

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

**O USO DOS JOGOS DIGITAIS COMO ATIVIDADES DIDÁTICAS NO 2º ANO DO
ENSINO FUNDAMENTAL**

BIGUAÇU, JULHO DE 2016

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

REGIANE DE FÁTIMA FRANZOI LEMOS

**O USO DOS JOGOS DIGITAIS COMO ATIVIDADES DIDÁTICAS NO 2º ANO
DO ENSINO FUNDAMENTAL**

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

BIGUAÇU, JULHO DE 2016

SUMÁRIO

RESUMO.....	4
1- INTRODUÇÃO	5
2-OBJETIVO GERAL.....	7
2.1-Objetivos específicos.....	8
3- REFERENCIAL TEÓRICO.....	9
3.1-O jogo como instrumento de aprendizagem.....	9
3.2-As Potencialidades dos Jogos Digitais Educacionais.....	11
3.3-Exemplos do Uso de Jogos Digitais Educacionais.....	14
3.4-A utilização dos jogos digitais como ferramenta no processo ensino aprendizagem.....	14
3.5-Aplicando jogos digitais 01.....	16
3.6- Aplicando jogos digitais 02.....	18
3.7-Análise da conversa com os alunos após a utilização de um dos jogos propostos.....	18
3.8--Aplicando jogos digitais 03.....	22
4- METODOLOGIA.....	20
5-CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	21
6-APENDICES.....	23
7-REFERÊNCIAS.....	26

RESUMO

Esta monografia é uma pesquisa qualitativa que visa demonstrar a importância dos jogos digitais como atividades interativas e de aprendizagem no processo de alfabetização. Existem inúmeros métodos de alfabetização e letramento, onde cada docente busca utilizá-los de maneira que todos, ou quase todos os alunos alcancem os objetivos propostos para a alfabetização. A referida pesquisa demonstra ao longo dos capítulos a importância dos jogos digitais como auxílio no processo de alfabetização e letramento. Inicialmente apresenta relato de experiência com alunos no laboratório de informática e em sala de aula, onde utilizamos os jogos digitais como apoio para o processo de ensino aprendizagem. Apresenta entrevista levantando informações sobre as experiências com o uso da internet, tendo a finalidade de levantar os dados a respeito do perfil do uso, devido ou indevido, de informações, adequadas ou inadequadas, para crianças dessa idade, para assim poder focar e esclarecer as competências mais ajustadas à utilização como recurso de aprendizado. Apresenta os objetivos propostos para alfabetizar com a utilização de jogos educativos digitais, pontuando o fazer pedagógico de maneira lúdica, atrativa e prazerosa.

Dando continuidade apresenta uma breve reflexão sobre o impacto que as TDIC podem ter nas escolas atualmente, visto que nossos alunos são nativos digitais acostumados a viver com as novas tecnologias e fazer uso delas diariamente. Para tanto, faz-se necessário que as escolas e principalmente professores, repensem sua prática pedagógica a fim de que possam atender esse novo aluno. Apresenta ainda a importância dos jogos digitais, do lúdico como recursos auxiliares no processo de alfabetização.

1.INTRODUÇÃO

Direcionando o olhar para a educação nos dias atuais observaremos que é crucial a introdução ao acesso à tecnologia da informática junto à experiência de escolaridade, independentemente de ser uma organização de ensino formal ou não formal, como afirma Valente (1999, p. 11).

A tecnologia está presente cotidiano de formas diversificadas, podendo ser um valioso recurso para a aprendizagem dos educandos, além de propor alternativas de atividades pedagógicas prazerosas e eficientes por meio da exploração da tecnologia educacional.

. Existem muitos aspectos em que os jogos digitais educativos podem beneficiar a ação pedagógica e propiciar subsídios para o ensino aprendizagem.

Durante o jogo ao mesmo tempo em que os alunos brincam, eles também estão tensos, pois as expectativas são grandes em superar suas próprias dificuldades, os seus medos em relação ao sentimento de perder ou ganhar, de não saber a resposta correta, dessa maneira o jogo torna-se uma ferramenta pedagógica de suma importância, pois através de um jogo aprimora-se várias características nos alunos participantes, que de outra maneira seria difícil de concretizar, pois através do uso do jogo pedagógico trabalha-se com o concreto, o lúdico e de uma maneira que proporcione o prazer, a vontade em participar das atividades, pois os alunos não percebem que através do jogar estão sendo colocados à prova de superar suas próprias dificuldades de aprendizagem.

É visível na sociedade contemporânea o constante crescimento da tecnologia, abrindo desta forma novas possibilidades de adaptação no seu contexto, e na estruturação de uma ferramenta auxiliar para restaurar o vínculo com a aprendizagem.

Mediante a aplicação de jogos digitais educativos é possível criar um elo entre o trabalho lúdico e a organização do pensamento. O trabalho constituiu-se a partir da pesquisa bibliográfica de autores como: VALENTE, (2002), BORIN, (1996), PRIETO, (2005), FORTUNA (2000), AMBROSINE (2008), entre outros, orientando educandos no ciclo de alfabetização, especificamente

alunos regularmente matriculados no 2º ano do ensino fundamental, a se apropriarem da leitura e escrita utilizando-se de recursos oferecidos através de jogos digitais educativos.

Diante de duas entrevistas feitas com alunos regularmente matriculados no 2º ano do ensino fundamental, obtendo entre 6(seis) à 8(oito) anos de idade, da Escola Básica Municipal “Professor Donato Alípio de Campos”, no Bairro Prado, na cidade de Biguaçu(SC), onde a primeira delas teve o enfoque na tentativa de descobrir com que frequência usava a internet, que sites navegava, se utilizava com foco em conteúdo ou por simples entretenimento, diagnosticou-se que além de navegarem sem regras, nem sob as vistas de um responsável, o interesse que prevalecia era nas redes sociais e casual games. Após a aplicabilidade de jogos digitais educativos, estabelecendo regras e com tentativas de acertos e objetivo pedagógico focando operações matemáticas, foi aplicada a segunda entrevista com foco na visão que o aluno teve sobre o aprender através de jogos, a facilidade, o nível de compreensão e a sequência de ações desencadeadas durante o jogo. Como era previsto, as reações foram super positivas, levando-os a pedirem a repetição da atividade semanalmente, o que vem acontecendo até o momento atual.

2.OBJETIVO GERAL:

Perceber a utilização de jogos digitais como técnicas de aprendizagem sendo facilitadores no processo de ensino com alunos de 6(seis) à 8(oito) anos de idade, do 2º ano do ensino fundamental.

2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- 1- Estudar técnicas de aprendizagem através do uso de jogos;
- 2-Incentivar o aprendizado por meio de ambientes interativos e dinâmicos;
- 3-Desenvolver o interesse e a motivação dos estudantes com desafios, curiosidade, interação e fantasia;
- 4-Promover o desenvolvimento de novas habilidades;
- 5-Facilitar o aprendizado em vários campos de conhecimento;

3. REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 O jogo como Instrumento da Aprendizagem

Ilude-se quem acha que o jogo serve apenas para brincar, pois dentro dos diversos jogos sempre há aprendizagem. Devido aos diferentes modos de vida, valores e conhecimentos humanos, dentro da educação eles tornam-se um desafio interessante. Os alunos trazem para a escola conhecimentos, ideias, intuições construídas através da experiência que vivenciam em seu ambiente sociocultural, pois, “O aprendizado das crianças começa bem antes de elas frequentarem a escola. Qualquer situação de aprendizado com a qual a criança se defronta na escola, tem sempre uma história prévia” (NETO, apud, VYGOTSKY, 1991, p.37).

O jogo não representa apenas as experiências vividas, mas prepara o indivíduo para o que está por vir, exercitando habilidades e estimulando o convívio social. Por meio dos jogos as crianças não apenas vivenciam situações, mas aprendem a lidar com símbolos e pensar por analogia. Os significados das coisas passam a ser imaginado, contextualizado, tornando-se parte da cultura escolar para que se obtenha uma aprendizagem satisfatória e contextualizada. Além de ser um objeto sociocultural, o jogo é uma atividade natural do desenvolvimento de processos psicológicos – supõe fazer sem obrigação.

Na educação escolar o jogo tem papel fundamental, principalmente quando trabalha com a matemática, uma disciplina que provoca nos seus sujeitos (professor e aluno) sensações contraditórias: de um lado uma área fundamental para o conhecimento e do outro uma aproximação análoga ao “bicho papão” de todo estudante. Desse modo, o jogo passa a ter capacidade de desenvolver potencialidades, habilidades, estímulo de raciocínio e reflexão

nos educandos, sendo de fundamental importância para o desenvolvimento integral dos mesmos e quebrando a insatisfação de educandos e educadores, evitando que a aula torne-se cansativa e enfadonha.

Outro motivo para a introdução de jogos nas diversas áreas do conhecimento e especialmente nas aulas de matemática é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos de nossos alunos que temem a Matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la,

Dentro da situação do jogo, onde é impossível uma atitude passiva e a motivação é grande, notamos que ao mesmo tempo em que estes alunos falam da Matemática, apresentam também um melhor desempenho e atitudes mais positivas frente a seus processos de aprendizagem (BORIN, 1996. p. 09).

Com a visão de proporcionar ao aluno a interatividade, nas variadas disciplinas que contemplam o 2º ano do Ensino Fundamental, os jogos digitais tendem levar o aluno a conseguirem êxito nas tais disciplinas abrindo caminhos para a memorização de conceitos, auxiliar o professor, aliar conteúdo com questionamentos e proporcionar ao aluno uma maior interatividade criando um ambiente “amigável” e disponibilizando diversas animações que possibilitam ao aluno a construção do seu próprio conhecimento. O professor deverá explanar todo assunto e a ferramenta dos jogos digitais só irá auxiliar a fixação desse conteúdo.

Os jogos de computadores conquistaram um espaço importante na vida das crianças e hoje é uma das ferramentas que mais desperta interesse no aluno e lhe proporciona entretenimento.

Com um faturamento bilionário os jogos digitais já assumiram um papel de destaque na cultura contemporânea, levando diversos pesquisadores a desenvolverem estudos para entender porque os jogos digitais são tão atraentes e quais impactos causam na vida das pessoas.

Muitas crianças seduzidas pelos jogos digitais permanecem longos períodos totalmente empenhadas nos desafios e fantasias destes artefatos de mídia, dando a impressão de que são imunes a distrações e que nada é capaz de desconcentrá-las. Mas os jogos digitais costumam absorver muitas horas dos jogadores e consomem um tempo que poderia ser aproveitado em outras atividades, como o estudo, por exemplo.

Isto gera reclamações entre pais e professores, pois gostariam que seus filhos e alunos aplicassem nos estudos o mesmo nível de atenção e comprometimento dedicado aos jogos. Conseguir desviar a atenção que os estudantes dão aos jogos para atividades educacionais não é tarefa simples. Por isso, tem aumentado o número de pesquisas que tentam encontrar formas de unir ensino e diversão com o desenvolvimento de jogos educacionais.

Por proporcionarem práticas educacionais atrativas e inovadoras, onde o aluno tem a chance de aprender de forma mais ativa, dinâmica e motivadora, desta forma os jogos educacionais podem se tornar auxiliares importantes do processo de ensino e aprendizagem. Mas para serem utilizados com fins educacionais os jogos precisam ter objetivos de aprendizagem bem definidos e ensinar conteúdo das disciplinas aos usuários, ou então, promover o desenvolvimento de estratégias ou habilidades importantes para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos alunos. Agora, ao invés das instituições de ensino fecharem as portas para os jogos, existe um crescente interesse entre pesquisadores e professores em descobrir de que forma os jogos digitais podem ser usados como recurso para apoiar a aprendizagem e quais são os seus benefícios.

3.2 As Potencialidades dos Jogos Digitais Educacionais.

Uma das principais formas de acesso ao mundo da tecnologia para crianças é o jogo digital, pois geralmente o primeiro contato com equipamentos eletrônicos acontece por meio de um vídeo game, seguido de um computador, tablete, celular.

Os jogos digitais podem ser definidos como ambientes atraentes e interativos que capturam a atenção do jogador ao oferecer desafios que exigem níveis crescentes de destreza e habilidades,

Os softwares educacionais, entre eles os jogos, devem possuir objetivos pedagógicos e sua utilização deve estar inserida em um contexto e em uma situação de ensino baseados em uma metodologia que oriente o processo, através da interação, da motivação e da descoberta, facilitando a aprendizagem de um conteúdo”(PRIETO et al., 2005, p. 10).

Quando preparados para o contexto educacional os jogos digitais podem receber diferentes nomenclaturas. As mais comuns são jogos educacionais ou educativos, jogos de aprendizagem ou jogos sérios, sendo que alguns tipos de simuladores também podem ser considerados jogos educacionais.

Mas o potencial deles vai muito além do fator “motivação”, pois ajudam os estudantes a desenvolverem uma série de habilidades e estratégias e, por isso, começam a ser tratados como importantes materiais didáticos.

A seguir ,são elencados alguns benefícios e potencialidades que os jogos digitais educacionais podem trazer aos processos de ensino e aprendizagem, retirados do trabalho “JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS: BENEFÍCIOS E DESAFIOS” de Rafael Savi e Vania Ribas Ulbricht (2008), disponível em <http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14405/8310>.

“*Efeito motivador: Os jogos educacionais demonstram ter alta capacidade para divertir e entreter as pessoas ao mesmo tempo em que incentivam o aprendizado por meio de ambientes interativos e dinâmicos. Conseguem provocar o interesse e motivam estudantes com desafios, curiosidade, interação e fantasia. As tecnologias dos jogos digitais proporcionam uma experiência estética visual e espacial muito rica e, com isso, são capazes de seduzir os jogadores e atraí-los para dentro de mundos fictícios que despertam sentimentos de aventura e prazer. Ter componentes de prazer e diversão inseridos nos processos de estudo é importante porque, com o aluno mais relaxado, geralmente há maior recepção e disposição para o aprendizado. As metas e desafios que precisam ser vencidos nos jogos geram provocações nas pessoas, mantendo-as motivadas e, em alguns casos, podem até recuperar o ânimo de quem perdeu o interesse pelo estudo.

* Facilitador do aprendizado: Jogos digitais têm a capacidade de facilitar o aprendizado em vários campos de conhecimento. Eles viabilizam a geração de elementos gráficos capazes de representar uma grande variedade de cenários. Por exemplo, auxiliam o entendimento de ciências e matemática quando se torna difícil manipular e visualizar determinados conceitos. Os jogos colocam o aluno no papel de tomador de decisão e o expõe a níveis crescentes de desafios para possibilitar uma aprendizagem através da tentativa e erro.

Muitos professores reconhecem que os jogos, além de facilitarem a aquisição de conteúdo, contribuem também para o desenvolvimento de uma grande variedade de estratégias que são importantes para a aprendizagem, como resolução de problemas, raciocínio dedutivo e memorização. Outros benefícios dos jogos e simuladores incluem a melhoria do pensamento estratégico e insight, melhoria das habilidades psicomotoras, desenvolvimento de habilidades analíticas e habilidades computacionais. Alguns jogos online, que são disputados em equipes, ajudam a aprimorar o desenvolvimento de estratégias em grupo e a prática do trabalho cooperativo.

*Desenvolvimento de habilidades cognitivas: Os jogos promovem o desenvolvimento intelectual, já que para vencer os desafios o jogador precisa elaborar estratégias e entender como os diferentes elementos do jogo se relacionam. Também desenvolvem várias habilidades cognitivas, como a resolução de problemas, tomada de decisão, reconhecimento de padrões, processamento de informações, criatividade e pensamento crítico.

*Aprendizado por descoberta: Desenvolvem a capacidade de explorar, experimentar e colaborar, pois o feedback instantâneo e o ambiente livre de riscos provocam a experimentação e exploração, estimulando a curiosidade, aprendizagem por descoberta e perseverança.

* Experiência de novas identidades: Oferecem aos estudantes oportunidades de novas experiências de imersão em outros mundos e a vivenciar diferentes identidades. Por meio desta imersão ocorre o aprendizado de competências e conhecimentos associados com as identidades dos personagens dos jogos.

*Socialização: Outra vantagem dos jogos educacionais é que eles também podem servir como agentes de socialização à medida que aproximam os alunos jogadores, competitivamente ou cooperativamente, dentro do mundo virtual ou no próprio ambiente físico de uma escola. Em rede, com outros jogadores, os alunos têm a chance de compartilhar informações e experiências,

expor problemas relativos aos jogos e ajudar uns aos outros, resultando num contexto de aprendizagem distribuída.

*Coordenação motora: Diversos tipos de jogos digitais promovem o desenvolvimento da coordenação motora e de habilidades espaciais.”

Embora seja difícil encontrar em um único jogo todas as potencialidades apresentadas acima, procurou-se demonstrar como este tipo de mídia pode trazer uma série de benefícios ao ser utilizada como recurso didático nas práticas de ensino.

3.3 Exemplos do Uso de Jogos Digitais Educacionais.

Os jogos digitais já são utilizados em diferentes níveis de ensino, indo desde a pré-escola até cursos de graduação, especializações e cursos corporativos. Esta seção irá abordar alguns exemplos em diferentes contextos.

Existem jogos que promovem ensinamentos básicos sobre linguagem e lógica para crianças que ainda estão em processo de alfabetização ou não sabem ler. Ao mesmo tempo, servem para ensinar os alunos a começarem a utilizar o computador e a desenvolverem coordenação com o mouse e teclado. Esses jogos são simples e abordam o reconhecimento de letras e números, ensino de melodias em instrumentos virtuais, desafios de lógica e memória e jogos de línguas. Exemplos desse tipo são os programas Gcompris3 que apresentam conjuntos de jogos pré-escolares e de ensino fundamental. São softwares que podem ser livremente instalados e distribuídos. Há também portais web como o IGuinho e Discovery Kids, similares aos exemplos anteriores, mas que disponibilizam os jogos na web.

Com algumas buscas na internet é possível encontrar muitas fontes de jogos educacionais ou simuladores.

3.4 A utilização dos jogos digitais como ferramenta no processo ensino-aprendizagem

Apesar do potencial e benefícios, os jogos digitais educacionais ainda são pouco empregados e, para muitos professores, encontrar e utilizar bons jogos continua sendo um desafio. Isso ocorre, em boa parte, porque muitos jogos educacionais têm feito uso limitado de princípios pedagógicos e acabam sendo ignorados pelos educadores por agregarem pouco valor às aulas. Existem empresas e especialistas no desenvolvimento de games, que não possuem conhecimentos específicos sobre teoria e prática do uso de jogos em ambientes de aprendizagem, criam produtos educacionais que são atraentes e divertidos, mas falham em relação aos objetivos de aprendizagem. Por outro lado, jogos desenvolvidos por educadores com um viés mais acadêmico, com pouco conhecimento da arte, ciência e cultura de projetos de jogos, na maioria dos casos resultam em artefatos pouco divertidos que não conseguem atrair a atenção dos alunos, pois, “Os jogos educacionais devem atender a requisitos pedagógicos, mas também é preciso tomar cuidado para não tornar o jogo somente um produto didatizado, fazendo-o perder seu caráter prazeroso e espontâneo” (FORTUNA, 2000, p21.).

É necessário encontrar a sinergia entre pedagogia e diversão nos jogos educacionais, mas isso tem demonstrado ser uma tarefa difícil.

Atualmente muitos jogos e softwares educacionais não atingem as expectativas dos educadores e alunos. Em alguns casos, a linguagem de determinados jogos pode ser incompatível com a faixa etária dos alunos. Além disso, várias questões como a relevância para currículo, precisão de conteúdos e compatibilidade da duração dos jogos com o horário de uso dos laboratórios de informática têm impedido que os jogos digitais educacionais se tornem uma atividade predominante nas escolas. Muitas vezes, também há receio entre professores de que os alunos não vão participar ou cooperar, ou que as atividades com computadores exponham suas vulnerabilidades tecnológicas em relação ao conhecimento dos alunos que, muitas vezes, entendem mais de informática do que seus mestres.

O professor deve ter conhecimento de como utilizar a ferramenta, pois sem um devido preparo a ferramenta se torna inútil. De acordo com Prieto:

As atividades digitais multimídias na sua maioria acabam encantando pelo layout com cores vibrantes, som e movimento

e fascinando até o professor que muitas vezes tem um conhecimento limitado de computação e se impressiona com interface colorida, o áudio e os vídeos, principalmente nos produtos direcionados às crianças (PRIETO et al., 2005, p. 06).

Saber como avaliar o progresso da aprendizagem dos alunos é outra questão que inibe o uso dos jogos pelos professores, especialmente no ensino on-line ou quando se tem classes com grande quantidade de alunos. Não basta apenas propor a atividade com jogos, é necessário verificar se os alunos estão atingindo os objetivos propostos e fornecer algum tipo de feedback para eles. Funcionalidades para o acompanhamento do progresso das turmas não são frequentemente encontrados nos jogos educacionais, mas alguns automatismos podem ser auxiliares importantes para os professores, como por exemplo, a geração de relatórios informando em que nível cada aluno chegou, quanto tempo levou para resolver cada problema, principais dificuldades, erros cometidos, etc.

“Nos jogos de entretenimento as questões técnicas e artísticas são tratadas com o auxílio de ferramentas de apoio ao desenvolvimento, que maximizam a produtividade dos desenvolvedores por meio de gerenciadores de algoritmos e com programas que facilitam a criação de personagens, cenários e objetos”(AMBROSINE2008,p32).

Além de facilitarem o desenvolvimento, o emprego desses aplicativos também pode reduzir custos. No entanto, ferramentas desse gênero focadas em jogos educacionais e que atendam a necessidades e requisitos pedagógicos ainda são raras e limitadas.

Para que essa tecnologia tenha algum efeito na educação é necessário que seja feito todo um processo de ensino-aprendizagem, para isso, escolas precisam sofrer transformações, se adaptar as novas tecnologias e assim constituir uma aprendizagem inovadora. O professor, por sua vez, precisa refletir sobre essa nova realidade, repensar sua prática e construir novas formas de ação, e pensando nisso o jogo educacional é uma possibilidade de transformação. Na sociedade atual é grande a necessidade de investimento em tecnologias na educação, pois hoje é muito mais difícil prender a atenção das crianças as técnicas convencionais de ensino, pensando nisso e visando melhorar a realidade do ensino nas séries iniciais do ensino fundamental surge

a utilização dos jogos digitais como facilitadores do processo ensino aprendizagem.

3.5 Aplicando jogos digitais 01

A turma já era acostumada a frequentar o laboratório de informática da escola, uma vez que no ano anterior adotamos o recurso dos jogos digitais para aprofundar conteúdos. Com o objetivo de trabalhar a disciplina de matemática e apresentar dentro de outro contexto o conteúdo SUBTRAÇÃO, apresentei a eles o JOGO SUBTRAIR, que se encontra no site www.jogosdaescola.com.br

Os alunos mostraram bastante interesse pelo jogo, depois das orientações feitas por mim. Como o jogo se desenvolvia e quais eram seus objetivos e suas regras para a pontuação, todos se motivaram a jogar. Após jogarmos durante um tempo, questionei-os sobre o que estava achando do jogo. Muitos foram os relatos, todos positivos: gostam de jogos, foi legal demais, aprendi a “tirar” (neste caso subtrair), posso afirmar que tiveram um bom aproveitamento. Para os alunos o jogo educativo, é uma forma de aprendizado que faz com que a aula se torne agradável, motivadora e dinâmica. Pois crianças em processo de alfabetização, focam sua atenção na imagem, na cor, no movimento e isso faz com que se concentrem mais e obtenham uma aprendizagem significativa, o que é proporcionado pelos jogos educativos digitais. Os games realmente levam a uma aprendizagem significativa e prazerosa, esta é uma afirmação tanto por parte da professora quanto por parte dos alunos, esta comprovação obtemos nas atividades propostas no dia a dia em nossos planos de aula. Os games conquistaram um espaço significativo na vida das crianças, creio então, que é oportuno aproveitar para utilizá-los como recurso didático. Na escola os jogos digitais aparecem como um recurso didático para enriquecer as aulas, trazendo benefícios para a prática de ensino e aprendizagem.

“As atividades digitais multimídias na sua maioria acabam encantando pelo layout com cores vibrantes, som e movimento e fascinando até o professor que muitas vezes tem um conhecimento limitado de computação e se impressiona com interface colorida, o

áudio e os vídeos, principalmente nos produtos direcionados às crianças” (PRIETO et al., 2005, p. 06).

Finalizando, diria que são unânimes os pedidos para que estejamos sempre em utilização dos jogos digitais, e conforme citação acima, concordo plenamente que este tipo de recurso só vem a auxiliar o fazer pedagógico, trazendo encantamento para ambas as partes, professor e aluno.

3.6 Aplicando jogos digitais 02

Aulas animadas é um site no qual os alunos adoram navegar e aprender.



Para auxiliar professores a melhorar o desempenho dos alunos na leitura e escrita. A plataforma reúne um conjunto de jogos online e aplicativos para smartphones e *tablets* com propostas de planos de aula e acesso totalmente gratuito. O site agrupa vários jogos com proposta para auxiliar na alfabetização e letramento.

3.7 ANÁLISE DA CONVERSA COM OS ALUNOS APÓS A UTILIZAÇÃO DE UM DOS JOGOS PROPOSTOS NESTE SITE

Este jogo se apresenta com estímulos visuais, o que motiva bastante. É importante ressaltar que se trata de um casual games e que torna-se cansativo e desmotivador se for levado aos alunos sem objetivos claros. Um dos relatos que me chamou atenção, foi de uma menina que ficava vibrando a cada acerto e mudança de fase, dizia ela : “ *Ai prof diz pra mim que eu consegui, diz, é muito legal esse joguinho.*” (sendo ela uma das alunas mais serelepe e desatenta em sala).

Segundo os alunos, a atividade foi prazerosa, além de desencadear uma certa ansiedade, contribuiu sim com a aprendizagem.

Apresentar aos alunos uma atividade de maneira lúdica através de um jogo se torna muito importante quando bem direcionada. Por isso acredito sim, que é importante a utilização dos jogos nas aulas e em qualquer idade, pois os jogos proporcionam aprendizado com prazer, desafiando e melhorando o desempenho dos alunos, porém vale sempre lembrar que deverão ser propostos dentro de uma perspectiva objetiva, para se trabalhar algum conceito específico ou habilidade importante.

3.8 Aplicando jogos digitais 03



Atividade 5 JD.wlmp

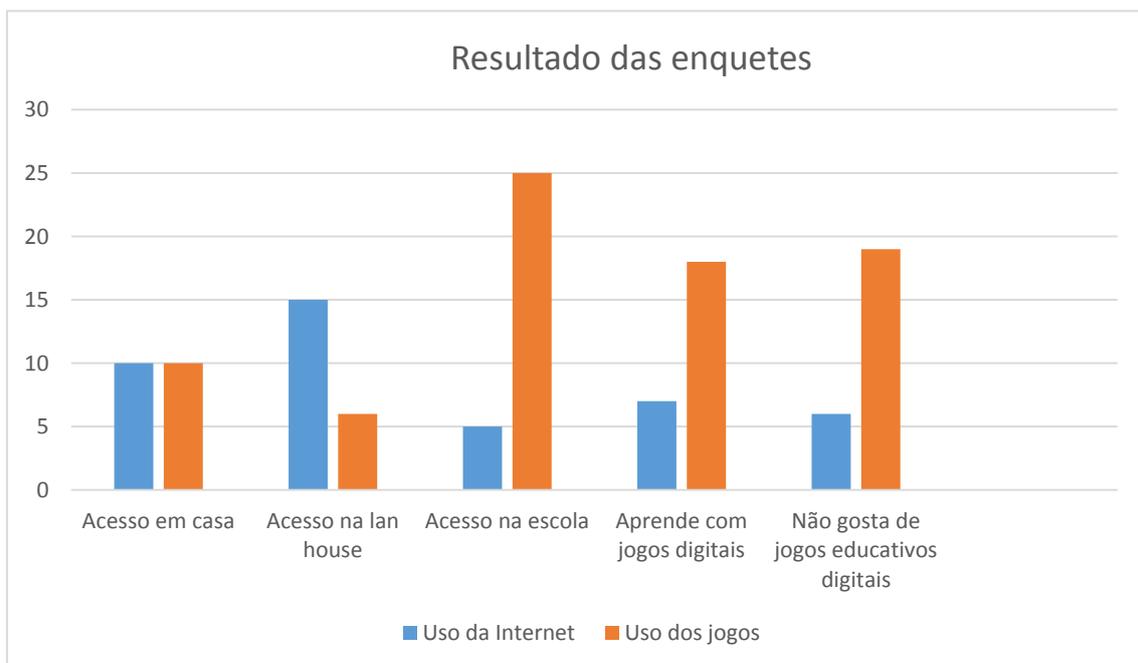
Confira no link: <https://www.youtube.com/watch?v=o0SDa7sH7FU>

<https://youtu.be/o0SDa7sH7FU>

No link supra citado, existe um relato sobre algumas atividades envolvendo a gamificação durante as aulas. Trata-se de um relato sobre as mudanças positivas que os games proporcionam nas aulas.

4- METODOLOGIA

Esta pesquisa visa demonstrar a importância dos jogos digitais como atividades interativas e de aprendizagem no processo de alfabetização, gerar conhecimentos para aplicação prática dirigidos à solução de problemas específicos, envolvendo verdades e interesses a respeito do uso da internet. Neste contexto, a aplicação dos jogos educativos digitais permitiu avaliar a aceitação e utilização deste recurso como instrumento de aprendizagem.



Do ponto de vista da forma de abordagem do problema, a pesquisa mostrou que grande parte dos alunos gosta de utilizar a internet, porém para jogos diversos sem a visão na aprendizagem. Após mostrado estes resultados e utilizado em conjunto o laboratório de informática da escola, as crianças começaram a observar que seria muito prazeroso aprender através dos jogos e o uso da internet em casa passou a abrir espaço para os jogos educativos digitais.

5- CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando que os jogos digitais exigem uma certa interação do educando com o jogo e devido minha escola trabalhar sob uma proposta curricular de teoria sociointeracionista, optei pela mesma.

O sociointeracionismo é uma teoria de aprendizagem com o foco na interação. Segundo ela, a aprendizagem acontece em contextos históricos, sociais e culturais. Assim, o conhecimento real da criança é o ponto de partida para o conhecimento potencial.

A presente investigação teve origem com um estudo sobre o uso de jogos digitais educativos como contribuintes no processo de aprendizagem do educando. Para tanto, recorri a aplicação de atividades de leitura, interpretação, matemática, raciocínio e percepção utilizando jogos digitais. Em consequência, identifiquei os problemas e as dificuldades enfrentadas pelos educandos, enquanto simultaneamente acompanhei a evolução da aprendizagem dos mesmos. Por fim, teci algumas considerações a partir dos resultados obtidos, de modo a propor novas formas de se trabalhar com as tecnologias em uma perspectiva sociointeracionista. Concluí que a superação das dificuldades de aprendizagem requer mais atenção, compreensão e dedicação do educador e da escola como um todo, face às demandas dos educandos carentes, sem acesso as tecnologias em seu domicílio.

A partir da nova realidade que o avanço tecnológico propiciou para sociedade em diferentes áreas, contextos e públicos, buscou-se por meio desta pesquisa compreender em quais dimensões os jogos digitais educacionais

favorecem o trabalho psicopedagógico. O trabalho educativo desenvolvido com suporte tecnológico deixa clara a necessidade de um envolvimento maior do psicopedagogo na busca para adequar a ferramenta de forma que os resultados alcançados possam ser o mais positivo possível, e formação adequada para assegurar no momento da escolha consistência dos objetivos pedagógicos sem diminuir a qualidade na prática, e o total alcance dos objetivos propostos. Vale ressaltar ainda que, os jogos digitais apresentam-se como uma eficiente ferramenta no trabalho psicopedagógico clínica e institucional. Visando proporcionar ao educando a apresentação do conhecimento de forma atrativa e prazerosa. Ressaltamos a seguir dois pontos cruciais no qual o professor deve estar atento, na pesquisa sobre qual jogo digital educativo seria o ideal para atender as necessidades de aprendizagem do educando, em particular com suas dificuldades. Outro aspecto, é a preocupação em delinear com clareza o que se considera como real aprendizagem, e quais os principais aspectos favorecem o seu alcance e como podem ser concebidos, levando em conta a particularidade de cada educando. Cabe destacar, que durante a busca por referências que abordassem o assunto, constatou-se que existem poucas produções que enfatizam possibilidades de aprimorar novas estratégias para a intervenção psicopedagógica a partir da aplicação de jogos digitais educacionais.

Obtendo o resultado de que um grupo de alunos não possui acesso a internet em seu domicílio, nem pessoas dispostas a ajudar no reforço dos conteúdos, a utilização dos jogos durante as aulas veio favorecer os educandos de maneira geral, e muito mais estes que não possuem apoio e vem desmotivados para a escola, trazendo-lhes ânimo para estudarem e alcançarem os objetivos propostos.

A experiência vivida com os alunos do 2º ano serviu para comprovar que muito há que ser feito de encantador e motivador com a utilização dos jogos digitais. O prazer por aprender acontece, o aprendizado vai se aperfeiçoando na medida em que os jogos vão desafiando as crianças e levando-as a raciocinarem, lerem e interpretarem com maior concentração.

Muito há que ser feito para que alcancemos o sucesso e transformemos a escola como um local de aprendizagem significativa e prazerosa, pois os recursos disponibilizados para educadores e educandos ainda é mínimo e de

qualidade muito inferior ao que necessitamos, porém é necessário seguir adiante e abrir horizontes para nossos queridos educandos.

6-APENDICES

ENQUETE 01= Pesquisa: O Uso da Internet

01-Quantos anos você tem?

02- O que você acha do uso da internet?

() Ruim () Boa () Interessante () Ótima

03-Aonde você possui acesso a internet?

() Em casa () Lan house () Na escola () Na casa de um parente

04-Você costuma usar internet com qual tecnologia?

() Celular () Computador () Tablet

05-Quantas vezes por semana você costuma usar internet?

() Poucas vezes () Todos os dias () Apenas nos finais de semana

06-No que você costuma navegar na internet?

() Pesquisa () Jogos () Facebook () Whatsapp

07-Como você costuma usar a internet?

() Sozinho () Com os pais ou responsáveis () Outros, escreva quem _____

08-Você gosta de utilizar jogos digitais para aprender os conteúdos?

() Sim () Não () As Vezes

ENQUETE 02= Pesquisa: Utilizando Jogos Digitais

01-O que você achou dessa atividade?

02-Você gosta de jogar?

() Sim () Não

03-Joga com frequência? Em que lugares?

04-Você acha possível aprender com os games? Se sim, o que se aprende?

Finalizando posso afirmar que em um mundo com mídias cada vez mais sedutoras e atraentes, as salas de aula com quadro negro e giz estão se tornando lugares monótonos para os alunos acostumados ao dinamismo das buscas feitas na internet, com a velocidade das mensagens instantâneas e a versatilidade do telefone celular. Jogos educacionais bem projetados podem ser criados e utilizados para unir práticas educativas com recursos multimídia em ambientes lúdicos a fim de estimular e enriquecer as atividades de ensino e aprendizagem. Os benefícios e potencialidades desse tipo de mídia são variados e continuam a ser estudados por educadores e pesquisadores. Desafios de ordem técnica e, principalmente pedagógicos, ainda precisam ser

tratados para os jogos educacionais serem adotados com maior facilidade pelos professores como eficientes materiais didáticos. Mas os exemplos da utilização de jogos por escolas e universidades já existem e estão aumentando. A tendência hoje é de que as tecnologias de informação ampliem a presença nas práticas de ensino e, nesse contexto, entende-se que os jogos digitais educacionais podem ser elementos importantes para enriquecer aulas e ambientes virtuais de aprendizagem. que, os jogos digitais podem constituir-se como uma interface valiosa para auxiliar as crianças no desenvolvimento das habilidades de leitura e de escrita.

Concordamos com VALENTE (2002) quando nos diz que a informática pode ser um recurso auxiliar para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem, no qual o foco da educação passa a ser o aluno, construtor de novos conhecimentos. Neste contexto, os jogos digitais se apresentam como recursos que favorecem a inserção dos alunos em um ambiente de aprendizagem contextualizado e significativo.

7- REFERÊNCIAS

*AMBROSINE. Game Creation Resources. 2008. Disponível em:

<http://www.ambrosine.com/resource.html>

*BORIN, Julia. Jogos e Resolução de Problemas: uma estratégia para a aulas de matemática. São Paulo: CAEM - IME - USP, 1995.

*FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M.L.F. e DALLA ZEN, M.I.H. Planejamento: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000 (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147-164

*GEE, James P. Bons *videogames* e boa aprendizagem. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 27, n. 1, 167-178, jan./jun. 2009. Disponível em: <http://www.perspectiva.ufsc.br/perspectiva_2009_01/James.pdf>. Acesso em 07 abr. 2015.

*PRIETO, Lilian Medianeira et al. **Uso das Tecnologias Digitais em Atividades Didáticas nas Séries Iniciais**. Revista novas tecnologias na educação, Porto Alegre, v. 3, n. 1, p.1-11, maio 2005. Disponível em:

http://www.cinted.ufrgs.br/renote/maio2005/artigos/a6_seriesiniciais_revisado.pdf.

*VALENTE, J. A. (org.). **Aprendendo para a vida: os computadores na sala de aula**. São Paulo: Cortes, 2001.

<https://youtu.be/o0SDa7sH7FU>