

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA – UFSC
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL**

MILENE VENSON

**UM *START* NOS JOGOS DIGITAIS: A PRÁTICA PEDAGÓGICA COMO UM *PLAY*
PARA O PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM**

CRICIÚMA, JUNHO DE 2016

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA – UFSC
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL**

MILENE VENSON

**UM *START* NOS JOGOS DIGITAIS: A PRÁTICA PEDAGÓGICA COMO UM PLAY
PARA O PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM**

Monografia apresentada à Diretoria de Pós-graduação da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, para a obtenção do título de especialista em Educação na Cultura Digital.
Orientadora: Prof^a. Me. Cristiane de Castro Ramos Abud

CRICIÚMA, JUNHO DE 2016

Dedico esta monografia a Deus, aos meus familiares e a todos que de alguma forma contribuíram para a realização deste trabalho.

AGRADECIMENTOS

Elevo meus agradecimentos a Deus por possibilitar-me saúde e perseverança na realização deste trabalho, ao meu pai Anselmo que de onde está, no céu e em meu coração, me enviou força e incentivo, a minha mãe Silésia que dedica sua vida em prol dos filhos e que tanto colaborou com esta monografia não deixando que desanimasse, aos meus irmãos Ângela e Ramon que com suas habilidades gramaticais e tecnológicas foram extremamente importantes e ao meu companheiro Daniel que com sua paciência e companheirismo, muito contribuiu para realização do presente trabalho. Não poderia deixar de agradecer a minha orientadora Cristiane, peça fundamental para esta realização. Devo agradecimentos especiais aos sujeitos pesquisados, os docentes, que prontamente dispuseram um pouco de seu tempo para responder aos questionários, permitindo a concretização desta pesquisa.

A educação não se reduz à técnica, mas não se faz educação sem ela. Utilizar computadores na educação, em lugar de reduzir, pode expandir a capacidade crítica e criativa de nossos meninos e meninas. Dependendo de quem o usa, a favor de que e de quem e para quê. O homem concreto deve se instrumentar com o recurso da ciência e da tecnologia para melhor lutar pela causa de sua humanização e de sua libertação.

Paulo Freire

RESUMO

O objeto de estudo desta monografia, os Jogos Digitais educacionais, pode ser definido como um software que por meio de um dispositivo de entrada, permite aos jogadores se inserirem em um processo ensino-aprendizagem lúdico e significativo. Esta pesquisa, de enfoque dialético, surgiu da observação de uma crescente na utilização dessa ferramenta nas salas de aula das séries iniciais. Portanto, o objetivo deste estudo é analisar, sob a perspectiva dos professores das séries iniciais, a influência que os Jogos Digitais exercem no processo ensino-aprendizagem. Para tanto, pesquisou-se a campo para a coleta dos dados a serem examinados em uma abordagem qualitativa, com uma amostra que compreende sete professores de duas escolas públicas estaduais, sendo uma do município de Içara e outra de Criciúma. No decorrer da análise dos dados, houve a preocupação de preservar a identidade dos sujeitos pesquisados, mesmo explicitando suas respostas de forma literal, intencionando a fidedignidade da realidade. Ao realizar a análise dos dados, percebeu-se que as professoras das séries iniciais valorizam a utilização dos Jogos Digitais como um recurso pedagógico, porém ainda há quem apresente certas dificuldades, acreditando ser necessário a busca por formação continuada para efetivamente dar o *start* em uma práxis inovadora.

Palavras-chave: Jogos Digitais; Processo Ensino-Aprendizagem; Teorias da Aprendizagem; Formação Continuada.

ABSTRACT

The study object of this monograph, the Digital Games Educational, it can be defined as a software that by means of input device, it allows players to insert into a teaching-learning fun and meaningful process. This research, dialectical approach, arose from the observation of the growing utilization of this tool in Elementary School classrooms. Therefore, the aim of this study is to analyze, from the perspective of Elementary School teachers, the influence that the Digital Games play in the teaching-learning process. For this purpose, researched the field to collect datas to be examined a qualitative approach, with a sample that includes seven teachers of two states publics schools, one of municipality of Içara and other Criciúma. During the analysis of data, there was a care to preserve the identity of the individuals, even explaining their answers literally, intending the reliability of reality. In the course of data analysis, it was noticed that the teachers value the use of Digital Games as a teaching resource, but there are still those who have certain difficulties, believing it to be necessary to search for continuing education to effectively give the *start* in an innovative practice.

Palavras-chave: Digital Games; Teaching-Learning Process; Theories of Learning; Continuing Education.

LISTA DE GRÁFICOS

| | |
|--|----|
| Gráfico 1 – Formação dos Professores das Séries Iniciais..... | 29 |
| Gráfico 2 – Os Professores Utilizam os Jogos Digitais em suas Aulas?..... | 30 |
| Gráfico 3 – Dificuldades em Trabalhar com Jogos Digitais..... | 33 |
| Gráfico 4 – Observação da Presença das Teorias de Aprendizagem nos Jogos Digitais..... | 35 |
| Gráfico 5 – Há Necessidade de Formação Continuada para se Trabalhar com Jogos Digitais?..... | 39 |

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TDIC – Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação.

USB – *Universal Serial Bus*, “Porta Universal” em português.

HDMI – *High-Definition Multimedia Interface*, “Interface Multimídia de Alta Resolução” em português.

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| 1- INTRODUÇÃO | 10 |
| 2- A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM..... | 12 |
| 3- AS TEORIAS DA APRENDIZAGEM QUE FUNDAMENTAM A PRÁTICA PEDAGÓGICA COM JOGOS DIGITAIS | 15 |
| 3.1- Inatismo..... | 15 |
| 3.2- Ambientalismo | 16 |
| 3.3- Construtivismo | 17 |
| 3.4- Histórico-Cultural | 18 |
| 3.5- Inteligências Múltiplas | 20 |
| 4- A IMPORTÂNCIA DA FORMAÇÃO CONTINUADA PARA A PRÁTICA PEDAGÓGICA COM JOGOS DIGITAIS | 24 |
| 5- METODOLOGIA | 27 |
| 6- APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS..... | 29 |
| 6.1- A Práxis Pedagógica com Jogos Digitais na Perspectiva dos Professores das Séries Iniciais | 29 |
| 7- CONCLUSÃO | 39 |
| REFERÊNCIAS..... | 40 |
| REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES..... | 43 |
| ANEXO..... | 44 |

1- INTRODUÇÃO

A utilização das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação – TDIC na educação vem se tornando algo mais natural nos últimos anos, porém ainda há professores que não se sentem à vontade com as tecnologias e acabam não as utilizando. Nas séries iniciais do ensino fundamental percebe-se que, o que ainda é mais utilizado como prática pedagógica são os jogos digitais, o que motivou a realização da pesquisa.

Um *Start* nos Jogos Digitais: a prática pedagógica como um *play* para o processo ensino-aprendizagem partiu da observação crescente das diferentes formas de utilização de Jogos como recurso nas aulas das Séries Iniciais do Ensino Fundamental. Refletiu-se sobre as seguintes questões: Jogos Digitais podem fazer diferença no processo ensino-aprendizagem? Qual a real opinião dos professores de séries iniciais com relação ao ensino por meio de Jogos Digitais?

No intuito de verificar as respostas para o problema de pesquisa e qual seria de fato a influência dos Jogos Digitais no processo ensino-aprendizagem, fez-se necessário definir um objetivo geral que busca: analisar, sob a perspectiva dos professores das séries iniciais, a influência que os jogos digitais exercem no processo ensino-aprendizagem.

Partindo do objetivo geral, houve a necessidade de se estabelecer objetivos mais específicos, para saber por onde trilhar o caminho da pesquisa. Sendo que se definiu como:

- ✓ Observar, por meio de questionários, aplicado com as professoras de duas escolas da rede estadual, uma do município de Içara e outra de Criciúma, Santa Catarina, qual teoria da aprendizagem permeia a práxis dos professores das séries iniciais.
- ✓ Verificar se os professores das séries iniciais utilizam os jogos digitais como ferramenta no processo ensino-aprendizagem e como as aplicam.
- ✓ Constatar se os professores das séries iniciais percebem alguma influência dos jogos digitais no processo ensino-aprendizagem.
- ✓ Averiguar se os professores das séries iniciais buscam

formar-se continuamente na área das tecnologias digitais de comunicação e informação.

Com base nos objetivos pôde-se definir os capítulos que respaldarão teoricamente a pesquisa.

No primeiro capítulo, intitulado “A Utilização dos Jogos Digitais como Ferramenta no Processo Ensino-aprendizagem”, aborda-se a utilização dos jogos digitais como ferramenta no processo ensino-aprendizagem, que traz um pouco da definição de Jogos Digitais educacionais, da história e da importância dos mesmos no desenvolvimento das aulas em turmas de séries iniciais.

“As Teorias da Aprendizagem que Fundamentam a Prática Pedagógica com Jogos Digitais” apresenta as teorias da aprendizagem que fundamentam a prática pedagógica com jogos digitais, já que todo professor deve ter uma práxis, ou seja, uma prática embasada teoricamente.

Já o terceiro capítulo, “A Importância da Formação Continuada para a Práxis Pedagógica com Jogos Digitais”, acentua a importância da formação continuada para a práxis pedagógica com jogos digitais. Afinal, formar-se continuamente deve fazer parte da vida de um profissional da educação, pois como coloca Schön (1995) todo professor deve refletir sua prática, agir e novamente refletir, e nada melhor que a formação continuada para auxiliar nesse processo.

Na “Metodologia”, quarto capítulo, temos uma explanação da metodologia utilizada para a realização desta pesquisa.

O quinto capítulo, “Apresentação e Análise de Dados”, vem apresentar e analisar os dados coletados, no qual se verifica o que pensam os professores pesquisados, relacionando suas respostas ao referencial teórico que embasa a pesquisa.

Ao final, apresenta-se a “Conclusão” da pesquisa sob a luz do problema inicial e dos objetivos da pesquisa.

2- A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

Estamos vivenciando a era das Tecnologias Digitais de Informação e da Comunicação, estas estão presentes em nossa vida, porém na escola vem se inserindo aos poucos, pois tudo o que é novo gera medo e insegurança. A aplicação de qualquer recurso educacional inovador requer conhecimento e formação por parte dos profissionais que o utilizarão em sala de aula, especialmente em se tratando de ferramentas como os Jogos Digitais.

Mas, até onde os Jogos Digitais contribuem na prática pedagógica de professores das séries iniciais em favor do processo ensino-aprendizagem?

Inicialmente, acredita-se que se faz importante conhecer a história dos jogos, afinal os jogos fazem parte da vida dos seres humanos desde sempre. Por meio do jogo, que a criança pode desenvolver diversas habilidades e aprendizagens. De acordo com Rosado (2006)

Platão (427-348) afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos. Montaigne (1533-1592), um dos precursores da ludicidade, considera importante a educação global do indivíduo, ressaltando que o processo de ensino-aprendizagem acontece a partir da curiosidade da criança e da percepção do mundo ao seu redor físico. (ROSADO, 2006, p.2)

Parafraseando Rosado (2006) a utilização de jogos nas escolas começaram a ser utilizadas pelos humanistas nas escolas jesuítas a fim de ensinar ortografia e gramática, valorizando o espírito lúdico da atividade. Entretanto, com o passar dos anos, a criança passou a ser vista como adulto em miniatura, muito salientada por Ariès (1981, *apud* ROSADO, 2006), não diferenciando os jogos para adultos e para crianças, sendo que estas deveriam brincar e jogar como os adultos.

A visão dos jogos continuou se modificando. “Friederich Froebel (2001), teórico alemão, já no século XIX, entendia que as crianças deveriam ser deixadas livres para expressarem sua riqueza interior. Isso deveria ocorrer através de jogos e artes plásticas” (ROSADO, 2006, p. 2). Acreditava-se, portanto, que por meio do jogo a criança poderia expressar seus sentimentos de forma significativa.

Como todo conhecimento é dialético, no século XX, de acordo com Rosado (2006), o jogo passou a ser visto como um instrumento de construção de conhecimento, socialização e interação. Posteriormente o jogo também passou a ser visto como uma atividade cultural.

Como em nossa cultura foram se inserindo as tecnologias, o jogo tradicional foi transportado para o mundo digital, sendo sempre aprimorado, recriado e reinventado.

Entende-se que também se faz necessário haver a compreensão que os Jogos Digitais “são definidos como qualquer *software* que tenha como objetivo final o entretenimento do usuário e com o qual o usuário possa interagir através de um dispositivo de entrada” (SPECKHAHN, 2014, p. 16).

Os Jogos Digitais apresentam diversos gêneros, dentre eles os jogos educacionais que “são jogos cujo objetivo principal é a transmissão de conhecimento ou a aplicação prática de conceitos aprendidos em aula” (TAROUCO et al., 2004, *apud* SPECKHAHN, 2014, p. 16).

A utilização dos jogos digitais, assim como dos jogos tradicionais em ambiente escolar, deve ser relacionado aos objetivos dos conteúdos previstos em um currículo, abordando-os de forma contextualizada, pois

O jogo eletrônico, assim como o jogo tradicional, promove o desenvolvimento cognitivo, na medida em que possibilita a aquisição de informações, transformando o conteúdo do pensamento infanto-juvenil. Desenvolvendo, desta forma, habilidades dos sujeitos, que poderão ser reelaboradas e reconstruídas. (ROSADO, 2006, p.5)

Aprender por meio dos jogos digitais é uma forma lúdica e prazerosa de desenvolver a aprendizagem. Uma ferramenta portanto, muito importante para ser utilizada pelos professores, mas se tomando o cuidado de não ter apenas o objetivo de entreter os educandos.

O autor Gee (2004, *apud* NEVES et al, 2014) elaborou dezesseis princípios da utilização dos jogos digitais como ferramenta no processo ensino-aprendizagem, com os quais acredita que os educandos podem desenvolver diversas habilidades. Dentre os princípios que Gee (2004, *apud* NEVES et al, 2014) estão: *Identidade*, no qual o jogador pode vivenciar e aprender de forma significativa;

Interação, em que há possibilidade de respostas conforme as jogadas e também lançamento de novos desafios; *Produção*, em que podem modificar o jogo a partir das ações; *Espaço de Risco*, o jogador pode ganhar ou perder com possibilidades de retomada e novas aprendizagens; *Customização*, quando é possível adequar o jogo ao nível e estilo de aprendizagem do jogador; *Iniciativa*, que é o controle das ações pelo jogador; *Problemas Ordenados*, permite levantamento de hipóteses e solução de problemas mais complexos; *Desafio e Consolidação*, integra o novo conhecimento ao anterior; *Just-in-time e On-demand*, quando o jogador pode solicitar informações; *Significado Contextualizado*, os significados das palavras acompanham as ações; *Desafiador e Factível*, quando o jogo apresenta desafios motivadores; *Pensamento em Sistema*, quando há integração de fatos; *Exploração, pensamento lateral e reflexão de objetivos*, quando há o incentivo da exploração de pensamento não linear para refletir os objetivos para solução de problemas; *Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído*, quando o jogador tem o conhecimento necessário para tomar decisões e solucionar os problemas; *Equipes com Funções Integradas*, quando cada jogador contribui com seu conhecimento para solução de problemas; *Desempenho antes da Competência*, é o desenvolvimento de competências enquanto se joga.

Para Gee, os jogos podem promover o desenvolvimento cognitivo e gerar melhores resultados nas atividades escolares, uma vez que são baseados em uma tecnologia divertida, atraente e interativa. Esse autor compreende que, ao contrário da maioria dos processos de ensino tradicionais, o ato de jogar não pune os(as) jogadores(as) pelos erros cometidos, mas ensina, pois a partir dos erros é possível aprender e, assim, atingir o objetivo proposto. (NEVES *et al*, 2014).

Analisando os princípios de Gee (2004, *apud* NEVES *et al*, 2014), percebemos que os professores podem e devem utilizar os jogos digitais como ferramenta no processo ensino-aprendizagem.

Porém, os professores devem ter claro que muitos jogos digitais são desenvolvidos com base em alguma das teorias de aprendizagem, necessitando então, tomar cuidado de reconhecer as mesmas nos jogos, como forma de garantir o alcance de seus objetivos. É o que será apresentado no capítulo a seguir.

3- AS TEORIAS DA APRENDIZAGEM QUE FUNDAMENTAM A PRÁTICA PEDAGÓGICA COM JOGOS DIGITAIS

Para que os jogos digitais educacionais não desenvolvam apenas a função de entreter os educandos, os professores devem ter uma prática pedagógica embasada teoricamente para relacionar e justificar sua utilização. Existem diversas teorias na educação que dão base à prática, dentre elas temos inatista, ambientalista, construtivista e histórico-cultural. Também hoje, muito se trata da teoria de Howard Gardner, considerando que há jogos digitais educacionais baseados nessa teoria, ela também será abordada.

Neste capítulo, portanto, iremos expor as principais características de cada uma delas, relacionando-as aos jogos digitais educacionais.

3.1- Inatismo

A teoria inatista possui ditados como “filho de peixe peixinho é”, pois acredita que assim como possuímos heranças genéticas que definem a cor dos cabelos, por exemplo, essa também vai determinar a forma de aprender e o que seremos. Sendo assim, é centrada nos fatores biológicos, tendo como palavras-chave dom e aptidão.

Essa teoria tem base filosófica racionalista e idealista de acordo com a Proposta Curricular de Santa Catarina.

O racionalismo se norteia, pela crença de que o único meio para se chegar ao conhecimento é por intermédio da razão, já que esta é inata, imutável e igual em todos os homens. Para o idealismo, o real é confundido com o mundo das ideias e significados. [...] é a forma de compreender a realidade na qual o espírito vai explicar e produzir a matéria (SANTA CATARINA, 1998, p.16).

Portanto, de acordo com Venson (2008)

Com esse paradigma, o papel do professor facilitador é de cultivar, de despertar em seu aluno o dom, a aptidão, a essência que ele possui. Caso
o

indivíduo não deixe aflorar seu talento é porque não amadureceu, tornando o próprio aluno o único responsável pelo seu sucesso ou fracasso, a escola e o professor se isentam principalmente do fracasso dos alunos. (VENSON, 2008, p. 40)

Na busca por artigos, livros ou qualquer outro material que relacionasse a teoria inatista aos jogos digitais, nada se encontrou. Devido a essa teoria acreditar que só há aprendizagem se houver maturidade, faz-se extremamente difícil desenvolver jogos de acordo com a mesma. Caso exista algum jogo desenvolvido de acordo com tal teoria, esse deve ser um facilitador da aprendizagem, aflorando o que o aluno já nasceu sabendo.

3.2- Ambientalismo

A teoria ambientalista é centrada no meio em que o estudante está inserido. Ao contrário da teoria inatista, o ambientalismo acredita que nascemos sem nenhuma aptidão, que seremos moldados de acordo com o ambiente ao nosso redor.

O ambientalismo, portanto, tem bases filosóficas empiristas e positivistas, de acordo com a Proposta Curricular de Santa Catarina (1998).

O empirismo pressupõe que o conhecimento ocorre a partir da experiência sensorial e dela deriva. O positivismo se baseia numa suposta harmonia do social, semelhante à das leis naturais, entendendo que a criança é regida por leis do tipo natural (SANTA CATARINA, 1998, p.17).

Dentro do ambientalismo ainda encontramos como seus mais influentes teóricos Skinner, que desenvolveu o Behaviorismo, baseado no estímulo-resposta. Muitos jogos digitais educacionais têm por base essa teoria, tanto que Coelho e Fialho (2007) colocam que:

A maior parte dos softwares educacionais existentes é baseada nas diferentes Teorias Behavioristas, representadas, principalmente, por Skinner, para quem a aprendizagem corresponde à exposição de um comportamento desejado obtido por meio de um “condicionamento operante” (TAROUÇO,1998). Esses softwares apresentam reforços positivos ou negativos às respostas fornecidas pelos estudantes, os quais,

segundo os adeptos desta teoria psicológica, seriam capazes de promover mudanças permanentes de comportamento. (COELHO E FIALHO, 2007, p. 166)

Logo, a teoria de aprendizagem ambientalista é centrada no docente, pois “esse processo ensino-aprendizagem ocorre por meio de técnicas que o professor transmissor se utiliza para estimular a memorização e a reprodução, sem que haja questionamentos e reflexões por parte de seus alunos” (VENSON, 2008, p. 41). O mesmo ocorre com os jogos digitais educacionais desenvolvidos de acordo com essa teoria, pois não permitem uma interatividade, somente há a resposta negativa ou positiva.

3.3- Construtivismo

O construtivismo é uma teoria da aprendizagem baseada nas filosofias evolucionistas e estruturalista de acordo com a Proposta Curricular de Santa Catarina

[...] o ser humano evoluiu do reino animal, possuindo uma força vital desencadeada pelos instintos e pela inteligência. O estruturalismo considera a realidade como um conjunto de elementos relacionados entre si, de tal forma que a modificação em um dos elementos desencadeia a modificação nos outros (SANTA CATARINA, 1998, p.17).

Jean Piaget (*apud* PELLEGRINI, 2001) elaborou o construtivismo a partir da observação do desenvolvimento biológico e cognitivo de seus próprios filhos, sendo que definiu estágios do desenvolvimento, sendo eles:

- Sensório Motor: estágio que, de acordo com Pellegrini (2001), compreende do nascimento aos dois anos, em que se desenvolve uma inteligência prática, como sugar.
- Pré-operatório: dos dois aos sete anos a criança já consegue imaginar algo e na prática fazer outra coisa.
- Operatório Concreto: vai dos sete aos doze anos, neste estágio já faz reflexões e ralações entre objetos “percebe que $3 - 1 = 2$ porque sabe que $2+1 = 3$ ” (PELLEGRINI, 2001, p.24).

- Operatório Formal: neste estágio, que é a partir dos doze anos, o adolescente consegue compreender sentimentos com o amor, ou seja, já consegue abstrair.

Portanto, a aprendizagem se dá por meio da interação entre o sujeito e objeto. Nessa interação o conhecimento será assimilado e acomodado, sendo que haverá então uma reelaboração do conhecimento, transformando o sujeito.

A instituição educacional e o professor como orientador devem desequilibrar lançando questões a seus alunos para que busquem, por meio da interação, da observação e da investigação, o equilíbrio novamente, ou a dúvida sanada. Se for o aluno quem busca a resposta, este estará desenvolvendo algo primordial para a sua vida, a autonomia. (VENSON, 2008, p. 42).

Portanto, no mundo dos jogos digitais a teoria construtivista também se faz presente, “qualquer *software* inspirado nas Teorias Construtivistas/Construcionistas deve permitir ao estudante o máximo de interação, respeitando, ainda, as representações virtuais que pode estabelecer, ou seja, esquemas de assimilação[...]” (COELHO E FIALHO, 2007, 166).

Os jogos digitais construtivistas devem conter interatividade, para que o aluno possa construir o próprio conhecimento de forma autônoma.

3.4- Histórico-Cultural

A teoria histórico-cultural tem como seu principal representante Lev Semenovitch Vygotsky, que constitui o ser humano como ser histórico, cultural e social. Colocando ainda que a aprendizagem é um processo que deve levar em conta todos os aspectos do ser humano.

De acordo com a teoria histórico-cultural, o professor deve ter consciência de seu papel e atuar como uma ponte entre o conhecimento que os educandos já possuem e o conhecimento ao qual se quer que obtenham, ou seja, como mediadores, já que:

O principal papel do(a) educador(a) em sala de aula é mediar a aquisição dos conhecimentos, de modo a possibilitar que os indivíduos construam seu conhecimento de forma crítica e articulada com sua realidade social e

cultural. Assim, também é papel do(a) educador(a) mediar a interação entre os jogos digitais e seus(as) alunos(as), de modo a garantir que a proposta seja efetivamente vivida e proporcione aprendizagem. (NEVES *et al.*, 2014)

Para que haja de fato a mediação do conhecimento por meio dos jogos digitais educacionais, o professor deve ter um bom planejamento com objetivos bem definidos, com ações bem pensadas, pois os jogos digitais atuam como uma ferramenta a ser utilizada em prol do processo ensino-aprendizagem.

Além de ter a consciência de seu papel de mediador de conhecimento, deve-se compreender que sua ação também é de um agente de mudança, visto que quando há aprendizado de fato, há a mudança de atitude de seus educandos, afinal colocarão em prática tais conhecimentos.

De acordo com Mercado (1999), o professor torna-se um agente de mudança quando se propõe a mediar os conhecimentos por meio das tecnologias digitais da informação e comunicação, quando leva em conta o contexto em que seus educandos estão inseridos, sendo também um motivador no decorrer do processo ensino-aprendizagem. Tanto que o autor ainda coloca que para se tornar um mediador agente de mudança o professor deve incorporar em sua metodologia:

- o conhecimento das novas tecnologias e da maneira de aplicá-las;
- a promoção da aprendizagem do aluno, para a construção do conhecimento num ambiente telemático que o desafia (...);
- o estímulo à pesquisa como base de construção de conteúdo a ser veiculado através da internet, saber pesquisar e transmitir o gosto pela investigação a alunos de todos os níveis;
- a capacidade de provocar hipóteses e deduções que possam servir de base à construção e compreensão de conceitos;
- a habilidade de permitir que o aluno justifique as hipóteses que construiu e as discuta;
- a especialidade de construir a análise grupal (...);
- a capacidade de divulgar os resultados da análise individual e grupal de tal forma que cada situação suscite novos problemas que sejam interessantes à pesquisa;
- a habilidade de interligar todo o processo à busca de novos parâmetros e novos conteúdos (...). (MERCADO, 1999, p.91-92)

Mercado (1999) ainda acentua que um professor mediador e agente mudança deve ser “comprometido (...); reflexivo (...); autônomo (...); competente (...); crítico (...); aberto a mudanças (...); exigente (...); sensível (...); interativo (...)”. (MERCADO, 1999, p. 92-94). Dentre as competências que um professor precisa desenvolver, o autor acentua a “utilização das novas tecnologias” (Mercado, 1999, p.

96) da qual compreende-se também a aplicação de jogos digitais educativos, podendo-se desenvolver projetos interdisciplinares e operativos.

Os jogos digitais educacionais são também uma forma de tornar o processo ensino-aprendizagem menos maçante e mais lúdico. Segundo Vygotsky, o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança (MARINHO, 2010). Por meio da ludicidade, o educando aprende, de forma prazerosa, dando significado ao conhecimento mediado.

Com os jogos digitais tem-se a possibilidade de desenvolver diversas habilidades e ainda, como já citado, de forma interdisciplinar. Dentre as habilidades o jogo pode propiciar:

memória (visual, auditiva, cinestésica); orientação temporal e espacial (em duas e três dimensões); coordenação motora visomanual (ampla e fina); percepção auditiva, percepção visual (tamanho, cor, detalhes, forma, posição, lateralidade, complementação), raciocínio lógico-matemático, expressão linguística (oral e escrita), planejamento e organização. (MARINHO, 2010).

Além das habilidades já citadas, também é possível propiciar interação entre os educandos por meio de jogos *on line*, nos quais a interação com o outro e a ajuda mútua é fundamental para se alcançar um objetivo em comum.

Dependendo dos conteúdos a serem trabalhados em tais jogos, seja na disciplina de matemática, português, ciências... enfim, pode-se proporcionar ao educando, desafios que devem ser superados, oportunizando o alcance de objetivos pessoais ao mesmo tempo em que desenvolve a cooperação, interação e a empatia, que devem fazer parte do desenvolvimento psicológico e cognitivo do educando.

3.5- Inteligências Múltiplas

A teoria das inteligências múltiplas foi desenvolvida por Howard Gardner, por acreditar que cada indivíduo pode ter mais ou menos inteligência em determinada área. Inicialmente, definiu apenas sete inteligências: musical, corporal-cinestésica, lógico-matemática, linguística, espacial, interpessoal e intrapessoal. Posteriormente, acrescentou em sua teoria mais três inteligências: pictórica ou

pictográfica, espiritual existencial e naturalista ecológica.

Gardner rompe com as teorias tradicionais que acreditam poder medir a inteligência por meio de testes. Gardner define que “uma inteligência implica na capacidade de resolver problemas ou elaborar produtos que são importantes num determinado ambiente ou comunidade cultural” (GARDNER, 1995, p.21). Na sequência explana-se como Gardner (1995) definiu cada uma das inteligências.

- a) *Inteligência Musical*: de acordo com Gardner (1995), é uma das inteligências que se manifesta mais precocemente nos indivíduos, por isso acredita que está ligada mais ao biológico. Por se localizar no hemisfério direito do cérebro não é considerada uma inteligência intelectual, sendo dependente do grau de treinamento.
- b) *Inteligência Corporal-cinestésica*: essa inteligência é caracterizada pela capacidade de utilizar o próprio corpo como possibilidade de resolução de problemas, para expressar emoções, praticar esportes. Gardner (1995, p.23) cita que a inteligência corporal-cinestésica é localizada “no córtex motor, com cada hemisfério dominante ou controlador dos movimentos corporais no lado contra-lateral”.
- c) *Inteligência Lógico-matemática*: a pessoa que desenvolve essa inteligência tem grande capacidade de solucionar problemas. Consoante com Gardner (1995), grandes prodígios possuem esta inteligência, mas geralmente, têm deficiência em outra área do cérebro.
- d) *Inteligência Linguística*: de acordo com Gardner (1995) essa inteligência é apresentada por quem possui grande capacidade de se comunicar e utilizar a escrita, a gramática para tal fim, pois está localizada no “centro de broca”. Mesmo que a pessoa seja surda acaba desenvolvendo a linguagem de sinais com facilidade.
- e) *Inteligência Espacial*: essa inteligência, conforme Gardner (1995), está ligada a capacidade de solucionar problemas com objetos de diferentes ângulos e em diversos espaços. Uma inteligência muito desenvolvida por arquitetos e engenheiros.
- f) *Inteligência Interpessoal*: “a inteligência interpessoal está baseada numa capacidade nuclear de perceber distinções entre os outros; em especial

contrastes entre seus estados de ânimo, temperamentos, motivações e intenções” (GARDNER, 1995, p.27). Por se localizar nos lobos frontais, segundo Gardner (1995), uma lesão nesta área poderia provocar até mesmo mudanças de personalidade. Um dos fatores mais importantes no desenvolvimento da inteligência interpessoal é a interação com o outro.

- g) *Inteligência Intrapessoal*: quem tem desenvolvida essa inteligência, tem a capacidade de identificar e controlar seus próprios sentimentos e emoções. Conforme Gardner, a inteligência intrapessoal também está localizada nos lobos frontais, que em caso de lesão pode levar a pessoa a ser mais depressiva.
- h) *Inteligência Pictórica ou Pictográfica*: essa inteligência está relacionada a habilidade de desenhar. Porém, há estudos que dizem que os créditos dessa inteligência não seriam de Gardner, como nos mostra Santos (2002)

Kátia Smole, em sua dissertação de mestrado sobre o tema, amplia a proposta defendendo a classificação da habilidade de desenhar, denominando-a pictórica. Ao que Gardner não se opõe, e ainda considera que muitas outras irão surgir. (SANTOS, 2002, p. 16).

- i) *Inteligência Espiritual Existencial*: em entrevista à Revista Pátio (2000), Gardner definiu essa inteligência como sendo a capacidade de levantar questionamentos sobre a vida, a morte, o universo.
- j) *Inteligência Naturalista Ecológica*: é a habilidade de “entender o mundo da natureza” (REVISTA PÁTIO, 2000, p.3). Geralmente pessoas que desenvolvem tal inteligência, são pessoas envolvidas com causas e movimentos em defesa da natureza.

De acordo com Venson (2008)

Cabe recordar que Gardner aponta que muitas vezes para desenvolver bem uma dessas inteligências o individuo necessita ter alguma outra inteligência para auxiliá-lo, sendo até mesmo uma dependente da outra. (VENSON, 2008, p.47).

Dentro das inteligências múltiplas, também são desenvolvidos jogos educacionais, que conforme Coelho e Filho (2007, p. 166) “poderíamos introduzir

aqui um conceito novo relativo à necessidade de um Design Instrucional Multissensorial”. Pois, se é desenvolvido um jogo educativo em que se deve utilizar diversas habilidades, pode-se contemplar as diversas inteligências, ou seja, um número maior de estudantes, afinal cada um aprende uma forma diferente de aprender.

Nascimento *et al* (2011) traz um estudo do desenvolvimento de um jogo digital a partir da teoria de Howard Gardner, afirmando que

A teoria de Gardner contribuiu para elencar as diferentes inteligências e os processos de aprendizagem relacionados a elas, fornecendo subsídios para a modificação do ambiente escolar capaz de envolver educadores e educandos em uma nova dinâmica que pressupõe uma maior interação entre os saberes e o desenvolvimento de habilidades e competências, mas, também, possibilita que o aprendizado ocorra em um ambiente heterogêneo, respeitando a diversidade dos indivíduos e suas necessidades específicas. Neste contexto, os jogos digitais educativos atendem os requisitos para compor este ambiente, desde que desenvolvidos para tal. (NASCIMENTO *et al*, 2011, p. 2)

Porém, para que os professores se sintam seguros em como trabalhar utilizando os jogos digitais como uma ferramenta, contribuindo de fato no processo ensino-aprendizagem, faz-se importante que procurem formação continuada na área. No capítulo a seguir têm-se esclarecimentos acerca da importância que a formação continuada tem na práxis pedagógica de professores.

4- A IMPORTÂNCIA DA FORMAÇÃO CONTINUADA PARA A PRÁTICA PEDAGÓGICA COM JOGOS DIGITAIS

Cabe aqui, inicialmente, definir o termo Formação Continuada. Por acreditar que o conhecimento se constrói e se reelabora constantemente, de forma dialética, interferindo diretamente na atuação em sala de aula é que se optou pela utilização do termo Formação Continuada. Corroborando a definição de Marim (1995 *apud*, ROSEMBERG 2002, p. 47) que diz que a formação continuada é uma atividade profissional que se reelabora constantemente, incorporando vivência ao conhecimento.

A formação continuada pode ser realizada por meio de seminários, oficinas, cursos, palestras, enfim, enfim por diversas modalidades, cujo objetivo maior é levar os professores à reflexão de sua prática. Sendo que se faz um direito de todo profissional da educação, garantido no documento, de nível federal, Orientações Gerais da Rede de Formação Continuada de Professores de Educação Básica (BRASIL, 2005) que diz:

A atual política parte dos seguintes princípios: a formação do educador deve ser permanente e não apenas pontual; formação continuada não é apenas correção de um curso por ventura precário, mas necessária reflexão permanente do professor; a formação deve articular a prática docente com a formação inicial e a produção acadêmica desenvolvidas nas Universidades; a formação deve ser realizada também no cotidiano da escola em horários específicos para isso, e contar pontos na carreira do professor. (BRASIL, 2005, p. 5).

Pensar em possibilidades concretas na educação é um dos objetivos da formação continuada. Sendo que é muito importante em uma formação partir de experiências dos professores, de suas vivências, para que se possa garantir significado e mudança de atitudes em sua prática. De acordo com Antonio Nóvoa (1995)

A formação passa pela experimentação, pela inovação, pelo ensaio de novos modos de trabalho pedagógico. E por uma reflexão crítica sobre a sua utilização. A formação passa por processos de investigação, diretamente articulados com as práticas educativas. (NÓVOA, 1995, p.28)

Para se ter reflexos positivos na prática pedagógica “os responsáveis escolares que queiram encorajar os professores a tornarem-se profissionais reflexivos devem tentar criar espaços de liberdade tranquila onde a reflexão-na-acção seja possível” (SCHÖN, 1995, p.87).

A formação inicial, geralmente, não proporciona segurança para os professores utilizarem as TDIC em sua prática pedagógica. Para que os professores consigam obter esta segurança, faz-se necessário que os mesmos busquem por uma formação continuada. De acordo com Lima (2013, p. 105), esta modalidade de formação anda em evidência devido ao grande avanço e importância das tecnologias na sociedade, sendo que estas, em uma sala de aula tem sua relevância ao auxiliarem no processo ensino-aprendizagem.

Porém, na maioria das vezes a busca por formação continuada fica somente a cargo do professor, pois o gestor público não proporciona tal formação e não investe em recursos tecnológicos que se adequem a realidade social e cultural na qual se estão inseridos. Além disso

Muitos professores ainda não têm acesso fácil a cursos de formação continuada e aos vários recursos tecnológicos disponíveis amplamente na sociedade atual, por isso sentem dificuldades na aquisição desses conhecimentos necessários à inovação da sua prática. E, sem acompanhar esse desenvolvimento inevitável, amplia-se o fosso entre educação e sociedade. (LIMA, 2013, p. 106)

Apesar do que já se sabe sobre as dificuldades encontradas pelos professores para conseguir realizar uma formação continuada, sabe-se também que, por vezes, encontra-se resistência por parte dos docentes em inserir algo novo em sua práxis, como é o caso dos jogos digitais,

Caso o educador tenha arraigado em si uma resistência, o que é compreensível se nos reportarmos à história vivenciada pelos profissionais da educação em nosso país, a Formação Continuada não obterá sentido algum. Entretanto, se há nele um sentimento de que a mudança se faz necessária para que a educação seja realmente transformadora, ele próprio irá em busca de formar-se continuamente, permanentemente. (VENSON, 2008, p. 15).

Portanto, mais do que ofertas de formação continuada para a utilização

dos jogos digitais em uma prática pedagógica que tornará o processo ensino-aprendizagem mais significativo, o professor deve sentir essa necessidade para refletir, colocar os conhecimentos em prática e novamente refletir para aprimorar. “Neste contexto, o professor em seu processo de formação continuada pode construir situações de interações entre sujeitos e ferramentas tecnológicas no processo de aprendizagem.” (LIMA, 2013, p. 105)

A introdução das mídias digitais nas aulas, especialmente dos jogos digitais, é um processo pelo qual os educadores estão passando, pois são migrantes digitais lecionando para nativos digitais. Acredita-se que para um professor comprometido com o processo ensino-aprendizagem de seus alunos, que se preocupa com as diversas formas de ensinar e aprender e que ainda procura incentivar a busca por conhecimento, os jogos digitais devem fazer parte desse processo. Desta forma, este deve se tornar um fator motivador para que o professor procure formar-se continuamente.

Esse novo contexto tem exigido dos profissionais da área da Educação um constante processo de formação continuada, a fim de que possam se apropriar das novas teorias de desenvolvimento, de aprendizagem que surgem, ao mesmo tempo em que se “naturalizam” [SCHLEMMER, 2010] nesse mundo digital, compreendendo-o e desenvolvendo fluência tecnológica digital que lhes permita interagir e educar os “nativos digitais” [PRENSKI, 2002], sujeitos pertencentes a “geração *homo zappiens*” [VEEN&VRAKING, 2009]. (FROSI; SCHLEMMER, 2010, p. 115).

Fica evidente, então, que a formação continuada é hoje uma necessidade para os professores inserirem, de forma segura e consciente, a utilização dos jogos digitais como ferramenta, fazendo a diferença no processo ensino-aprendizagem.

5- METODOLOGIA

O presente capítulo objetiva demonstrar a metodologia adotada para a realização desta pesquisa. Para tanto se faz necessário definir o conceito de pesquisa que deu suporte ao trabalho.

Entendemos por pesquisa a atividade básica da Ciência na sua indagação e construção da realidade. É a pesquisa que alimenta a atividade de ensino e a atualiza frente à realidade do mundo. Portanto, embora seja uma prática teórica, a pesquisa vincula pensamento e ação. Ou seja, nada pode ser intelectualmente um problema, se não tiver sido, em primeiro lugar, um problema da vida prática (MINAYO, 1996, p.17).

Observando que os jogos digitais podem ser uma ferramenta no processo ensino-aprendizagem na práxis de professores das séries iniciais, mas que nem sempre são vistos ou utilizados dessa forma, como sendo um pensamento de “problema da vida prática”, levantado por Minayo (1996), é que foi transformado então, em um “problema intelectual”.

Tendo definido o problema intelectual, fez-se necessário classificar o tipo de pesquisa, sendo que se optou por uma pesquisa básica, já que visa analisar se os jogos digitais estão sendo utilizados como ferramenta. Além disso, propôs-se ações para que tal recurso faça diferença no processo ensino-aprendizagem das turmas de séries iniciais.

Esta pesquisa tem natureza qualitativa, por acreditar que os sujeitos pesquisados são subjetivos, com pensamentos próprios, até porque,

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis (MINAYO, 1996, p.21-22).

Também apresenta característica descritiva, por buscar descrever como se dá a práxis pedagógica dos professores das séries iniciais com a utilização de jogos digitais como ferramenta no processo ensino-aprendizagem.

O instrumento utilizado para a coleta de dados foi o questionário, sendo entregue a quatro professores de séries iniciais de cada uma das duas escolas pesquisadas, sendo inicialmente, um total de oito professores participantes.

Na escola A, a princípio solicitou-se autorização à diretora para aplicação dos questionários, a mesma prontamente consentiu e a entrega foi realizada para cada uma das professoras, que muito solícitas aceitaram participar da pesquisa. Foi solicitado, então que respondessem as questões em uma semana, e neste período todas devolveram os questionários para análise.

Já na escola B, assim como na escola A, foi solicitada autorização da direção para a entrega dos questionários, também de pronto foi aceito, porém quem fez a entrega dos formulários para as professoras foi a direção, não tendo, deste modo, contato direto com os sujeitos pesquisados. Conforme foi na escola A, o tempo para responder às perguntas também seria de uma semana, entretanto houve a necessidade de voltar à escola por três vezes, com espaço de tempo de três dias em cada ida, e não se obteve de volta um dos questionários.

Consequentemente, ao fim da coleta de dados, obteve-se o total de sete questionários aplicados.

A fim de preservar a identidade dos sujeitos pesquisados, assim como das escolas, atribuiu-se letras para cada um dos participantes, que compreendem de “A” até “G”. Sendo de “A” até “D”, professores da escola A e de “E” até “G” os professores da escola B.

Tendo concluído a coleta, realizou-se a análise dos dados sob a luz do referencial teórico.

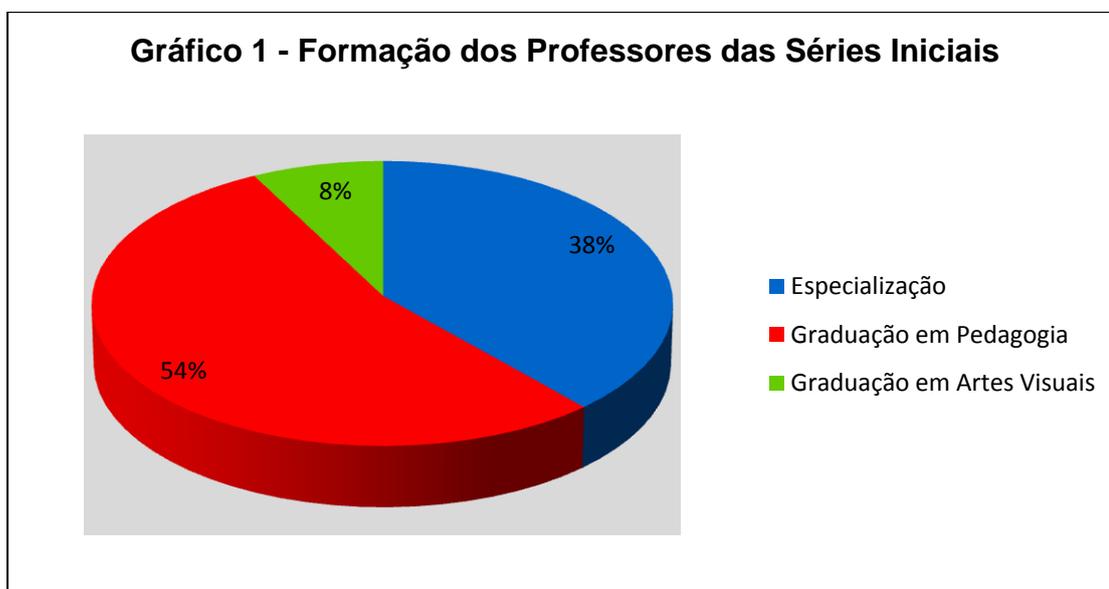
6- APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS

Por acreditar que uma pesquisa possui maior valor quando relaciona teoria e prática é que se foi a campo para coletar e analisar tais dados, a fim de constatar como está a prática dos professores das séries iniciais com relação aos jogos digitais, relacionando-os com o que se estudou no referencial teórico.

Adota-se aqui uma metodologia de apresentação de cada dado levantado, ou seja, cada resposta fornecida no questionário, com sua consecutiva análise. Com o objetivo de se manter o rigor de uma pesquisa, as respostas dos sujeitos pesquisados serão transcritas literalmente.

6.1- A Práxis Pedagógica com Jogos Digitais na Perspectiva dos Professores das Séries Iniciais

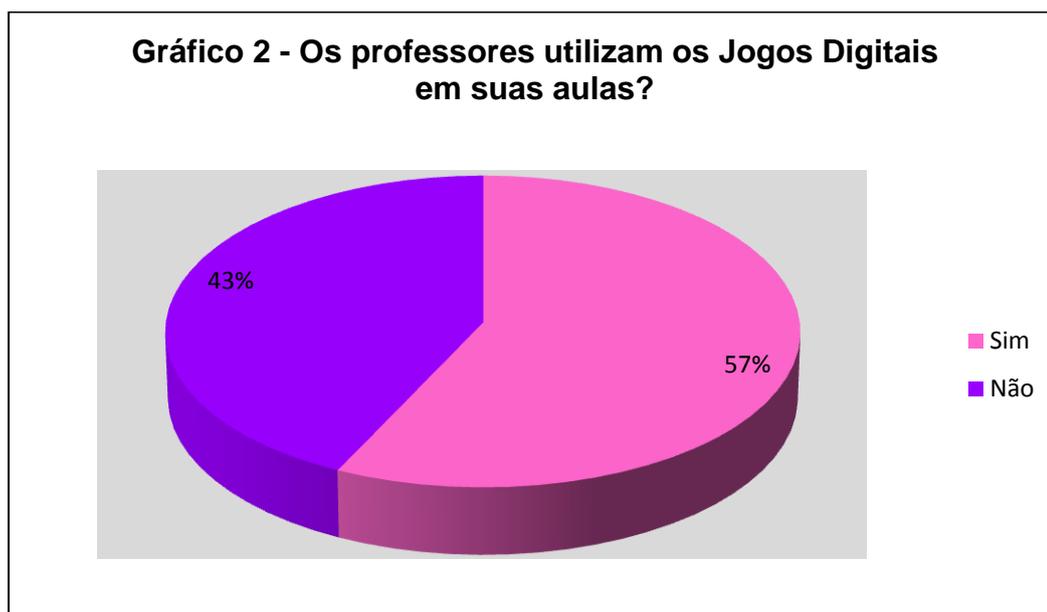
Inicialmente perguntou-se a respeito da formação dos professores, sendo uma questão objetiva, que pode ser observada no gráfico a seguir.



Fonte: Pesquisa realizada pela autora no primeiro semestre de 2016.

Ao realizar a análise do gráfico cabe colocar que todas as professoras são pedagogas, mas somente 38% delas possuem pós-graduação e a professora E da escola B, também possui graduação em artes visuais.

A segunda questão direcionada às professoras foi, se costumam utilizar jogos digitais com seus alunos e o porquê desse uso. Acredita-se que, apesar de a segunda ter sido uma indagação mais subjetiva, é possível mensurar em um gráfico a primeira parte da pergunta, se utilizam ou não os jogos digitais em suas práticas.



Fonte: Pesquisa realizada pela autora no primeiro semestre de 2016.

É surpreendente a porcentagem de professores que ainda não utilizam os Jogos Digitais como recurso em suas aulas. Esses 43% professores que não utilizam justificam da seguinte forma:

- *“Não, não sei bem como utilizá-los”.* Professora “A”.
- *“Não. A escola não está ainda apta nesse quesito”.* Professora “C”.
- *“Não. Acesso a informática (sala) difícil, falta de computadores”.* Professora “G”.

A professora “A” nos reporta ao que já foi colocado no referencial teórico desta pesquisa que aponta a necessidade de os professores conhecerem as tecnologias digitais para poder utilizá-las. Já as outras duas professoras se reportam a deficiência de recursos materiais da escola para poder utilizar os Jogos Digitais em

suas aulas. Também abordou-se no referencial teórico, quando se coloca que “o gestor público não proporciona tal formação e não investe em recursos tecnológicos que se adequem a realidade social e cultural na qual se estão inseridos” (p. 25), pois além da formação também se refere aos recursos materiais necessários para a realização das aulas com Jogos Digitais.

É oportuno também colocar que, tanto a escola A quanto a escola B possuem uma sala de tecnologias, em que os professores podem ter acesso aos recursos com agendamento prévio. Nestas salas há em torno de vinte computadores com acesso à internet (mesmo que, por vezes, esta não seja entregue com a capacidade de transmissão de dados e velocidade necessária ou ideal, e alguns dos computadores precisarem de manutenção é possível utilizá-los com organização prévia ou um “plano B”), lousa digital, projetor multimídia, televisão com entradas USB e HDMI, aparelhos som. Nesta sala também há um professor, que agenda e auxilia os professores na utilização dos recursos.

Acredita-se que cabe aqui uma reflexão, já que é apenas uma professora de cada escola que diz não trabalhar com Jogos Digitais pela precariedade das salas de tecnologias, as demais dizem utilizar este recurso em suas aulas. Até onde este é o único fator para não desenvolver aulas com essa ferramenta pedagógica? Talvez se perceba outros impedimentos na pergunta específica sobre as dificuldades em trabalhar com Jogos Digitais.

Entre as professoras que disseram utilizar, justificaram da seguinte forma:

- *“Sim, muito. Porque os alunos gostam de jogos, o aprendizado se torna mais significativo quando alunos gostam eles prendem mais a atenção”*. Professora B.
- *“Sim, pois acredito que os jogos auxiliam na aprendizagem de forma prazerosa”*. Professora D.
- *“Sim, porque tornam o aprendizado mais prazeroso, divertido, dinâmico, envolvendo melhor o aluno e seu interesse pelo conhecimento”*. Professora E.
- *“Sim, pois estimula o raciocínio”*. Professora F.

Pode-se perceber que em, praticamente, todas as respostas as

professoras colocaram a respeito da aprendizagem, que se torna mais significativa e prazerosa, o que vem ao encontro dos princípios de Gee (2004, *apud* NEVES *et al*, 2014), que mostra que quando o jogo trabalha a identidade faz com que o educando vivencie o que aprende, tornando e torna esse processo ensino-aprendizagem mais significativo.

Também está presente a atenção e o raciocínio lógico, sendo que Marinho (2010) confirma que essas são habilidades que os jogos digitais desenvolvem nos educandos.

A terceira pergunta realizada diz respeito a contribuição dos Jogos Digitais para o processo ensino-aprendizagem, se os educadores acreditam que há essa contribuição e de que forma esta se dá. As professoras participantes da pesquisa foram unânimes em afirmar que os Jogos Digitais contribuem sim para o processo ensino-aprendizagem.

- *“Acredito que sim, por meio dos jogos as crianças podem fixar alguns conteúdos com maior facilidade”*. Professora A.
- *“Sim, por ser lúdico e prazeroso a criança aprende com mais facilidade”*. Professora B.
- *“Sim. Ajuda a desenvolver o raciocínio lógico e a rapidez na resolução de problemas”*. Professora C.
- *“Sim, desenvolve o raciocínio, a criatividade, a atenção a até mesmo a coordenação motora”*. Professora D.
- *“Com certeza, por meio da interatividade, curiosidade, criatividade, imaginação”*. Professora E.
- *“Sim, na leitura, na compreensão, no raciocínio, nas possibilidades e estimativas”*. Professora F.
- *“Sim. Desenvolvimento do pensamento, concentração”*. Professora G.

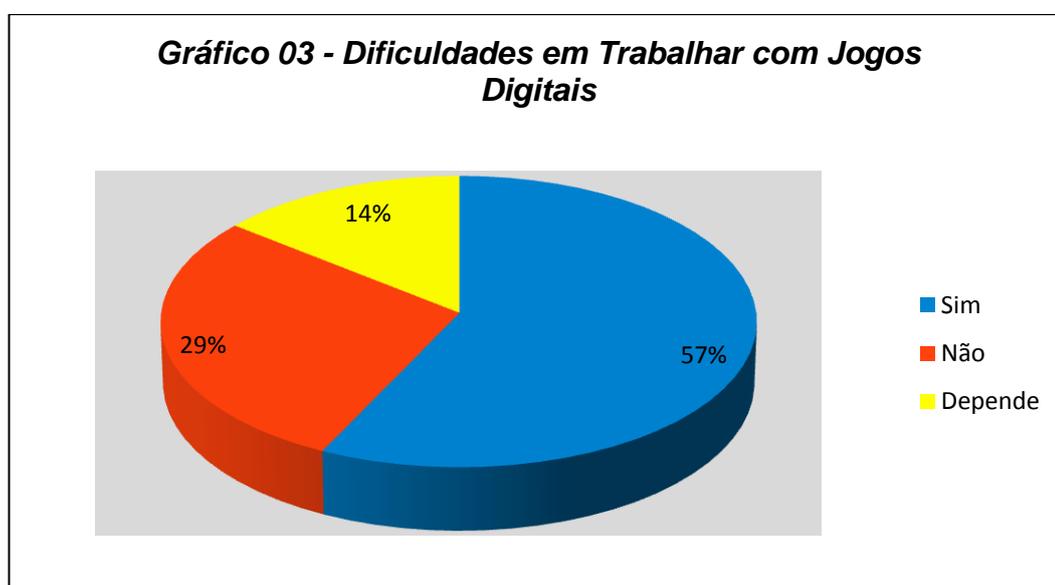
Pode-se perceber que o motivo pelo qual as professoras optam por utilizar os jogos e as contribuições que os mesmos trazem ao processo ensino-aprendizagem estão relacionados. Isso fica evidente, pois mencionaram novamente o desenvolvimento da atenção, da concentração, da criatividade e do raciocínio

lógico. Sendo que, corrobora com que Rosado (2006) nos coloca.

O jogo eletrônico, assim como o jogo tradicional, promove o desenvolvimento cognitivo, na medida em que possibilita a aquisição de informações, transformando o conteúdo do pensamento infanto-juvenil. Desenvolvendo, desta forma, habilidades dos sujeitos, que poderão ser reelaboradas e reconstruídas. O desenvolvimento cognitivo está ligado diretamente à atividade combinatória, à criatividade e ao contexto sociocultural, onde o indivíduo está inserido. (ROSADO, 2006, p. 5)

Portanto, tem-se a certeza de que os Jogos Digitais só têm a contribuir no processo ensino-aprendizagem dos educandos.

A quarta pergunta trata das dificuldades em se trabalhar com os Jogos Digitais, caso as professoras tivessem alguma dificuldade deveriam relatar qual seria. O gráfico a seguir demonstra um pouco do panorama da existência ou não de dificuldades.



Fonte: Pesquisa realizada pela autora no primeiro semestre de 2016.

Pode-se perceber 57% das professoras participantes da pesquisa possuem algum tipo de dificuldade em trabalhar com Jogos Digitais. Dentre estas, elencaram as seguintes dificuldades:

- “Sim, pois nunca tive acesso a tais jogos, então não sei em que ambientes virtuais encontrá-los e como utilizá-los”. Professora A.

- *“Sim. Pouco domínio de uso, não tem infraestrutura adequada para aplicação de jogos digitais na escola”.* Professora C.
- *“Sim, o acesso à internet que algumas vezes impossibilita”.* Professora E.
- *“As mesmas citadas na pergunta 2”.* Professora G.

Mais uma vez as dificuldades se concentraram na infraestrutura, nos recursos materiais, apenas as professoras A e C dizem não ter conhecimento para poder utilizar os Jogos Digitais como ferramenta no processo ensino-aprendizagem. De acordo com Santos e Radtke (2005, *apud* LIMA, 2013)

A realidade de uma instituição de ensino constitui-se de uma estrutura, uma organização de tempo, de espaço, de grade curricular, que, muitas vezes, dificulta o desenvolvimento de uma nova prática pedagógica. São amarras institucionais que refletem nas amarras pessoais. Não basta o(a) professor(a) querer mudar. É preciso alimentar a sua vontade de estar construindo algo novo, de estar compartilhando os momentos de dúvidas, questionamentos e incertezas, de estar encorajando o seu processo de reconstrução de uma nova prática. Uma prática reflexiva na qual a tecnologia possa ser utilizada a fim de reverter o processo educativo atual. (SANTOS E RADTKE 2005, p. 332, *apud* LIMA, 2013, p.103).

Percebe-se aqui o outro fator que impede os professores de trabalharem com Jogos Digitais que foi levantado na análise da segunda pergunta, que é o fato de as professoras não terem conhecimento ou domínio das tecnologias e dos jogos digitais. Isto leva a refletir sobre a importância da formação continuada para estas professoras. Tal fator sob essa perspectiva, formação continuada, será ampliada com a análise da sexta pergunta.

Já as professoras que disseram não apresentar dificuldades em trabalhar com Jogos digitais, representam aqui 29% dos sujeitos pesquisados.

- *“Não”.* Professora B.
- *“Não, até o momento não tive dificuldades em trabalhar estes jogos”.* Professora D.

Acredita-se que as professoras que dizem não ter dificuldades em utilizar os Jogos Digitais fazem diferença no processo ensino-aprendizagem de seus

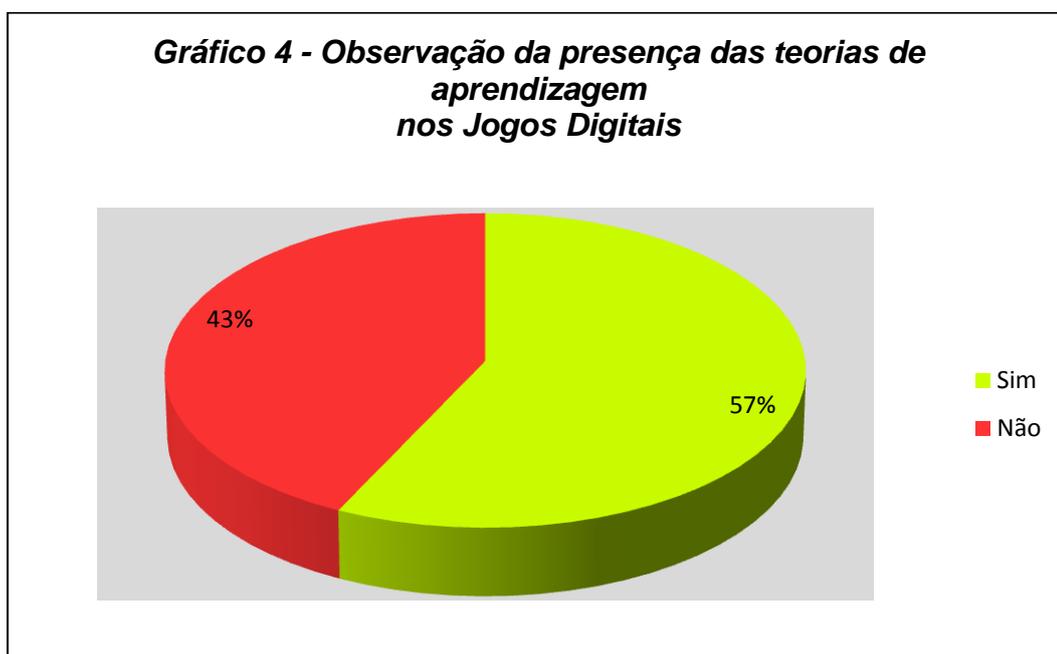
educandos, pois proporcionam momentos aprendizagem lúdica.

Uma das professoras coloca que sua dificuldade está dependente:

- *“Depende, se o ambiente for propício não terei dificuldade alguma”*. Professora F.

Com tal resposta a professora não deixa claro qual seria sua real dificuldade. Não é possível, pelo questionário, definir o que seria esse ambiente propício ao qual a Professora F se refere.

A quinta pergunta realizada por meio do questionário aplicado, aborda as teorias de aprendizagem, se observam que estas se fazem presente nos mesmos, caso observe deveria dizer qual teoria busca que esteja presente e o porquê da escolha. Considera-se que é possível melhor visualizar, de forma geral, se há essa observação ou não dos sujeitos pesquisados, por meio do gráfico a seguir.



Fonte: Pesquisa realizada pela autora no primeiro semestre de 2016.

Por meio do gráfico, pode-se perceber que a maioria das professoras pesquisadas procuram observar que a teoria está por trás dos Jogos Digitais que utilizam como ferramenta em suas aulas, porém é também relevante o percentual de docentes que não fazem essa observação.

Dentre as que observam, têm-se as seguintes respostas:

- *“Acredito que seja a teoria histórico cultural, sendo que nos jogos digitais encontramos vários fatores que nos levam a interagir com elementos diferenciados e até mesmo com outras pessoas, outros lugares e novas culturas”*. Professora D.
- *“Sim, sócio-histórico-cultural, porque possibilita a troca de conhecimento, o aluno como autor da história e construtor dela”*. Professora E.
- *“Interacionista/construtivista pois partem do princípio do desenvolvimento da inteligência é determinada pelas ações mútuas entre o indivíduo e o meio”*. Professora F.
- *“Histórico cultural”*. Professora G.

Pode-se perceber que a teoria histórico-cultural é quase que unanimidade entre as professoras que observam a presença das teorias de aprendizagem presentes nos Jogos Digitais. Essa teoria, conforme referencial teórico da presente pesquisa, considera o educando um ser que está em constante transformação, pois acredita que o conhecimento é dialético.

Conforme menciona a Professora D, o Jogo Digital pode proporcionar fatores de interação em diferentes meios, no entanto, cabe lembrar que o jogo por si só nem sempre levará os educandos a interagirem e estabelecerem relações se não houver a mediação do professor. Este é peça fundamental nesse Jogo, é ele quem faz a ponte (Zona de Desenvolvimento Proximal) entre Nível de Desenvolvimento Real (o que o aluno já conhece) ao Nível de Desenvolvimento Potencial (o conhecimento que se quer que o educando alcance).

Portanto, “também é papel do(a) educador(a) mediar a interação entre os jogos digitais e seus(as) alunos(as), de modo a garantir que a proposta seja efetivamente vivida e proporcione aprendizagem”. (NEVES *et al.*, 2014).

A Professora F procura Jogos Digitais que estejam de acordo com a teoria Construtivista, por acreditar que o conhecimento se desenvolve pelas ações entre o indivíduo e o meio no qual ele está inserido. Portanto, se coloca como orientadora possibilitando que seus educandos construam o conhecimento de forma

autônoma.

Conforme já abordado no referencial teórico, “qualquer *software* inspirado nas Teorias Construtivistas/ Construcionistas deve permitir ao estudante o máximo de interação, respeitando, ainda, as representações virtuais que pode estabelecer, ou seja, esquemas de assimilação[...]” (COELHO E FIALHO, 2007, 166). Isto porque, de acordo com essa teoria, o conhecimento se constrói em espiral por meio das interações, das provocações realizadas pelo professor/orientador, que irão desequilibrar, assimilar e posteriormente acomodar, reconstruindo o conhecimento. Salienta-se também que, mesmo essa teoria priorizando a construção do conhecimento de forma autônoma, o professor/orientador é fundamental para provocar o desequilíbrio.

Há professoras que não observam a presença de teorias de aprendizagem nos Jogos Digitais, devido a isso apresentaram suas justificativas.

- *“Bom, na verdade nunca parei para pensar em uma teoria da aprendizagem relacionada a tecnologia e jogos digitais, meu conhecimento a esse respeito é bastante limitado, gostaria de saber mais”*. Professora A.
- *“Não, nunca observei, quando penso em jogos penso no desenvolvimento em geral e proporcionar para os alunos uma atividade lúdica”*. Professora B.
- *“Não há, pois a escola ainda não possui infraestrutura e capacitação dos docentes para a aplicação de jogos digitais, isso não há resultados teóricos referentes ao assunto”*. Professora C.

Diante das respostas obtidas faz-se necessário analisar cada uma separadamente, pois abordam questões bem diferenciadas umas das outras.

A Professora A coloca que nunca parou para pensar em teorias de aprendizagem relacionadas as TDIC, admitindo seu pouco conhecimento em relação a temática, porém ao mesmo tempo demonstra vontade em aprender, o que leva a crer que se fosse proporcionada uma formação continuada não exitaria em participar. De acordo com as teorias abordadas no presente trabalho é muito positivo, afinal o professor busca se capacitar também a partir de suas necessidades e curiosidades, é a “ação-reflexão-ação” (SCHÖN, 1995).

A Professora B já apresenta preocupação em proporcionar com os Jogos Digitais, uma aprendizagem lúdica para um desenvolvimento geral. Acredita-se que a ludicidade é um fator de extrema importância no processo ensino-aprendizagem, pois,

Segundo Vygotsky, o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração (VYGOTSKY *apud* MARINHO, 2010).

Contudo, além da ludicidade se deve pensar nos objetivos a serem atingidos pelos educandos, de acordo com os conteúdos abordados e previamente planejados.

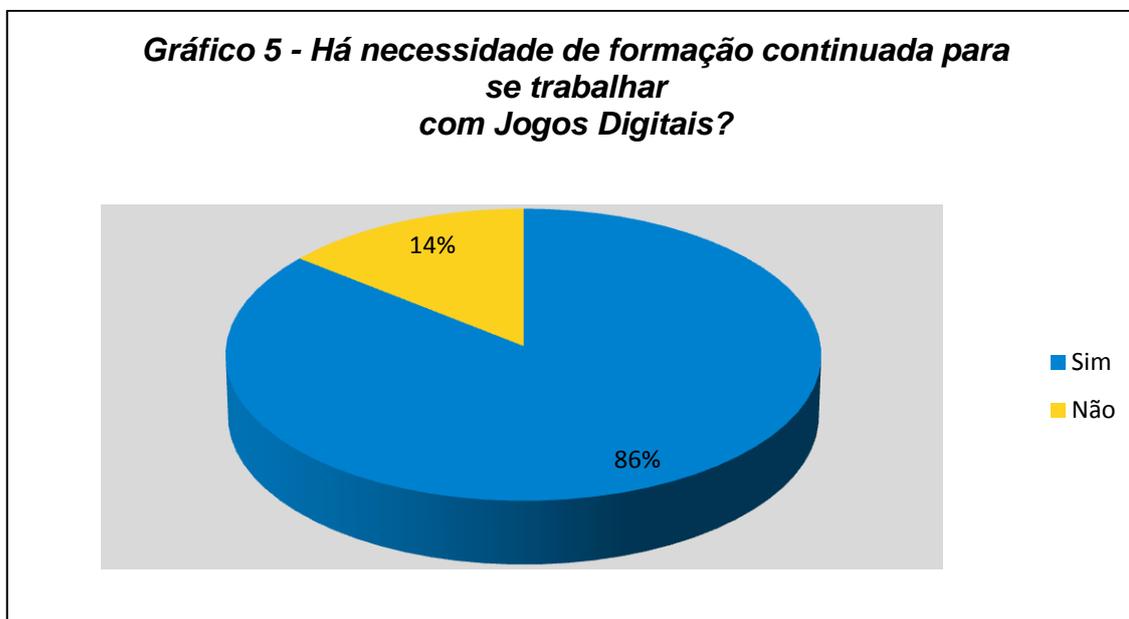
Já a Professora C coloca novamente a questão de infraestrutura, que se acredita no momento não ter relação com a pergunta realizada, e também traz que “não há resultados teóricos referentes ao assunto”. Com relação a esta última temática se pode perceber, por meio do referencial teórico da presente pesquisa, que foi possível encontrar trabalhos acadêmicos que já abordam esse assunto. Um trabalho bastante interessante, que não foi citado no referencial teórico, mas trazido para esta pesquisa como leitura complementar menciona que

Para auxiliar professores na escolha de jogos digitais educacionais, Freitas e Oliver (2006) elaboraram um guia para o reconhecimento dos aspectos pedagógicos presentes em jogos digitais, enfatizando a necessidade de identificação de uma concepção pedagógica que atenda os objetivos e resultados esperados no processo de aprendizagem. Um estudo da arte das concepções pedagógicas utilizadas em jogos digitais, com propósitos pedagógicos, foi realizado por Wu et al. (2012). No levantamento foram identificadas as teorias de aprendizagem adotadas como concepção pedagógica na construção de jogos digitais educacionais. (RIBEIRO *et al*, 2015, p. 2).

Portanto, já faz um certo tempo que vem se produzindo pesquisas com relação as teorias de aprendizagem presente nos Jogos Digitais, com o objetivo de tornar esse processo ensino-aprendizagem mais significativo e objetivo.

A sexta e última pergunta aplicada por meio do questionário está relacionada a formação continuada, se os sujeitos pesquisados sentem necessidade da mesma para trabalhar com Jogos Digitais e o porquê. Por meio do gráfico que

segue pode-se ter uma noção da necessidade de formação continuada por parte das professoras.



Fonte: Pesquisa realizada pela autora no primeiro semestre de 2016.

A maioria das professoras, 86%, sentem necessidade de haver formação continuada para melhor utilizar os Jogos Digitais como um recurso pedagógico, ficando claro sua importância.

- *“Acredito que seria um recurso a mais para o trabalho pedagógico e sim cursos seriam bem-vindos!”* Professora A.
- *“Sim. Porque o professor precisa estar ciente e ter domínio para desenvolver com os alunos em sala de aula”.* Professora C.
- *“Sim, pois acredito que uma formação específica sobre jogos ampliariam os meus conhecimentos sobre o assunto e melhorariam a qualidade das aulas”.* Professora D.
- *“Sim, porque cursos de formação são sempre bem-vindos, para não pararmos no tempo e estarmos sempre nos reciclando”.* Professora E.
- *“Sim, pois o profissional da educação tem que estar sempre em aprendizado aprimorando seus saberes”.* Professora F.
- *“Formação continuada é sempre muito bem-vinda. Ela seria mais uma ferramenta para a construção do conhecimento”.* Professora G.

Todas estas professoras concordam que a formação continuada é bem-vinda, para que possam aprender e aprimorar seus conhecimentos relativos aos Jogos Digitais. O que já é um bom começo, pois,

[...] é a partir da própria prática, da troca de experiências com outros profissionais e de novas leituras que se repensa o trabalho e se busca um aprimoramento, o que requer um nível de consciência do profissional, um estar aberto a novas experiências. (VENSON, 2008, p.15)

Portanto, ter essa necessidade e esse nível de consciência sobre a importância da formação continuada é o primeiro passo.

Conforme colocado pela Professora D, a formação continuada proporcionaria uma melhora na qualidade de suas aulas. Sabemos que isso é também um dos objetivos estabelecidos pela Rede Nacional de Formação Continuada que é “contribuir com a qualificação da ação docente no sentido de garantir uma aprendizagem efetiva e uma escola de qualidade para todos” (BRASIL, 2005, p.22). Tal objetivo somente foi estabelecido por se acreditar que quando o professor está aberto a refletir sua práxis, a formação continuada fará diferença, ou seja, haverá melhoria na qualidade do processo ensino-aprendizagem.

Uma das professoras que participaram da pesquisa, não sente necessidade de ter formação continuada para se trabalhar com Jogos Digitais.

- *“Não. Porque os jogos são autoexplicativos e de fácil compreensão”.* Professora B.

Acredita-se que esta professora tenha muita facilidade em trabalhar utilizando os Jogos Digitais como uma ferramenta no processo ensino-aprendizagem, sendo este o motivo de não sentir tal necessidade. Porém, uma formação continuada, mesmo que já se saiba utilizar o recurso, pode trazer novas aprendizagens, como novas visões de aplicabilidade dos Jogos Digitais.

7- CONCLUSÃO

Por meio da pesquisa realizada, pode-se perceber que os Jogos Digitais realmente dão um *Play* no processo ensino-aprendizagem, constituindo-se como uma ferramenta de suma importância, atendendo, portanto, parte do problema que deu origem ao trabalho.

Por que se diz em parte? Porque o problema foi composto de situações, e, após verificar a importância dos Jogos Digitais no processo ensino-aprendizagem, pesquisou-se a campo para perceber a visão dos professores das séries iniciais com relação a essa ferramenta.

Para tanto, traçou-se alguns objetivos que foram alcançados no decorrer da pesquisa. O primeiro foi em relação às teorias de aprendizagem que permeiam a práxis e se há observação de alguma delas presentes nos Jogos Digitais. De forma geral, constatou-se que as professoras apresentam certa preocupação com relação à teoria, sendo que a visão histórico-cultural foi predominante. No entanto, ainda há profissionais que não percebem a presença de fundamentos teóricos nos Jogos.

Com relação a utilização dos Jogos Digitais como ferramenta no processo ensino-aprendizagem pôde-se verificar que muitos já o utilizam. Porém foi surpreendente como ainda há professores que não se sentem seguros e ainda conferem parte da “culpa” aos recursos materiais, que consideram ser precários.

Os professores das séries iniciais pesquisados são unânimes na percepção da influência positiva exercida pelos Jogos Digitais no processo ensino-aprendizagem, pois acreditam que esse recurso só agrega, tornando-o mais lúdico e significativo.

A formação continuada para aprimorar os conhecimentos relativos a utilização de jogos digitais também é considerada uma necessidade, para que se possa eliminar as dificuldades apontadas pelos próprios professores. Visto que formar-se continuamente faz parte da busca por educação por excelência.

Acredita-se que a presente pesquisa traz reflexões a cerca do processo ensino-aprendizagem que podem fazer a diferença, sendo que como sugestão, fica a busca por formação, leitura, reflexão constante da prática, ação e pesquisa. Quando um profissional almeja a melhoria da qualidade do ensino, quando percebe

que seus educandos também são sujeitos que possuem conhecimentos e que percebe as necessidades dos mesmos, essas buscas são importantes. O medo o receio de inserir em sua práxis novas ferramentas deve ser enfrentado e deixar os Jogos Digitais darem o *Start* no processo ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Orientações gerais**: rede nacional de formação continuada de professores de educação básica. Brasília: MEC, 2005. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/livrodarede.pdf>>. Acesso em: 25 nov. 2007.

COELHO, Christianne Coelho de Souza Reinish; FIALHO, Francisco Antonio Pereira. Espaços digitais para melhor aprendizagem. **Diálogo Educ.**, Curitiba, v. 7, n. 22, p.165-174, set./dez. 2007. Quadrimestral. Disponível em: <www2.pucpr.br/reol/index.php/dialogo?dd99=pdf&dd1=1580>. Acesso em: 20 maio 2016.

FROSI, Felipe O.; SCHLEMMER, Eliane. Ogos Digitais no Contexto Escolar: desafios e possibilidades para a Prática Docente. In: Trilha De Games & Cultura - Full Papers, 9., 2010, Florianópolis. **Proceedings do SBGames**. Florianópolis: Sbgames, 2010. p. 115 - 122. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/culture/full/full13.pdf>>. Acesso em: 28 maio 2016.

GARDNER, Howard. Inteligências múltiplas: a teoria na prática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

LIMA, M. F. **Formação dos professores para a inserção das mídias em sala de aula**: uma proposta de ação, reflexão e transformação. HOLOS, Ano 29, Vol . 3. 2013. p. 100-110. Disponível em: <<http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/viewFile/727/694>>. Acesso em: 25 maio de 2016.

MARINHO, Liliane. **Avaliação de jogos educativos computadorizados**. 2010. Disponível em: <<http://xicalab.blogspot.com.br/2010/10/avaliacao-de-jogos-educativos.html>>. Acesso em: 22 abr. 2016.

MERCADO, Luiz Paulo Leopoldo. **Formação continuada de professores e novas tecnologias**. Maceió: Edufal, 1999. 176 p.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 6.ed. Petropolis, RJ: Vozes, 1996.

NASCIMENTO, Lilian et al. Desenvolvimento do game educativo: “De Amarna a Tebas – Um jogo de estratégia no Egito Antigo”. In: Culture Track – Short Papers, 7., 2011, Salvador. **SBC - Proceedings of SBGames**. Salvador: Sbc, 2011. p. 1 - 4. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/short/91446_1.pdf>. Acesso em: 25 maio 2016.

NEVES, Isa Beatriz da Cruz et al. **Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital: Jogos Digitais e Aprendizagem**. 2014. Brasília, DF: MEC. Disponível em: <http://catalogo.educacaonaculturadigital.mec.gov.br/site/hypermedias/31#>>. Acesso em: 22 abr. 2016.

NÓVOA, Antônio. Formação de professores e profissão docente. In: _____. **Os professores e sua formação**. Lisboa: Dom Quixote, 2 ed. 1995. p. 15-33.

PELLEGRINI, Denise. Aprenda com eles e ensine melhor. Nova escola. São Paulo: Abril. 139 ed. jan/fev. 2001, p. 19-25.

REVISTA PÁTIO. Gardner e a teoria das inteligências múltiplas. Entrevista publicada pela Revista Pátio: Ed. Artes Médicas, 2000. Endereço: <http://www.meubrfree.com.br/pedagogiadestaque/imset.2000.html>>. Acesso em: 05 nov. 2007.

ROSADO, Janaína dos Reis. **História do jogo e o game na aprendizagem**. 2006. Universidade do estado da Bahia – UNEB. Disponível em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/janaina.pdf>>. Acesso em: 25 maio 2016.

ROSEMBERG, Dulcinéa Sarmiento. **O processo de formação continuada de professores universitários**: do instituído ao instituinte. Niterói, RJ: Intertexto, 2002.

SANTA CATARINA, Secretaria de Estado da Educação e do Desporto. **Proposta Curricular de Santa Catarina**: educação infantil, ensino fundamental e médio: formação docente para educação infantil e séries iniciais. Florianópolis: COGEN, 1998.

SANTOS, Rosângela Pires dos. **Inteligências Múltiplas e Aprendizagem**. São Paulo: I Editora, 2002. 57 p. Disponível em: http://chafic.com.br/chafic/moodle/file.php/1/Biblioteca_Virtual/Temas_educacionais/Rosangela_Pires_dos_Santos_-_Inteligencias_Multiplas_e_Aprendizagem.pdf>.

Acesso em: 25 maio 2016.

SCHÖN, Donald A. Formar professores como profissionais reflexivos. In: NÓVOA, Antônio (org.). **Os professores e sua formação**. Lisboa: Dom Quixote, 2 ed. 1995. p. 77-91.

SPECKHAHN, Gabriel. **Levantamento e análise de jogos digitais de código aberto e livre**. Joinville: Udesc, 2014. 59 p.

VENSON, Milene. **A formação continuada dos profissionais da educação na rede municipal de educação de Criciúma**: um novo estudo. 2008. 104 f. Monografia (Especialização) - Curso de Pós-graduação Especialização em Didática e Metodologia do Ensino Superior, Diretoria de Pós-Graduação, Universidade do Extremo Sul Catarinense - Unesc, Criciúma, 2008. Disponível em: <<http://www.bib.unesc.net/biblioteca/sumario/000037/000037E6.pdf>>. Acesso em: 10 maio 2016.

REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES

AGUIAR, Eliane Vigneron Barreto. As novas tecnologias e o ensino-aprendizagem. **Vértices**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 1, p.64-71, dez. 2008. Disponível em: <<http://essentiaeditora.iff.edu.br/index.php/vertices/article/view/1809-2667.20080006/26>>. Acesso em: 21 mar. 2016.

MASETTO, Marcos T.. Mediação pedagógica e o uso da tecnologia. In: MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papyrus, 2000. p. 133-173.

OLIVEIRA, Otto Lopes Braitback de et al. Civitas:: cidades virtuais na educação. In: WORKSHOP DE SOFTWARE LIVRE (WSL), 10., 2009, Porto Alegre. **Proceedings of WSL**. Porto Alegre: Wsl, 2009. p. 1 - 6. Disponível em: <http://wsl.softwarelivre.org/2009/0019/55337_1.pdf>. Acesso em: 21 mar. 2016.

PEREIRA, Lisandra Locatelli; CORDENONSI, André Zanki. SOFTWARES EDUCATIVOS: uma Proposta de Recurso Pedagógico para o Trabalho de Reforço das Habilidades de Leitura e Escrita com Alunos dos Anos Iniciais. **Cinted - Ufrgs: Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 7, n. 3, p.1-13, dez. 2009. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/13587/8556>>. Acesso em: 21 mar. 2016.

PIRES, Taiuã et al. Maga Vitta: um assistente inteligente para jogo educacional. In: WORKSHOP DE SOFTWARE LIVRE (WSL), 12., 2011, Porto Alegre. **Proceedings of WSL**. Porto Alegre: Wsl, 2011. p. 1 - 6. Disponível em: <http://wsl.softwarelivre.org/2011/0012/85812_1.pdf>. Acesso em: 21 mar. 2016.

POETA, Cristian Douglas. **Concepções metodológicas para o uso de jogos digitais educacionais nas práticas pedagógicas de matemática no ensino fundamental**. 2013. 88 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Ensino de Ciências e Matemática, Universidade Luterana do Brasil - Ulbra, Canoas, 2013. Disponível em: <<http://www.ppgecim.ulbra.br/teses/index.php/ppgecim/article/viewFile/171/165>>. Acesso em: 21 mar. 2016.

RIBEIRO, Rafael João *et al.* Teorias de Aprendizagem em Jogos Digitais Educacionais: um Panorama Brasileiro. **Cinted - Ufrgs: Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 13, n. 1, p.1-10, jun. 2015. Disponível em: <seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/57589/34562>. Acesso em: 25 mar. 2016.

ANEXO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA – UFSC
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL
CURSISTA: MILENE VENSON

QUESTIONÁRIO APLICADO AOS PROFESSORES DAS SÉRIES INICIAIS

1- Qual sua formação?

- () Nível Médio (Magistério) () Graduação incompleta () Graduação em Pedagogia
() Especialização incompleta () Especialização () Mestrado Incompleto
() Mestrado () Doutorado Incompleto () Doutorado () Outros

2- Você costuma utilizar Jogos Digitais com seus alunos? Por quê?

3- Você acredita que os Jogos Digitais contribuem para o processo ensino-aprendizagem? Se sim, de que forma?

4- Você tem alguma dificuldade em utilizar os Jogos Digitais em suas aulas? Se sim, quais seriam essas dificuldades?

5- Você observa qual teoria da aprendizagem está presente nos jogos digitais que seleciona para trabalhar com seus alunos? Se sim, qual teoria procura que esteja presente e por quê?

6- Você sente necessidade de cursos de formação continuada para trabalhar com Jogos Digitais? Por quê?

Grata pela colaboração!

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL

Florianópolis, 10 de maio de 2016.

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Você está sendo convidado(a) a participar, como voluntário(a), do estudo/pesquisa intitulado(a) **Um Start nos Jogos Digitais: A Prática Pedagógica como um *Play*** para o Processo Ensino-Aprendizagem, conduzida por Milene Venson. Este estudo tem por objetivo analisar, sob a perspectiva dos professores das séries iniciais, a influência que os jogos digitais exercem no processo ensino-aprendizagem. Você foi selecionado(a) por ser professor de séries iniciais de escola pública estadual. Sua participação não é obrigatória. A qualquer momento, você poderá desistir de participar e retirar seu consentimento. Sua recusa, desistência ou retirada de consentimento não acarretará prejuízo.

Sua participação se dará de forma anônima, ou seja, não haverá identificação de seus dados em nenhum momento. A participação como sujeito pesquisado não é remunerada nem implicará em gastos para os participantes. Sua participação nesta pesquisa consistirá em preenchimento de um questionário composto por seis perguntas.

Os dados obtidos por meio desta pesquisa serão confidenciais e não serão divulgados em nível individual, visando assegurar o sigilo de sua participação. O pesquisador responsável se comprometeu a tornar públicos nos meios acadêmicos e científicos os resultados obtidos de forma consolidada sem qualquer identificação de indivíduos e instituições participantes.

Caso você concorde em participar desta pesquisa, assine ao final deste documento, que possui duas vias, sendo uma delas sua, e a outra, do pesquisador responsável / coordenador da pesquisa. Seguem os telefones e o endereço institucional do pesquisador responsável e do Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEPSH-UFSC), onde você poderá tirar suas dúvidas sobre o projeto e sua participação nele, agora ou a qualquer momento.

Contatos do pesquisador responsável: Milene Venson, pesquisadora, telefone (48)

96661879, e-mail: milenevenson@hotmail.com

Caso você tenha dificuldade em entrar em contato com o pesquisador responsável, comunique o fato à Comissão de Ética em Pesquisa da UFSC, localizado em Prédio Reitoria II, 4º andar, sala 401, localizado na Rua Desembargador Vitor Lima, nº 222, Trindade, Florianópolis. Telefone para contato: 3721-6094.

Caso concorde, por favor escreva seu nome e assine o termo abaixo.

Desde já, agradecemos sua contribuição.

Milene Venson
Pós-graduanda/UFSC

Cristiane de Castro Ramos Abud
Professora orientadora/UFSC

Eu, _____, concordo com a
utilização, para fins acadêmicos e de pesquisa.