palavras que eram desconhecidas em seus vocabulários, por isso a necessidade de pesquisar no dicionário o significado. Diante da discussão, da exposição de ideias, uma outra atividade foi realizada, uma pesquisa no dicionário das palavras até então desconhecidas.

Na turma do quarto ano, desenvolvemos a atividade a partir da disciplina Jogos Digitais e Aprendizagem, que tinha a seguinte proposta: Levar a turma para a sala informatizada da escola e escolher um jogo para que todos joguem. Após a experiência, solicitamosr aos alunos(as) para registrarem com suas palavras alguns apontamentos sobre a atividade, de forma que se possa conhecer como foi a vivência deles. Questões norteadoras: O que você achou dessa atividade? Você gosta de jogar? Joga com frequência? Em que lugares? Você acha possível aprender com os games? Se sim, o que se aprende? Você gostaria

que seus(suas) professores(as) utilizassem os jogos para ajudar nas discussões e no aprendizado em sala de aula?

Em todas as respostas foram apontados pontos positivos pelos educandos na utilização de jogos, pois apontaram gostar de jogos, embora nem todos tem acesso a jogos *online* em casa, costumam jogar em *lan house*, na casa de colegas. Fazendo relação do jogo Tabuada do Dino ao conteúdo trabalhado em sala envolvendo a multiplicação responderam que acreditam que os jogos possibilitam e reforçam aprendizagem, e que gostariam de continuar participando de atividades com jogos *online*, pois acham a aula mais divertida.

5. Discussão sobre a prática

A pesquisa foi realizada com embasamento teórico, e análise das práticas de ensino aprendizagem e a utilização do jogo *online* com diferentes turmas dos anos iniciais do ensino fundamental.

No que se refere à prática de ensino aprendizagem, buscou-se saber se utilização do recurso jogo *online* considerado como uma ferramenta importante para a aquisição da aprendizagem, e construção do conhecimento.

De acordo com a realização das duas propostas de jogo *online*, foi possível perceber um grande interesse por parte dos educandos na realização das propostas que fazem uso da TDIC.

Na análise de dados identificamos que o Jogo Letroca potencializa o ensino da Língua Portuguesa, enquanto o jogo Tabuada do Dino, contemplou a aprendizagem na disciplina de matemática. Ambos os jogos *online* exigiram pensamento lógico, concentração, integração, e estratégias para resoluções das problemáticas apresentadas dos jogos.

O objetivo da utilização de jogos *online* é proporcionar uma educação de qualidade e diferenciada, fazendo uso das TDIC no ambiente escolar, pois esse recurso possibilita uma aprendizagem dinâmica, despertando o interesse do educando.

É importante destacar, que os dois jogos foram considerados atrativos para os educandos, pois nas duas propostas de jogos, todos participaram efetivamente, potencializando a aprendizagem do conteúdo já trabalhado em sala. De acordo com os resultados positivos por parte dos educandos outras propostas de jogos *online*, inclusive com embasamento em outras disciplinas também foram utilizados.

A utilização das ferramentas tecnológicas no espaço escolar foram consideradas atraentes, com uma linguagem atual, despertando o interesse dos educandos no processo da construção do conhecimento. Sendo assim, o professor enquanto mediador do conhecimento avalia o processo de aprendizagem observando o caminho percorrido pelo educando no desenvolvimento do jogo.

A aprendizagem dos alunos por meio dos jogos *online* contemplando os conteúdos já trabalhados em sala oportunizam a compreensão, entendimento, além de trabalhar a coordenação motora, e desenvolvimento cognitivo que são aspectos fundamentais no processo de ensino aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados obtidos nessa pesquisa apontam que a utilização de jogos *online* nos anos iniciais, contribuem no processo de ensino e aprendizagem. O jogo Letroca, possibilitou enriquecer aprendizagem de Língua Portuguesa reforçando o processo de leitura e escrita. Já o jogo Tabuada do Dino, voltou à aprendizagem matemática, contribuindo significativamente justamente por trabalhar o conteúdo multiplicação/tabuada de forma diferenciadas: através do jogo.

As práticas planejadas com uso dos jogos online nos anos iniciais enriqueceram momentos de aprendizagem, os educandos apresentaram maior interesse e participação.

Afim de proporcionar qualidade de ensino, as TDIC têm sido inseridas no espaço escolar, e os resultados positivos obtidos na pesquisa, mostram o quanto é importante a utilização de recursos que facilitem o processo de ensino e aprendizagem.

Embora ainda hoje, seja um desafio inserir ferramentas tecnológicas que atenda toda a demanda escolar, foi possível observar as contribuições dos jogos *online* na educação, pois auxiliam, reforçam, estimulam, inteiram o trabalho do professor para com o educando.

O estudo e pesquisa a cerca das TDIC no curso de Especialização em Cultura Digital, foram de extrema importância para subsidiar e planejar novas abordagens de ensino nos anos iniciais da Escola Básica Municipal José Vanderlei Mayer, pois o uso dos jogos *online* apresentaram resultados significativos quanto às possibilidades que eles oferecem no desenvolvimento da aprendizagem, proporcionam o aprendizado prazeroso, despertando o interesse do educando.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini; VALENTE, José Armando. **Tecnologias e Currículo: trajetórias convergentes ou divergentes?** São Paulo: Paulus, 2011. Capítulo 3. pp. 27-37.

CASTRO, C. M. **Educação na era da informação.** São Paulo, Cortez: 2001.

Ministério da Educação. **Informática Aplicada à Educação.** Brasília 2007. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/infor_aplic_educ.pdf> Acesso em: 29 mar. 2016

MOTTA, Claudia; ELIA Marcos. **O papel do professor diante das Inovações Tecnológicas.** Disponível em: <http://www.nce.ufrj.br/ginape/paginas/p_marcosElia.html> Acesso em: 29 mar. 2016

MORAN, José Manuel. **Como Utilizar a Internet na Educação.** Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19651997000200006> Acesso em: 29 mar. 2016

VELASCO, Calcida Gonsalves, **Brincar: o despertar psicomotor,** Rio de Janeiro: Sprit, 1996.

ANEXO 1



Curso de Especialização
**Educação na
Cultura Digital**

Curso de Especialização Educação na Cultura Digital

Professora: Patrícia Barbosa Pereira

Polo Grande Florianópolis

Escola Básica Municipal José Vanderlei Mayer

Aluna: Keit Fraga Faust

Ação 1 - O que será Realizado?

A utilização de jogos online como uma metodologia de ensino - Inclusão e uso de Tecnologias Digitais nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental

- Por que realizar essa proposta?

- Qual a contribuição que essa integração poderá oferecer para seus(suas) estudantes? E para a sua escola?

Observando os educandos do ensino fundamental da Escola Básica Municipal José Vanderlei Mayer, foi possível perceber que muito dos educandos não tem acesso ao computador/internet, embora alguns já tenham acessado a internet através da escola, Lan House, poucos têm acesso. Experiências onde os alunos fizeram pesquisas e participaram jogo online relacionados ao conteúdo, foi possível perceber o interesse despertado, e envolvimento de todos. Então para que possa haver mais contato, acesso e aprendizagem dos educandos, a utilização de jogos online como metodologia de ensino visa trabalhar de uma forma lúdica e de vivência, estimulando o Raciocínio Lógico, a criatividade, auxiliando as crianças no processo de construção do conhecimento. O desenvolvimento pode potencializar essas capacidades, ampliando as possibilidades das crianças de compreenderem e transformarem a realidade. "O professor não ensina, mas arranja modos de a própria criança descobrir".(Jean Piaget)

- A integração será fortalecida se for realizada de forma interdisciplinar?

É de grande importância a interdisciplinaridade no processo da aprendizagem. Trabalhar de forma interdisciplinar, garante maior interação entre os educandos,

professores, a fim de buscar novas alternativas, construindo o conhecimento nas diferentes disciplinas compreendendo a ligação entre as diferentes áreas.

A proposta de trabalhar a interdisciplinaridade utilizando as TDIC, já acontece através de trocas de ideias, socialização com os demais professores. Além de a proposta estar presente para os professores de 1º ao 5º ano, a sala de recurso multifuncionais - AEE também faz uso de tecnologias assistivas no ensino aprendizagem de educandos com necessidades especiais.

No início do ano letivo de 2015, foram iniciadas algumas atividades nessa perspectiva, porém deixaram de acontecer devido ao furto de computadores. Os computadores foram recuperados, porém somente no mês de outubro serão instalados, após ser colocado grade na sala. Durante esse período sem a utilização dos computadores, foi possível perceber a necessidade do educando de estar em contato com as TDIC, na construção da aprendizagem, inclusive por participar do Projeto Memória Local/ Museu da Pessoa Online. Outras atividades com uso de data-show foram feitas, e pesquisas em casa foram feitas, ainda assim não supriu as necessidades de todos os educandos.

Proposta de intervenção a partir da integração das TDIC no currículo.

Considerando a função social da escola, é essencial que ela esteja em sintonia com as exigências de seu tempo e de seu espaço e em consonância com os instrumentos culturais disponíveis dos quais as TDIC fazem parte. Dessa forma, contribui-se para uma formação de cidadãos voltada para o desenvolvimento de habilidades que lhes possibilitem atuar de forma ativa e questionadora diante dos desafios que a vida impõe. Por isso importante se pensar o quanto se faz necessário avaliar as novas abordagens, práticas, para além da prática, afim de aprofundar, integrar o estudo e incorporar ao currículo e as relações da comunidade escolar como um todo.

ANEXO 2



Universidade Federal de Santa Catarina.

Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital.

Núcleo Específico: A Prática Docente no Ensino Fundamental I e TDIC.

Cursista: Keit Fraga Faust

Escola Básica Municipal José Vanderlei Mayer

Pólo: Florianópolis

Atividade 3

Experiência de aprendizagem com uso de jogos virtuais - Jogo LETROCA

O jogo online Letroca contempla um universo fixo de letras móveis, no qual os estudantes são desafiados a formar o maior número de palavras possíveis, num tempo definido por uma ampulheta. A proposta de aprendizagem com uso das TICs, é muito valiosa, pois desperta o interesse e motiva o educando a participar. Acredito que esta seja uma proposta enriquecedora no ensino aprendizagem, e em outros momentos/jogos relacionados ao conteúdo de estudo apresentaram pontos positivos no sentido da construção da aprendizagem.

Embora a proposta seja uma experiência de aprendizagem com uso de jogos virtuais, pelo grupo da escola participante do curso Educação na Cultura Digital, não foi possível realizar na Escola Básica Municipal José Vanderlei Mayer, pois houve uma tentativa de furto dos computadores, que foram recuperados, mas ainda não foram instalados porque estamos aguardando ser colocada grade na sala onde a pequena quantidade de computadores em (relação ao número de alunos) ficam. O grupo participante do curso vem buscando melhorias para escola, embora esse processo se pareça lento. Observando os educandos do ensino fundamental da Escola Básica Municipal José Vanderlei Mayer, foi possível perceber que muito dos educandos não tem acesso ao computador/internet, embora alguns já tenham acessado a internet através da escola, Lan House, poucos têm acesso. Experiências onde os alunos fizeram pesquisas e participaram jogo online relacionados ao conteúdo, foi possível perceber o interesse despertado, e envolvimento de todos. Então para que possa haver mais contato, acesso e

aprendizagem dos educandos, a proposta do grupo participante do Curso Cultura Digital na escola, é utilização de jogos online como metodologia de ensino visando trabalhar de uma forma lúdica e de vivência, estimulando o Raciocínio Lógico, a criatividade, auxiliando as crianças no processo de construção do conhecimento. O desenvolvimento pode potencializar essas capacidades, ampliando as possibilidades das crianças de compreenderem e transformarem a realidade. "O professor não ensina, mas arranja modos de a própria criança descobrir".(Jean Piaget)

Atividades desenvolvidas na Escola Básica Municipal José Vanderlei Mayer:

Jogo As grandes navegações – Conteúdo História

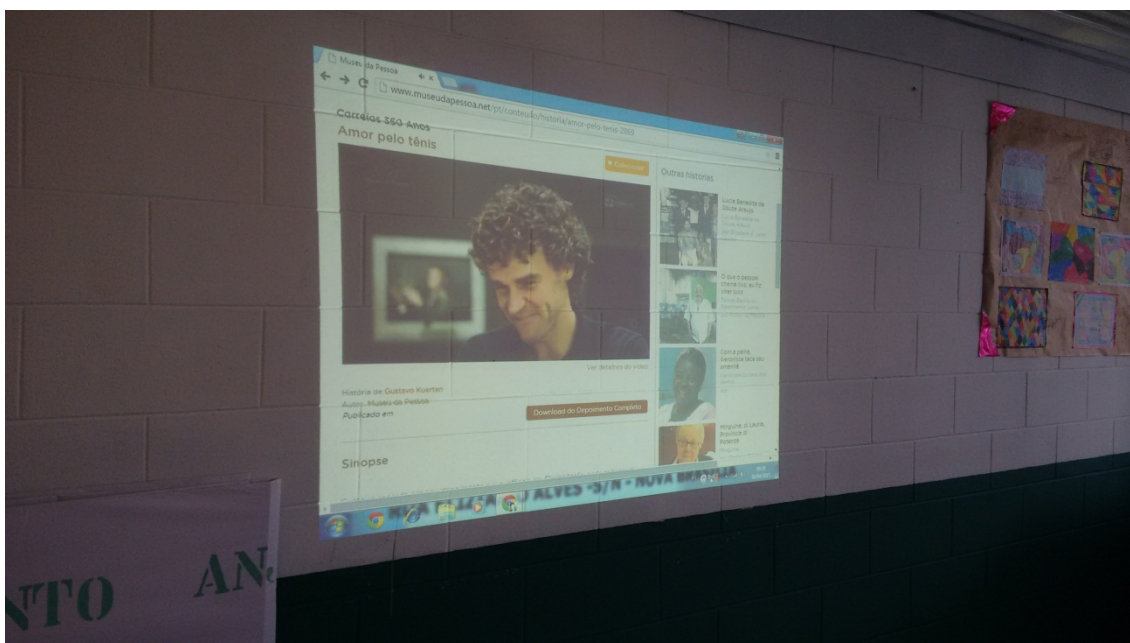


Turma 4º Ano – Professora Keit



Turma 4º ano – Professora Keit

Conteúdo Digital Pesquisa Museu da Pessoa – Conteúdo História



Turma 4º ano – Professora Keit

Para realização do Jogo Letroca, (sem os computadores instalados), pensamos fazer uso da data-show para participação e visualização de todos, porém no momento a escola esta sem acesso a internet, portanto não foi possível por enquanto a realização do jogo Letroca na Escola Básica Municipal José Vanderlei Mayer.

Trabalho em outra escola com a turma de PENOA – Programa Estadual de Nova Oportunidades de Aprendizagem na Educação Básica, onde podemos contar com uma sala de informática ampla, equipada com número de computadores que atende a

demanda de educandos e com acesso a internet, sendo assim pude desenvolver a experiência de aprendizagem com uso do jogo virtual Letroca com a turma citada.



Turma PENOA Anos Iniciais – Professora Keit

Assim que foi apresentada a proposta de um jogo com letras móveis para formação de palavras online, foi interpretado pelos educandos como um jogo fácil relacionado ao que estão acostumados a utilizar (alfabeto móvel). Cada educando teve acesso há um computador para desenvolver/participar do jogo. A partir do início do jogo, houve fala entre os participantes, trocando ideias, comentando que era difícil. Esse momento de conhecer o jogo foi desafiador, e logo muitas outras trocas de ideias surgiram, porém a medida que o tempo passava, havia mais concentração, pois o jogo desafia, instiga, exige concentração, raciocínio lógico, e todos se envolveram plenamente no jogo. Durante a primeira rodada, cada participante teve seu tempo, uns conseguiram formar muitas palavras, outros nem tanto, porém ambos se mostravam bastante interessados em descobrir qual era a palavra que não foi descoberta. No segundo momento o grande grupo optou pela cronologia do jogo, o que tornou ainda mais desafiante e motivador.

Durante a realização do jogo online foi possível perceber uma grande interação, concentração e interpretada como desafio, onde cada participante tinha primeiramente como objetivo descobrir, criar palavras e na segunda rodada fazendo uso da cronologia, ter raciocínio mais rápido do que o colega, diferente da ideia inicial onde fizeram relação ao jogo alfabeto móvel, onde geralmente o professor pronuncia a palavra, e o educando busca formar a palavra corretamente a partir do som. A versão online exige

maior concentração, e por sua vez mais atraente ao aluno por fazer uso das Tdic, e ser uma aprendizagem “diferente” da habitual. Ao término do jogo, muitos ainda estavam concentrados, e questionaram o site para anotar e poder jogar em casa com a família. No retorno para sala, conversamos sobre o jogo, cada criança quis compartilhar quantas palavras conseguiu formar, sobre as dificuldades encontradas, pois havia palavras que não conheciam e finalizamos anotando as palavras para pesquisar na próxima aula sala de informática no dicionário online.

Meu desafio enquanto professora é poder desenvolver essa mesma proposta com qualidade na Escola Básica Municipal José Vanderlei Mayer.

ANEXO 3

Turma: 4º ano – Professora Keit

Disciplina: Matemática

APRENDENDO TABUADA DE FORMA DIVERTIDA

Justificativa:

Os recursos tecnológicos podem ser utilizados para melhoria da qualidade da prática pedagógica, mas, para que isso ocorra é necessário que sejam conhecidos e primeiramente dominados pelos professores, e devem ser desenvolvidos como ferramenta auxiliar para promover a aprendizagem e devem estar inserido no planejamento. Eles não são os únicos responsáveis pela melhoria da qualidade do ensino, mas como se faz cada vez mais frequente em nosso dia a dia, é importante que a escola utilize e discuta o seu uso.

Objetivos:

6. Aprender de forma lúdica a tabuada;
7. Raciocinar rapidamente;
8. Exercitar o cálculo mental;
9. Aprofundar o estudo da tabuada.
10. Estimular a atenção e despertar nos alunos o gosto de aprender a tabuada.

Duração das atividades

2 horas/ aula

Conhecimentos prévios trabalhados

Multiplicação;

Adição

Tabuada;

No laboratório de informática – jogo da tabuada

A aula deverá ser desenvolvida no laboratório de informática. Para realizar a proposta, é necessário computadores com acesso a internet. Na internet existe uma diversidade e quantidade muito grande de jogos que trabalham com a temática da tabuada, porém o jogo online selecionado é : “Tabuada do Dino”. Disponível em: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/tabuadaDino/>>.

Anexo 3

O jogo online Tabuada do Dino tem níveis fáceis e difíceis, envolvendo cálculos relacionados às quatro operações e estimula o raciocínio, a concentração, porém de acordo com a temática trabalhada em sala com a turma do 4º ano, a proposta é operação de multiplicação. Para jogar, o educando irá acessar o site, escolher uma das quatro operações (multiplicação) e iniciar. Cada vez que o jogador acertar, aparece um dinossauro vibrando de felicidade, mas se erra ele faz uma cara de choro. O jogador escolhe o número da tabuada que quer brincar. O jogo online irá oportunizar ao aluno o desenvolvimento da capacidade de investigar ideias matemáticas, resolver problemas, formular e testar hipóteses, induzir, deduzir, buscar soluções, e buscar a construção do conhecimento. Um conhecimento só é pleno se for mobilizado em situações diferentes. Durante a realização da atividade, poderá ser utilizada uma Câmera para o registro de todo o procedimento, e ser exposto no blog da escola: ebmjvm@gmail.com



Recursos

Computadores;

Jogo Tabuada do Dino disponível em

<<http://www.escolagames.com.br/jogos/tabuadaDino/>>,

Máquina Fotográfica Digital (para registro da atividade)

Avaliação

Os alunos serão avaliados conforme a sua participação durante a atividade, onde será observado o interesse, competitividade, raciocínio lógico, compreensão da tabuada

que é uma forma de facilitar o cálculo nas operações, sobretudo à multiplicação e divisão.

Desenvolvimento/Experiência – Turma: 4º ano – Professora Keit



Foto: Educandas fazendo calculo da tabuada para responder jogo *online*



Foto: Grupo discutindo a resolução do problema



Foto: Grupo resolvendo a questão de multiplicação nível difícil

A atividade jogo *online* Tabuada do Dino envolvendo a multiplicação foi realizada com a turma do 4^a ano da Escola Básica Municipal José Vanderlei Mayer. Durante a participação da turma, foi possível perceber interesse, e envolvimento a fim de resolver as questões do jogo *online*. Como o número de computadores não atende o número de alunos, foram formados grupos, e os grupos se organizaram para competir uns com os outros. Considero que a proposta do jogo *online* atingiu o objetivo de instigar e despertar o interesse dos educandos. Em sala o grupo de alunos respondeu algumas questões de acordo com abordagem, e apesar de responderem de maneira sucinta, foi possível perceber resultados positivos no processo da aprendizagem.

Perguntas:

0-que você achou desta atividade?
 Importante porque nos aprendemos também com os jogos

2-você gosta de jogar? Joga com frequência em que lugares?
 Sim eu jogo no celular e na computador

3-Você acha possível aprender com os games ?se sim, o que se aprende?
 Sim nos aprendemos as grandes manequas e tabuada

4-você gostaria que sua professora utilizassem os jogos para ajudar nas discussões e no aprendizado em sala de aula?
 Sim e jogo tabuada ajuda a gente ficar melhor e mais rápido

Foto: Registro educando 4º ano

Perguntas:

0-que você achou desta atividade?
 Legal e interessante para aprender

2-você gosta de jogar? Joga com frequência em que lugares?
 Sim tanto no celular e na computador

3-Você acha possível aprender com os games ?se sim, o que se aprende?
 Sim de alguns inglês também e também tabuada

4-você gostaria que sua professora utilizassem os jogos para ajudar nas discussões e no aprendizado em sala de aula?
 Sim porque é bom para aprender mais coisas

Foto: Registro educando 4º ano

O que você achou desta atividade?
Interessante e legal porque usa tecnologia

2-você gosta de jogar? Joga com frequência em que lugares?
Com frequência na minha casa, no celular.

3-Você acha possível aprender com os games ?se sim, o que se aprende?
Sim, aprendemos mais.

4-você gostaria que sua professora utilizassem os jogos para ajudar nas discussões e no aprendizado em sala de aula?
Sim, pois aprendemos com a facilidade na tecnologia, jogos da internet.

Foto: Registro educando 4º ano

Considerando o registro dos educandos acredito que a proposta foi de grande valia. Além do questionamento por escrito, foi feita uma conversa oral, onde os educandos expressaram interesse nas atividades que utilizam a tecnologia, e por se tratar de um ambiente diferente, para além do espaço sala de aula.