

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

**MARIA EVELIZE SANGALLI RODRIGUES**

**AS POTENCIALIDADES DOS JOGOS  
DIGITAIS APLICADOS ÀS SÉRIES  
INICIAIS**

**Porto Alegre  
2015**

**MARIA EVELIZE SANGALLI RODRIGUES**

**AS POTENCIALIDADES DOS JOGOS  
DIGITAIS APLICADOS ÀS SÉRIES INICIAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

**Orientador(a):  
Carlos Eduardo dos Santos Sabrito**

**Porto Alegre  
2015**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. José Valdeni de Lima

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço em primeiro lugar a Deus por me dar saúde e me permitir desenvolver meu trabalho.

À Universidade Federal do Rio Grande do Sul, pela oportunidade de fazer o curso.

Às Tutoras Presenciais e à Distância, Roberta Borges Morch e Paula Marques da Silva, pela paciência e empenho, sempre prontas a tentar resolver minhas dúvidas.

À orientadora Cristiane de Souza Abreu, pelas inúmeras ajudas.

Ao meu Orientador, Carlos Eduardo Sabrito, pelas inúmeras vezes em que me socorreu no decorrer deste trabalho.

Aos meus pais Aldo e Sueli, pelo incentivo.

E enfim, agradeço e dedico este trabalho a três pessoas que são a razão do meu viver: meu marido Dilço e meus filhos Edinilson e Edinara que por muitas vezes souberam entender que a esposa/mãe se ausentava de atividades sociais para se dedicar aos seus estudos.

## RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso tem como tema As potencialidades dos jogos digitais aplicados às séries iniciais e como objetivo geral analisar as contribuições dos jogos digitais para a aprendizagem escolar. Busca relacionar a importância dos jogos digitais no contexto do currículo, associando o lúdico como fator predominante no estímulo da aprendizagem do educando. Procura analisar a interação dos jogos digitais e o fazer pedagógico. A questão que norteia este trabalho é a seguinte: Como o brincar com jogos digitais contribui para a aprendizagem escolar do ponto de vista docente? Como método utiliza-se de pesquisas bibliográficas de fontes diversas. Para coleta de dados utiliza-se de questionários destinados aos professores das séries iniciais e dos Laboratórios de Informática Educacional da Escola Municipal Ilza Molina Martins. Como resultados destacam-se a importância e a utilização dos jogos digitais como instrumento enriquecedor do fazer pedagógico e do aprendizado do aluno, tornando-o mais crítico, autônomo e participativo.

**Palavras-chave:** Jogos Digitais. Laboratório de Informática Educacional. Aprendizagem.

## **The potential of digital games to beginning grades**

### **ABSTRACT**

This Final Course Assignment is based on the potential of the digital games applied to the initial grades of the elementary school and has the objective of analyzing the contribution of these games for learning at school. It has the aim to establish the importance of digital games in the school curriculum, associating the playful activity as a predominant factor on the student's learning stimulation. It is aimed to analyze the interaction of digital games and the pedagogical level. The question that guided this work is the following: How can digital games contribute to the school learning from the point of view of a teacher? As a method it uses various bibliographical sources. The data were collected using a questionnaire applied to the elementary school teachers and the Educational Computing Lab of Ilza Molina Martins School. As a result it is emphasized the importance and the uses of the digital games as something extremely rewarding on the pedagogical level and to the students' learning, giving them the opportunity to be more critical, independent and participative.

**Keywords:** Digital Games. School computer lab. Learning.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 4.1 - Gráfico: Como você considera a importância dos jogos em sala de aula? ..31	31
Figura 4.2 - Gráfico: Com que frequência você utiliza os jogos em sala de aula? .....32	32
Figura 4.3 - Gráfico: Que critério você utiliza na escolha de um jogo? .....33	33
Figura 4.4 - Gráfico: Qual o jogo que você mais utiliza no ambiente escolar? .....33	33
Figura 4.5 - Gráfico: Você costuma fazer avaliação ao término do jogo? .....34	34
Figura 4.6 - Gráfico: Como você considera a importância dos jogos digitais em aula? ..37	37
Figura 4.7 - Gráfico: Com que frequência você utiliza os jogos digitais? .....38	38
Figura 4.8 - Gráfico: Que critério você utiliza na escolha de um jogo? .....39	39
Figura 4.9 - Gráfico: Qual o jogo que você mais utiliza no ambiente escolar? .....40	40
Figura 4.10 - Gráfico: O professor deve intervir e ajudar o aluno a jogar e vencer etapas? .41	41
Figura 4.11 - Gráfico: Ao finalizar um jogo você costuma fazer avaliação do mesmo? ..42	42

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

LIE	Laboratório de Informática Educacional
PPP	Proposta Político Pedagógica da Escola
TICs	Tecnologias de Informação e Comunicação
UFRGS	Universidade Federal do Rio Grande do Sul



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>1.1 Problemática da Pesquisa .....</b>	<b>11</b>
<b>1.2 Justificativa e motivação .....</b>	<b>12</b>
<b>1.3 Objetivos .....</b>	<b>14</b>
<b>1.3.1 Objetivo Geral.....</b>	<b>14</b>
<b>1.3.2 Objetivos Específicos .....</b>	<b>14</b>
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>15</b>
<b>2.1 A informática no ambiente escolar .....</b>	<b>15</b>
<b>2.2 O Jogo .....</b>	<b>17</b>
<b>2.2.1 Jogos digitais na prática pedagógica .....</b>	<b>20</b>
<b>3 METODOLOGIA .....</b>	<b>25</b>
<b>3.1 Quanto aos objetivos .....</b>	<b>25</b>
<b>3.2 Quanto aos procedimentos .....</b>	<b>26</b>
<b>3.3 Quanto à forma de abordagem .....</b>	<b>28</b>
<b>4 ANÁLISE DE DADOS.....</b>	<b>30</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>46</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>48</b>
<b>APÊNDICE A - Questionário às professoras das séries iniciais .....</b>	<b>51</b>
<b>APÊNDICE B – Questionário aos professores dos laboratórios de informática.....</b>	<b>54</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Com o tema As Potencialidades dos Jogos Digitais Aplicados às Séries Iniciais, este trabalho de conclusão do Curso em Mídias na Educação, vem buscar analisar o uso dos jogos digitais como apoio indispensável para ampliação e promoção de aprendizagens significativas, explorando a imaginação e os recursos que a era digital nos proporciona.

Acredita-se que, se o aluno tiver motivação, principalmente no âmbito dos jogos digitais, ocorrerá uma melhora significativa em seu aprendizado, desenvolvendo seu trabalho com mais entusiasmo e dedicação.

Realizou-se uma pesquisa sobre a utilização dos jogos digitais nas séries iniciais, com os professores das Séries Iniciais da Escola Municipal de Ensino Fundamental Ilza Molina Martins, da cidade de Farroupilha, com o objetivo de verificar se, dentro da sala de aula, independentemente do uso do Laboratório de Informática Educacional, se faz uso de jogos manuais ou digitais, de sua importância, como estes jogos estão sendo desenvolvidos, quais os jogos mais utilizados e o que se tem de resultados em relação à aprendizagem dos alunos. Também, como fonte enriquecedora deste trabalho, aplicou-se um questionário com os professores responsáveis pelos Laboratórios de Informática Educacional da Rede Municipal, da mesma cidade, tendo como finalidade a busca de informações sobre o uso dos jogos digitais nas séries iniciais.

Desta maneira, este trabalho tem o objetivo de motivar a equipe docente a buscar e usar a tecnologia e seus jogos como fonte enriquecedora de seu fazer pedagógico.

A primeira parte deste trabalho destinou-se à introdução, seguida pela problemática da pesquisa, onde se delimitou o local em estudo, a justificativa que move o desenvolvimento do trabalho e logo a seguir os objetivos da pesquisa.

O segundo capítulo foi dedicado à fundamentação teórica, onde se buscou analisar a importância da informática no ambiente escolar, o jogo de maneira ampla e os jogos digitais na prática escolar, evidenciando o seu valor pedagógico.

O terceiro capítulo determinou a metodologia utilizada, quanto aos objetivos, procedimentos e abordagem de pesquisa.

Por fim, relatou-se o método utilizado com sua análise de dados e conclusões finais do presente trabalho.

## 1.1 Problemática da Pesquisa

A realização da presente pesquisa busca caminhos que mostre ao educador a possibilidade de refletir sobre as potencialidades pedagógicas dos jogos na sua prática de ensino em relação à aprendizagem digital, a rever seu papel de educador e a entender o aluno como um sujeito que constrói seu conhecimento.

O jogo, como fonte lúdica e de grande influência na vida da criança, chama-nos a atenção, fazendo-se presente na prática pedagógica.

Jogos digitais educacionais são ricos em informações que podem ajudar e facilitar a vida escolar do aluno, fornecendo os mais variados temas para serem trabalhados como introdução de conteúdos ou reforço dos mesmos.

Incluir os alunos nesta era digital os encanta, ajudando a solucionar dúvidas, estimular o conhecimento, mas fornecer jogos digitais aos alunos, não significa transformar o Laboratório de Informática numa Lan House, mas sim proporcionar uma sincronia entre o Laboratório e a sala de aula.

A partir do momento em que se iniciam as atividades no Laboratório de Informática Educacional da Escola Ilza Molina Martins, em Farroupilha, percebe-se ainda mais, quão importante é o uso dos jogos voltados às crianças, principalmente os digitais, em virtude da evolução da tecnologia em que estamos vivendo.

Trabalhar com o lúdico traz à tona um misto de sentimentos e emoções, que bem conduzidos, tendem a ampliar e fortalecer o fazer pedagógico da sala de aula. Desta maneira, iniciam-se uma série de questionamentos de como esta metodologia está sendo aplicada aos alunos e a questão se torna latente no que diz respeito ao modo de sua aplicação.

Não basta acreditar que é possível haver mudança se não houver um comprometimento de toda a equipe docente e da comunidade escolar num todo.

É nas tecnologias que o aluno pode saciar a sua curiosidade e mais que isso, provocar estímulos onde o brincar se mescla com o aprender. Busca-se, desta forma, responder à seguinte questão de pesquisa: como o brincar com jogos digitais contribui para a aprendizagem escolar do ponto de vista docente?

## 1.2 Justificativa e motivação

Acreditando-se na ideia de que apresentar jogos digitais aos alunos, como uma ferramenta motivadora e um suporte à sua aprendizagem, favorecemos os aspectos cognitivos, sociais e até afetivos dos educandos, instigando os mesmos a ampliar o seu conhecimento através do lúdico.

Segundo Antunes (1998):

A ideia de um ensino despertado pelo interesse do aluno acabou transformando o sentido do que se entende por material pedagógico e cada estudante, independentemente de sua idade, passou a ser um desafio à competência do professor. Seu interesse passou a ser a força que comanda o processo da aprendizagem, suas experiências e descobertas) o motor de seu progresso e o professor um gerador de situações estimuladoras e eficazes. É nesse contexto que o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, que como todo pequeno animal adora jogar e joga sempre principalmente sozinho e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. (ANTUNES, 1998, p.36).

O trabalho com as séries iniciais determina experiências reais de que, através do lúdico, o aluno é capaz de desenvolver novas situações de aprendizagem, aguçando a curiosidade e o interesse em realizar tarefas de forma prazerosa.

Ao problematizar o conhecimento, oferecendo desafios, estratégias, o professor torna-se junto com seus alunos mais crítico, buscando cada vez mais o diálogo, possibilitando a capacidade de opinar e decidir livremente, construindo e aprofundando os direitos de cidadania de forma grupal e participativa.

O educador deve propiciar momentos em que faça com que aluno sinta vontade e ânsia em aprender, contribuindo para que a sua aprendizagem se torne mais significativa e produtiva. E o momento mais propício para que isto aconteça, é oferecendo-lhe os jogos digitais, porque através deles, os alunos encontram atrativos visuais, sonoros, desafiadores, capazes de fazê-lo vibrar com as emoções que lhe são permitidas no decorrer do desenvolvimento do seu jogo.

O aluno cresce e, com isso, ganha autonomia, potencializa a diversidade e o conhecimento. O professor, por sua vez, vê na prática o valor do coletivo, multiplicando e compartilhando o seu trabalho numa sistematização do saber.

Trabalhar no Laboratório de Informática Educativa nos gera uma experiência única, significativa, tornando ainda mais evidente o desejo de repassar, aquilo que mais se gosta de fazer: associar o saber ao lúdico, conectando-se no meio virtual e multiplicando possibilidades do aluno buscar seu aprendizado.

O jogo digital, desde que seja relacionado à educação, é muito importante porque promove a aprendizagem, seja ela informal ou formal ajudando no desenvolvimento infantil e é um fator decisivo na aprendizagem de forma geral.

Os jogos digitais auxiliam no processo de aprendizagem enriquecendo as aulas, abordando os conteúdos de forma criativa e prazerosa, interagindo com os alunos e contribuindo para que tenham uma aprendizagem significativa, buscando um sentido ao seu aprendizado, através de suas experiências.

As tecnologias da informação e comunicação podem contribuir significativamente nesse contexto, principalmente se o professor conhecer e avaliar o potencial das mídias, oportunizando o uso consciente por seus alunos, com o objetivo de envolvê-los e apoiá-los na construção do conhecimento.

Mas, vale ressaltar, que mesmo com tantas mudanças em relação às TICs – Tecnologias de Informação e Comunicação, o jogo e o seu processo de brincar, não perderam valor, pelo contrário, somente precisam de adaptações.

Segundo Friedman (2009, p.26) [...] cada geração de crianças transforma brincadeiras antigas, ao mesmo tempo em que cria as suas próprias, específicas. Assim utilizando o antigo e o novo, cada geração tem suas características e padrões de sensibilidade.

Nessa perspectiva o papel do professor também está mudando, segundo Lévy (1993, p.165) "o futuro do professor não será mais o de difusor de saberes, mas o de animador da inteligência coletiva dos estudantes, estimulando-os a trocar seus conhecimentos".

O uso de softwares educativos possibilita a criação de ambientes de ensino e aprendizagem individualizados, ou seja, adaptado as características de cada aluno, somando as vantagens que os jogos trazem consigo: entusiasmo, concentração, motivação, entre outros.

Aluno que se sentir motivado vai realizar as suas atividades com mais determinação e confiança.

### **1.3 Objetivos**

#### **1.3.1 Objetivo Geral**

Analisar as contribuições dos jogos digitais para a aprendizagem escolar.

#### **1.3.2 Objetivos Específicos**

- Identificar as características dos jogos digitais como espaços de interatividade, conhecimento e colaboração dentro da sala de aula;
- Caracterizar os elementos motivacionais dos jogos digitais que potencializam o desenvolvimento cognitivo do aluno;
- Identificar a percepção de docentes quanto ao uso dos jogos digitais como facilitadores no processo educativo.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 A informática no ambiente escolar

A informática está presente em boa parte da população brasileira e com ela é possível realizar muitas ações, principalmente no que diz respeito à área educacional, pois ela contribui para o desenvolvimento do aluno, fazendo com que ele possa ser beneficiado com conhecimentos mais significativos.

Não se pode ignorar este recurso e nós, professores, precisamos nos mostrar abertos a essa tecnologia e adequar o nosso fazer pedagógico voltado a esta influência.

As tecnologias da informação e comunicação podem contribuir significativamente nesse contexto, principalmente se o professor conhecer e avaliar o potencial das mídias, oportunizando o uso consciente por seus alunos, com o objetivo de envolvê-los e apoiá-los na construção do conhecimento.

A Informática Educacional é o processo que coloca o computador e sua tecnologia a serviço da educação. Portanto, todos os aspectos e as variáveis neste processo deverão estar subordinados à consideração de que a essência da IE é de natureza pedagógica, buscando assim melhorias dos processos de ensino-aprendizagem de forma a levar o aluno a aprender, e o professor a orientar e auxiliar esta aprendizagem, tornando-o apto a discernir sobre a realidade e nela atuar (VALENTE, 1993, p.26).

As aulas de informática tornam o ensino mais criativo, lúdico e motivador e, segundo Prensky (2010) o papel da tecnologia, em nossas salas de aula, é o de oferecer suporte ao novo paradigma de ensino. Sendo assim, a utilização da tecnologia voltada à educação é indiscutível e se faz necessária e cabe, ao professor, ser o mediador e o orientador de tal prática, pois de nada adianta termos equipamentos se não soubermos manejá-los adequadamente e ofertar a gama de recursos que estão disponíveis.

Segundo Vigotsky (2007, p.74) “o adulto produz e aprende trabalhando, a criança brincando”. Então, pode-se imaginar o quanto mais uma criança pode aprender se associar o jogo ao computador.

Com o auxílio do professor, o computador passa a ser um aliado na promoção do desenvolvimento do ensino-aprendizagem e quiçá, da cidadania.

Valente (1998) defende duas possibilidades do uso do computador: como máquina de ensinar e como ferramenta.

Moran (2007, p. 167) coloca a necessidade dos educadores estarem abertos às mudanças, interagindo com as tecnologias: “Quanto mais avançam as tecnologias, mais a educação precisa de pessoas humanas, evoluídas, competentes, éticas”.

Cabe ao professor responsável pelo Laboratório de Informática Educativa escolher criteriosamente que tipo de atividade vai ofertar aos seus alunos, seguindo uma ordem preestabelecida pelo professor titular, e estabelecendo objetivos claros para a ação a ser executada.

A chegada das tecnologias móveis à sala de aula traz tensões, novas possibilidades e grandes desafios. As próprias palavras tecnologias móveis mostram a contradição de utilizá-las em um espaço fixo como a sala de aula: elas são feitas para movimentar-se, para levá-las para qualquer lugar, utilizá-las a qualquer hora e de muitas formas. Como conciliar mobilidade e espaços e tempos previsíveis? Por que precisamos estar sempre juntos para aprender? A escola precisa entender que uma parte cada vez maior da aprendizagem pode ser feita sem estarmos na sala de aula e sem a supervisão direta do professor. Isso assusta, mas é um processo inevitável. Em lugar de ir contra, por que não experimentamos modelos mais flexíveis? Por que obrigar os alunos a ir todos os dias repetir os mesmos rituais nos mesmos lugares? Não faz mais sentido. A organização industrial da escola em salas, turmas e horários é conveniente para todos – pais, gestores, professores, governantes – menos para os mais diretamente interessados, os alunos.” (MORAN, 2012, p. 2)

A aula estruturada e baseada em elementos de modalidades atraentes tende a servir de elo entre o teórico e a prática, aliada ao desempenho e o engajamento de alunos e professores em contextos que emergem do simples tradicional, e possibilitam a imersão em conhecimentos virtualizados, criando um ambiente com diferentes dimensões e diversificações no meio de aprendizagem, fazendo com que o professor se sinta, não só responsável por este processo, mas também um coparticipador em fomentar o interesse dos alunos por todos os componentes curriculares.

Aceitar a tecnologia é transformar o seu fazer pedagógico num processo contínuo e capaz de transformações reais e visíveis a todos, adaptando a uma aprendizagem capaz de favorecer meios ajustáveis aos seus interesses e necessidades.



Essa aceitação não pode valer-se somente de que o uso do laboratório de informática será o responsável pelas mudanças no ambiente escolar, mas pensar que ele é um suporte dentro de todo um contexto, que deverá estar atrelado a um conjunto de técnicas, atividades, práticas, conectando os saberes à prática e a contínua formação dos professores, provocando mudanças, potencializando e agregando valores nas informações repassadas aos alunos.

A busca pela ludicidade só aumenta o desejo de aprender e é “um recurso capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural” (OLIVEIRA, 1985, p.74).

## 2.2 O Jogo

Desde os tempos mais remotos (cerca de 2600 a. C.) que já se tem o registro do jogo e do jogar.

Jogo, segundo definição encontrada na enciclopédia livre online, a Wikipédia (2015):

Jogo é toda e qualquer atividade em que exista a figura do jogador (como indivíduo praticante) e regras que podem ser para ambiente restrito ou livre. Geralmente os jogos têm poucas regras e estas tendem a ser simples, sua presença é importante em vários aspectos, entre eles a regra define o início e fim do jogo. Pode envolver dois ou mais jogando entre si como adversários ou cooperativamente com grupos de adversários. É importante que um jogo tenha adversários interagindo e como resultado de interação exista um vencedor e um perdedor.

Os jogos fazem parte do cotidiano das pessoas e se destacam como elementos de integração social, dentro e fora da escola.

Nos PCN-1998, lê-se que:

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações; possibilitam a construção de uma atitude positiva perante os erros, uma vez que as situações sucedem-se rapidamente e podem ser corrigidas de forma natural, no decorrer da ação, sem deixar marcas negativas. (BRASIL, 1998, p. 46)

Ainda, esse documento destaca que:

Um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar; cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver. (BRASIL, 1997, p.49)

Os jogos são atividades ricas em diferentes situações. Cabe ao professor mediar o processo todo do jogo, desde sua escolha até a sua prática propriamente dita, e motivar o aluno, criando um ambiente onde o processo de aprendizagem se torne significativo e valoroso, consistindo em enriquecimento para o educando.

O professor, no processo ensino-aprendizagem, precisa conhecer seu aluno para orientá-lo na apropriação do saber social, demonstrando que precisa motivar o aluno para que ele aprenda.

A motivação é fator fundamental da aprendizagem. Sem motivação não haverá aprendizagem. Pode ocorrer aprendizagem sem professor, sem livro, sem escola e sem uma porção de outros recursos. Mas mesmo que existam todos esses recursos favoráveis, se não houver motivação não haverá aprendizagem. (PILETTI, 1985, p.42).

Desta maneira é preciso envolver os jogos de forma favorável ao aluno, fazendo com que ele sinta vontade em utilizá-lo, agradando-o e desafiando-o.

Os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importante é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação. (...) um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência. (FERNANDES, 1995, p.2).

Além de ser uma atividade lúdica, o jogo pode ser um aliado na potencialização de conteúdos vistos em sala de aula. Segundo Kishimoto (2003, p. 37) “A utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico”.

O jogo e a brincadeira para a criança não é atividade do passado ou do futuro, mas do presente. É o momento em que a criança aprende se divertindo e, o professor, pode inserir o conteúdo a ser trabalhado ou fixado, no jogo que oferecerá ao seu aluno.

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa 'em jogo' que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo o jogo significa alguma coisa (HUIZINGA, 2001, p. 4).

E Figuerôa (2000)<sup>1</sup> complementa muito bem essa linha de pensamento quando coloca que “o jogo é, portanto, uma atividade que permite o desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo, social, moral, além da aprendizagem de conceitos”.

No jogo os incentivos são fundamentais para que o aluno possa se sentir atraído a encontrar soluções para os desafios que lhe são propostos, e os ver não como uma competição, mas como uma forma de evoluir e aumentar o sentimento de capacidade, envolvendo-se em ambientes onde a parceria traz elementos produtivos, ressignificando as relações entre o brincar e o estudar, numa mescla de progressos e conquistas.

Teixiera (1995, p. 23) nos reforça esta ideia de trabalhar com a ludicidade e afirma que:

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário.

O jogo, desta forma, age de forma a garantir oportunidades de ampliar o conhecimento de maneira prazerosa, transformando o trabalho pedagógico em situações que sistematize conceitos e conteúdos. Bossa afirma que:

O jogo é uma atividade criativa e curativa, pois permite a criança reviver ativamente a situações dolorosas e ensaiando na brincadeira as suas expectativas da realidade. Constitui-se numa importante ferramenta terapêutica, permitindo investigar, diagnosticar e remediar as dificuldades, sejam elas de ordem afetivas, cognitivas ou psicomotoras. Em termos

---

<sup>1</sup> Artigo on-line.

cognitivos significa a via de acesso ao saber, entendido como a incorporação do conhecimento numa construção pessoal relacionada com o fazer (BOSSA, 1994, p. 85-88).

### **2.2.1 Jogos digitais na prática pedagógica**

No momento em que vivemos num mundo rodeado por tecnologias, como pensar a vida sem utilizá-la? E essa tecnologia está a favor de nós professores, onde as mais variadas ofertas estão à disposição para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem de nossos alunos.

A internet nos oferece uma enorme dimensão de variáveis, permitindo assegurar a informação permanentemente atualizada, com inúmeras possibilidades de favorecer a compreensão do aluno. Moran (2005, p. 1) fala sobre as tecnologias: “É ensino/aprendizagem onde professores e alunos não estão normalmente juntos, fisicamente, mas podem estar conectados, interligados por tecnologias, principalmente as telemáticas, como a Internet”.

Valente (1993) também afirma sobre a importância do computador para uma aula mais eficiente do professor:

A mudança da função do computador como meio educacional acontece juntamente com um questionamento da função da escola e do papel do professor. A verdadeira função do aparato educacional não deve ser a de ensinar, mas sim a de criar condições de aprendizagem. Isso significa que o professor precisa deixar de ser o repassador de conhecimento – o computador pode fazer isso e o faz tão eficiente quanto professor – e passar a ser o criador de ambientes de aprendizagem e o facilitador do processo de desenvolvimento intelectual do aluno. (VALENTE, 1993 p. 06).

Eis que neste enfoque entra o papel dos jogos digitais, onde o brincar confunde-se com o aprender, contribuindo, de forma lúdica, na compreensão e/ou fixação de conteúdos trabalhados em sala de aula, ou introduzidos no momento do jogo.

Os jogos virtuais podem proporcionar uma aprendizagem baseada na troca de informações, fazendo com que os alunos possam interagir entre si e com os professores, fortalecendo assim, seu aprendizado.

Utilizar os jogos digitais implica na transformação da escola e seu processo de ensino-aprendizagem, provocando mudanças, desde a organização curricular até

as propostas preestabelecidas, potencializando uma aprendizagem onde predomina o diálogo, a participação, a cooperação, a solidariedade, entre outros.

Os jogos digitais podem estar atrelados a todas as áreas do conhecimento, mas principalmente sendo um grande auxiliar no processo da aquisição da linguagem e do pensamento lógico-matemático, pois geralmente oferecem uma ótima interface, motivando o aluno a encontrar respostas ao que lhe foi solicitado. Nossos alunos nasceram na era tecnológica que estamos vivendo, portanto, não podemos nos permitir tentar excluí-los dessa era digital.

Ao utilizar jogos como um recurso didático, é preciso que o professor atente a escolha dos jogos e de seus significados, pois, [...] no jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende às necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. (HUIZINGA, 2010, p.3)

O jogo digital, assim como os meios digitais de maneira geral, possui um extraordinário potencial, favorecendo o ensino e acarretando num aumento significativo da tecnologia como um instrumento benéfico e um incremento ao processo educacional.

Alves (2008) usa o termo jogos digitais para:

se referir aos elementos tecnológicos que são utilizados nos PCs que apresentam narrativas, interatividade, interface, qualidade e realismo das imagens de forma diferenciada dos primeiros, isto é, mais simples, mais elementar.(ALVES, 2008 p. 3)

Desta maneira, a escola deve estar preparada para fomentar o interesse de seus alunos e de seus professores a se engajarem no mundo midiático e virtual e também deve ser um espaço para a construção do saber e integração do indivíduo à sociedade.

Mas o que podemos considerar como virtual? Lévy (1999, p. 47), assim define:

A palavra ‘virtual’ pode ser entendida em ao menos três sentidos: o primeiro, técnico, ligado à informática, um segundo corrente e um terceiro filosófico. [...] Na acepção filosófica, é virtual aquilo que existe em potência e não em ato, [...] O virtual encontra-se antes da concretização efetiva ou formal (a árvore está virtualmente presente no grão). No sentido filosófico, o

virtual é obviamente uma dimensão muito importante da realidade. Mas no uso corrente, a palavra virtual é muitas vezes empregada para significar a irrealidade - enquanto a 'realidade' pressupõe uma efetivação material, uma presença tangível. Em geral, acredita-se que uma coisa deva ser real ou virtual, que ela não pode, portanto, possuir as duas qualidades ao mesmo tempo. Contudo, a rigor, em filosofia o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual: virtualidade e atualidade são apenas dois modos diferentes da realidade. Se a produção da árvore está na essência do grão, então a virtualidade da árvore é bastante real (sem que seja, ainda, atual).

Para que se torne concreto a prática e o engajamento dos alunos neste mundo virtual, o primeiro passo a ser dado é a legalização do que se quer desenvolver, amparado na Proposta Político Pedagógica da Escola, pois isso pode melhorar o ensino e torná-lo mais eficaz e produtivo.

Com o uso das Tecnologias de Informação (TICs) muitas transformações estão ocorrendo na sociedade. E a escola como local de aprendizagem precisa acompanhar esta evolução.

Trabalhar a questão da tecnologia explorando os meios de comunicação social é uma necessidade cada dia mais crescente, tendo em vista que desperta o interesse e gosto em aprender e isso desperta no aluno seu desejo de participar mais efetivamente da construção de seu próprio conhecimento, desenvolvendo sua autonomia.

Segundo Prensky (2010), o papel da tecnologia, em nossas salas de aula, é o de oferecer suporte ao novo paradigma de ensino.

Inserir os alunos num ambiente onde o jogo digital se torna um processo educativo não é demagogia, mas sim uma formalização de uma realidade educativa e quiçá social, capaz de criar estratégias e atuações concretas para a transformação de conteúdos e métodos em um espaço de informação e formação com um grande aproveitamento e qualidade e, com um currículo aberto e flexível. Esse processo quebra o paradigma de que quem ensina é apenas o professor.

Portanto, antes de introduzirmos a tecnologia de forma bem-sucedida em nossas escolas, precisamos dar um passo inicial. Precisamos trabalhar com nossos professores e convencê-los – por mais difícil que isso possa ser em alguns casos – a pararem de palestrar e a começarem a permitir que seus alunos aprendam por si mesmos. (PRENSKY, 2010, p. 204)

Desta forma, as tecnologias digitais aumentam e modificam os interesses de todos nós, proporcionando uma melhora no aprendizado, ampliando as

competências e habilidades de cada um, tornando-nos membros de um mundo digital, rico em oportunidades e informações.

A criança, nas séries iniciais requer o olhar para o trabalho lúdico, pois ele estimula a cooperação e a autonomia, construindo e reconstruindo seu conhecimento.

A inclusão de atividades que envolvam desafios instiga os alunos a buscar alternativas e estratégias, ampliando o conhecimento, gerando a troca e a informação.

No jogo digital o aluno aprende a criar estratégias, a trabalhar em equipe, a explorar os espaços, a fazer descobertas interessantes. Todavia, o professor não deve deixar de lado os objetivos da aplicação de um jogo digital e se ele é viável à série/idade em que está sendo proposto e o ideal, que ao término da atividade proposta se faça uma pequena avaliação, buscando assim reconhecer os erros e os acertos.

A visualização do jogo digital, com uma boa interface, desafia o aluno a buscar estratégias para encarar o seu desafio, dando sentido e ênfase ao mesmo.

A criança brinca e no brincar aprende, cria estratégias, aumenta a sua autoconfiança. Menezes & Couto (2010 p. 8-9) enfatizam:

Estimuladas pela cibercultura, clicar e brincar são modos lúdicos que as crianças encontram para elaborar a vida por meio de alegria e prazeres privados e coletivos nos domínios da rede. Sem desrespeitar os gostos e as aspirações de cada um. Clicar e brincar são modos de elaborar a vida com conforto, de favorecer a comunicação, a instantaneidade das experiências e das trocas, a agilidade da emissão e recepção de mensagens. Na era das tecnologias de conexão, clicar e brincar são prazeres em movimento que se apoderam ludicamente das existências.

O professor, no processo ensino-aprendizagem, precisa conhecer seu aluno para orientá-lo na apropriação do saber social, demonstrando que precisa motivá-lo para que aprenda com mais facilidade. Precisa dar sentido ao uso da tecnologia, ousar, inovar... E o jogo digital é um caminho para esta motivação. Nesse sentido, o professor, implantando a prática do jogo digital, desempenha um papel fundamental na construção do seu saber, provocando transformação até mesmo na autoestima do aluno.

Esta realidade já vem se modificando no município de Farroupilha, onde a rede municipal investe tanto na qualificação de seus professores facilitadores dos Laboratórios de Informática Educativa quanto nos próprios laboratórios.

É claro que nem tudo é fácil. Ainda enfrentam-se dificuldades com a velocidade e quedas constantes da internet, algumas escolas com equipamentos um pouco defasados. Mas é preciso sempre ter uma “carta na manga” para estes imprevistos, com jogos salvos nos computadores e com materiais de autoria dos próprios professores.

É por isso que ao pensar em um jogo digital, o professor deverá ter um planejamento prévio, testando-o, observando se este é ou não adequado à série ou idade do aluno, bem como deve ter bem claro as limitações de suas máquinas. Pensando e agindo assim, com certeza, terá sucesso e alcançará seus objetivos.

É fato que as tecnologias trouxeram uma verdadeira revolução, não somente para a sociedade, mas em especial para as escolas, com a troca de informações e acesso mais rápido, por exemplo, a uma pesquisa. Sem exagero nenhum, modificou a vida do ser humano, incorporando a informação e a comunicação no seu cotidiano.

As tecnologias de informação afetam, embora de forma desigual, todas as atividades econômicas: setores maduros, como o têxtil, se rejuvenescem; surgem novas indústrias, como o software, que constituem a base de novo processo de desenvolvimento. No cerne dessas mudanças encontra-se o crescimento cada vez mais acelerado dos setores intensivos em informação e conhecimento. (LASTRES E FERRAZ, 1999, p. 33).

As tecnologias, apesar de trazerem inovações, deverão ser usadas como suporte ao trabalho pedagógico e não como muitos dizem a substituta do trabalho do professor. Elas podem modificar o modo de interação, gerando estratégias para aprofundar o fazer pedagógico, bem como permitir ao estudante a produção e o compartilhamento de experiências.



### **3 METODOLOGIA**

O presente trabalho busca pesquisar e analisar as contribuições dos jogos digitais aplicados às séries iniciais, como fonte enriquecedora do fazer pedagógico buscando, no lúdico, estratégias para o desenvolvimento cognitivo do aluno.

Ao inserir os jogos digitais no ambiente escolar, contrapondo-se a meios tradicionais de ensino, possibilita-se o desenvolvimento de habilidades e competências capazes de modificar e potencializar o aprendizado do aluno.

Com os jogos digitais os alunos se veem rodeados de oportunidades significativas de associar ou aprender conteúdos, mesclando autonomia, participação, comunicação, partilha.

Divide-se a metodologia em três partes fundamentais: quanto aos objetivos da referente pesquisa; quanto aos procedimentos, no que diz respeito ao estudo do caso e quanto à forma de abordagem da mesma, abordando a pesquisa qualitativa e quantitativa.

#### **3.1 Quanto aos objetivos**

Busca-se aprofundar os objetivos específicos do presente trabalho que tem como fator principal o de investigar como se dá o espaço de interação dos jogos digitais com a prática discente e docente, bem como quais são os elementos motivacionais que se evidenciam no decorrer dos mesmos e, por último, qual a visão dos professores a respeito dos jogos no espaço escolar.

Santos (2000), fala sobre os diversos papéis dos jogos relacionados à educação:

Ganha espaço, como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. (SANTOS, 2000, p.37).

Para atingir estes objetivos buscaremos informações baseadas em leituras, troca de experiências com colegas e vivências da autora como professora do LIE.

### 3.2 Quanto aos procedimentos

Como procedimento para o estudo de caso, busca-se, primeiramente, um levantamento bibliográfico, que servirá para suporte teórico.

Por ser um estudo de caso, baseia-se na pesquisa exploratória, para que possamos tornar mais claro a problematização em destaque: como o brincar com jogos digitais contribui para a aprendizagem escolar?

Mas o que é um estudo de caso? Segundo André (2005, p. 19), este é “um estudo de profundidade de um fenômeno educacional, com ênfase na sua singularidade”.

Através do estudo de caso buscam-se informações para a averiguação de dados que expliquem o porquê de determinado assunto estar sendo investigado. Essas informações, de cunho pessoal, vão oferecer base para a construção do assunto abordado.

A coleta de dados consistiu no conhecimento da realidade a ser interpretada, ou seja, a busca de dados sobre a relação entre a teoria e a prática na formação dos professores que usam ou como usam e com que frequência utiliza os jogos digitais no seu fazer pedagógico.

Neste caso, os sujeitos investigados foram os professores das séries iniciais (12 professores da Escola Municipal de Ensino Fundamental Ilza Molina Martins) e os professores dos Laboratórios de Informática Educativa (18 professores da rede municipal), totalizando 30 profissionais envolvidos; e qual a sua relação com o uso dos jogos comuns, sem o uso do computador e os jogos digitais.

Os professores não serão identificados pelos seus nomes, mas por professor 1, 2, 3 e assim sucessivamente, a fim de garantir o anonimato e garantir também, que as respostas sejam mais sinceras possíveis.

Uma pesquisa bibliográfica é importante para a busca do referencial teórico. Cervo e Bervian (1983, p. 55) a definem como a que: “explica um problema a partir de referenciais teóricos publicados em documentos. Pode ser realizada independentemente ou como parte da pesquisa descritiva ou experimental”.

Etimologicamente, pesquisa significa busca, investigação (Cunha, 1994).

Para investigarmos o assunto dos jogos digitais aplicados às séries iniciais baseou-se, em grande parte, na rotina de seus alunos no LIE, observando como os

alunos reagem frente a uma atividade de jogo digital que lhe foi proposto, tornando-se assim, uma fonte natural e direta também para a coleta de dados.

Levando em conta, que vivemos na era digital, não podemos deixar de envolver esse assunto com os alunos. Moran (2007, p. 145) afirma que: “Todos os alunos estarão conectados às redes digitais por celulares, computador portáteis, TVs digitais interativas”.

A pesquisa qualitativa a partir de bibliografias deu o embasamento teórico, realizada em pesquisas através da leitura de livros, artigos, publicações na internet, bem como a Proposta Político Pedagógica da Escola em estudo e do Referencial dos Laboratórios de Informática Educacional da rede Municipal de Farroupilha, coletando dados e informações a fim de possibilitar o desenvolvimento da questão em estudo, justificando assim o papel importantíssimo dos jogos digitais no contexto escolar.

Sua finalidade é colocar o pesquisador, em contato direto com tudo aquilo que é escrito sobre determinado assunto, com o objetivo de permitir ao cientista o reforço paralelo na análise de suas pesquisas e manipulação de suas informações. A Bibliografia pertinente oferece meios para definir, resolver, não somente problemas já conhecidos, como também explorar novas áreas, onde os problemas ainda não se cristalizam suficientemente. (LAKATOS; MARCONI, 1999, p. 44).

Ainda segundo Lakatos e Marconi, uma pesquisa deve ter como propósitos:

Os propósitos da pesquisa são: explorar o mundo, mediante o estudo de complexidade das coisas tendo em vista a melhor compreensão dos seus princípios, descrever o mundo físico, estudando, analisando, registrando, interpretando, explicando, identificando causas e descrevendo os fatos sem interferência do pesquisador. (LAKATOS; MARCONI, 2005).

São escolhidos alguns autores como Lévy, Moran, Prensky, Teixeira, Bossa, Valente, Alves, Antunes entre outros, que definem sobre o uso dos jogos digitais aplicados em ambientes escolares.

Cabe ressaltar que aqui, encontraram-se dificuldades em conseguir material destinado às séries iniciais. O que mais se encontrava era relacionado, especificamente, aos jogos de Matemática.

Neste ponto valeu-se muito de observações e experiências vivenciadas no LIE da Escola em estudo e a troca oral de experiências com colegas de outros LIEs.

Observar não significa simplesmente “olhar”, mas discriminar e discernir. Significa separar, em meio à complexa vida social, aquilo que é circunstancial e periférico daquilo que é essencial e diz respeito ao problema investigado. (COSTA, 1997, p. 211).

Desta forma, para enriquecimento do trabalho, utilizou-se como suporte o uso de dois tipos de questionários: um direcionado às professoras das séries iniciais da Escola em estudo e outro com os professores dos Laboratórios de Informática Educacional da rede municipal de Farroupilha.

### **3.3 Quanto à forma de abordagem**

Para delimitar a abordagem da pesquisa foi fundamental a participação dos professores ao responderem os questionários.

Após a coleta dos dados colhidos nos questionários, utilizou-se a tabulação dos mesmos através de gráficos.

A análise dos questionários é realizada em dois momentos distintos: um para as respostas obtidas pelo questionário das professoras das séries iniciais e outro com as respostas do questionário dos professores dos LIEs.

Como forma de abordagem bibliográfica utiliza-se o método dedutivo, analisando os conceitos dos referidos autores, tentando desta forma, ampliar o conhecimento sobre o assunto dos jogos digitais.

Para o estudo do caso, utiliza-se o método indutivo, a partir da análise das respostas obtidas pelos questionários (os mesmos serão descritos no apêndice) com algumas perguntas fechadas, isto é, somente com opções de assinalar e algumas perguntas abertas, onde os professores poderiam descrever livremente sobre o assunto em questão.

Dos questionários entregues, todos foram devolvidos, mostrando envolvimento e partilha dos colegas em auxiliar no desenvolvimento deste do trabalho.

Observa-se assim, que o tema em foco é relevante e se faz necessário analisar o papel dos jogos, especialmente os digitais, como apoio ao trabalho do professor e a maneira como os alunos reagem frente a eles.

O jogo é um elemento da cultura que contribui para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos sujeitos, se constituindo, assim, em uma

atividade universal, com características singulares que permitem a ressignificação de diferentes conceitos. Portanto, os diferentes jogos, e em especial os jogos eletrônicos, podem ser denominados como tecnologias intelectuais. (ALVES, 2006, p.143)

Entende-se que a educação é um processo de formação e desenvolvimento integral da pessoa, que interage individual e coletivamente construindo novas experiências que, sistematizadas, produzem novos conhecimentos. Eis aí a relevância e influência dos jogos digitais no dia a dia do educando, estando cada vez mais presentes em suas vidas, através das mídias.

## 4 ANÁLISE DE DADOS

O Município de Farroupilha, segundo o censo de 2014, possui 6.223 alunos distribuídos em vinte e sete escolas. Destas, dezoito escolas possuem Laboratório de Informática Educativa e nove escolas (rurais) são atendidas com o Projeto Caravana – um ônibus equipado com notebooks, livros, materiais e jogos didáticos. Além destas escolas, ainda existem três Laboratórios de Informática que são utilizados no contra turno escolar, o que viabiliza o uso das tecnologias a todos os alunos. Cabe ressaltar que os professores que atendem esses laboratórios possuem qualificação ou em nível de graduação, ou em nível de pós-graduação, garantindo assim uma qualidade ainda maior no trabalho disponibilizado aos seus alunos, não como dono da verdade, mas sim como um mediador do saber.

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Ilza Molina Martins, (Escola em foco do estudo), localizada na Rua Arcângelo Milesi, 555, no Bairro Monte Pasqual, na cidade de Farroupilha, atende 460 alunos, distribuídos em 22 turmas, da Educação Infantil ao 9º ano, em dois turnos: manhã e tarde. A escola está sob a direção de Lauristela Pigozzi, Rita Basso e Jaciara Comparin.

A Escola possui um Laboratório de Informática Educativa com dezoito computadores, um servidor, duas impressoras, um data show e caixas de som. Atende, no turno da manhã, alunos do 6º ao 9º ano através de agendamento com cronograma de datas/horários, além do atendimento da Educação Infantil I e do 1º ano, turma 11 e tem como professor titular, Gilson Invernizzi. No turno da tarde, o Laboratório atende os alunos da Educação Infantil II ao 5º ano, no horário em que as professoras estão em Hora Atividade, sendo responsável por ele a professora Maria Evelize Sangalli Rodrigues.

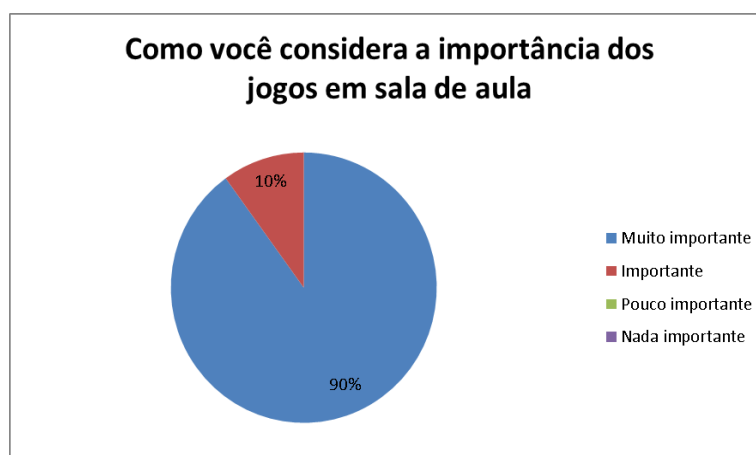
Iniciou-se a análise dos questionários direcionados aos professores das séries iniciais, com o objetivo de saber como os jogos, de maneira geral são utilizados no ambiente escolar. Foram entregues doze questionários.

A seguir será relatado o resultado dos questionários através de gráficos e análises sobre os mesmos.

Dos questionários entregues todos foram devolvidos.

A primeira pergunta estava direcionada se os professores utilizavam jogos em sala de aula. Todos os professores entrevistados informaram que fazem uso dos jogos no ambiente escolar.

Figura 4.1 – Gráfico: Como você considera a importância dos jogos em sala de aula?



Fonte: O Autor (2015)

De acordo com a pergunta solicitada, a grande maioria dos professores (90%) considera muito importante a utilização dos jogos em sala de aula, fornecendo assim um dado de grande relevância para o trabalho em foco, pois evidencia que ele se faz necessário no fazer pedagógico.

Porém, mesmo sendo por demais de importante, o jogo deve ser aplicado tendo clareza e objetivos do que se alcançar com o seu uso e a que público está destinado.

O jogo, para ser considerado adequado ao processo ensino aprendizagem deve ser utilizado a partir de um planejamento criterioso. Em síntese, jamais pense em usar os jogos pedagógicos, sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos. E jamais avalie a qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar (ANTUNES, 2004, p. 38).

Observou-se com isso, a aceitação do jogo como um recurso pedagógico importante, capaz de promover a aprendizagem e fazer com que os alunos possam garantir, através do lúdico, a assimilação de conteúdos apresentados ou mesmo reforçando os já trabalhados.

Promover o uso dos jogos faz com que a criança desenvolva habilidades e possa vivenciar situações tornando-as mais fáceis ao se dia a dia, tanto no ambiente escolar, quanto no seu ambiente familiar.

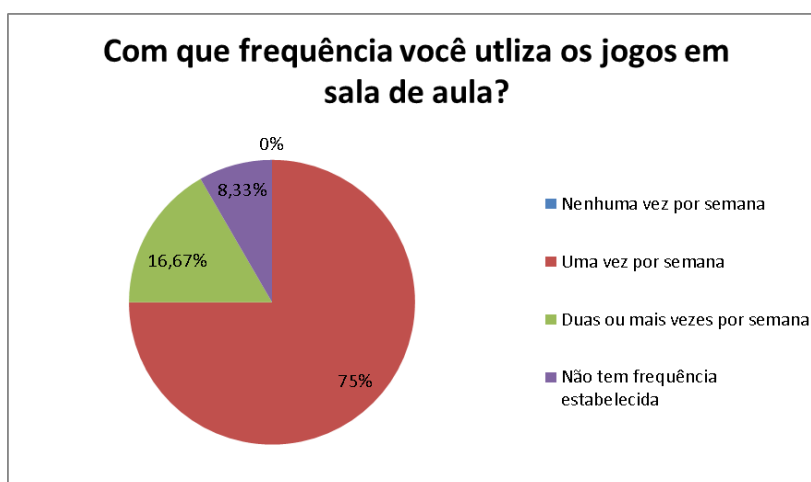
Antunes também fala que o professor deve mostrar ao aluno que gosta do que faz, estimulando-o sempre mais:

Um professor que adora o que faz que se empolga com o que ensina, que se mostra sedutor em relação aos saberes de sua disciplina, que apresenta seu tema sempre em situações de desafios, estimulantes, intrigantes, sempre possui chances maiores de obter reciprocidade do que quem a desenvolve com inevitável tédio da vida, da profissão, das relações humanas, da turma. (ANTUNES, 2001, p.55).

O lúdico reforça as habilidades e competências de cada aluno. Teixeira é enfático quando se refere à sua aplicação:

(...) As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. (...) O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. (TEIXEIRA, 1995 p.23)

Figura 4.2 – Gráfico: Com que frequência você utiliza os jogos em sala de aula?

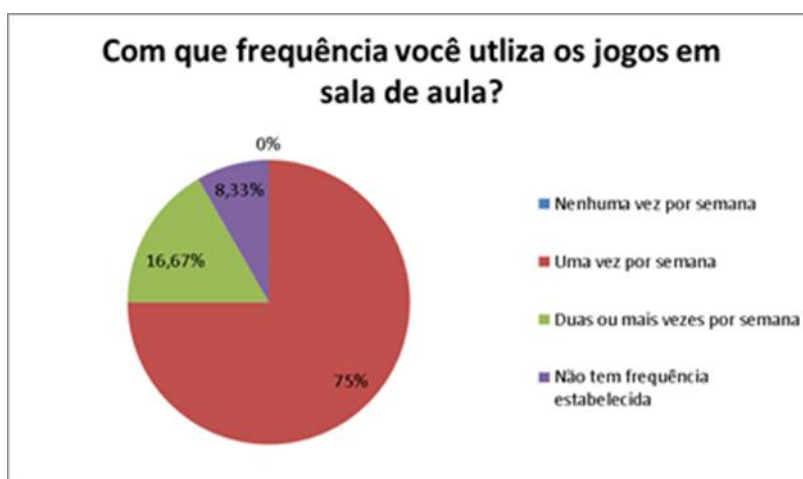


Fonte: O Autor (2015)

A pergunta direcionada à quantidade do uso dos jogos em sala de aula mostrou em grande número (75%) que ele é utilizado pelo menos uma vez por semana.



Figura 4.3 – Gráfico: Que critério você utiliza na escolha de um jogo?



Fonte: O Autor (2015)

No critério de utilização dos jogos em sala de aula, predominou a fixação de conteúdos (37,50%) e logo em seguida, a introdução de conteúdos (33,33%).

Observou-se neste critério, que os professores fazem uso dos jogos como um instrumento de suporte a sua metodologia, desenvolvendo habilidades e competências para fazer com que seus alunos aprendam ou reforcem os conteúdos dados em sala de aula, vindo ao encontro a que Presnky (2010), já citado acima, relata que o lúdico é uma fonte de recursos para a formação do aluno e o trabalho do docente.

Figura 4.4 – Gráfico: Qual o jogo que você mais utiliza no ambiente escolar?



Fonte: O Autor (2015)

O jogo, além de envolvente, é um instrumento incentivador e motivador e ajuda a criança a desenvolver o raciocínio e criar regras e soluções para o desenvolvimento do mesmo, garantindo a aprendizagem de forma prazerosa e significativa.

Os jogos mais utilizados pelo grupo de professores são os que buscam o desenvolvimento do raciocínio, onde os alunos precisam dedicar mais a sua atenção e o próprio raciocínio, para atingir o objetivo proposto pelo jogo, para que desta forma, possam aperfeiçoar o conhecimento.

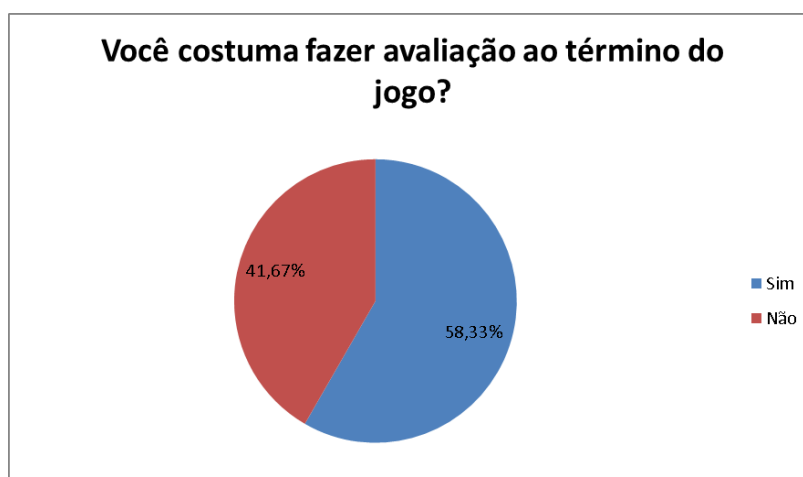
Conforme Piletti (1985) e Fernandes (1995), já citados anteriormente, buscar nos jogos o incentivo, a autonomia, a motivação, gera uma aprendizagem significativa e capaz de fazer com que os alunos busquem alternativas para solucionar os problemas encontrados nos desafios dos jogos propostos.

Os jogos podem envolver qualquer assunto do currículo, trabalhado em sala de aula. Desta forma, cabe ao professor analisar quais são os melhores jogos e a possibilidade de aplicação dos mesmos para o seu fazer pedagógico.

A próxima pergunta foi a seguinte: O professor deve intervir e ajudar o aluno a vencer etapas?

Como alternativas para esta pergunta tinham as opções: Sempre, Às vezes, e Nunca. Por unanimidade, os professores acreditam que a intervenção deva ocorrer às vezes, ou seja, quando se achar que realmente há a necessidade de interferência na hora em que os alunos estão jogando. Porém, é preciso que se destaque que o professor pode sim intervir, mas não dar a resposta. O aluno deve buscar soluções para alcançar seu objetivo no jogo, para que prossiga na tentativa do acerto.

Figura 4.5 – Gráfico: Você costuma fazer avaliação ao término do jogo?



Fonte: O Autor (2015)

Ao analisarmos essa pergunta, ficamos espantados com as respostas coletadas. Acreditamos que o percentual da resposta sim, em fazer a avaliação, deveria ser mais alto; que a avaliação deve ser feita sempre ao término de qualquer atividade apresentada aos alunos, mesmo que esta seja um jogo, pois ele é de fundamental importância para a aquisição de novos conhecimentos ou fixação daquilo que está sendo trabalhado.

Não podemos aderir ao jogo pelo simples fato de um modismo, mas como fonte enriquecedora do trabalho do educador e, conseqüentemente, resultando no aprendizado do aluno.

Dando seqüência ao questionário, solicitamos que se a pergunta acima fosse de afirmativa, que o professor descrevesse como seria feita essa avaliação.

Segue as respostas sobre a avaliação do jogo:

Professor 1: Converso com os alunos sobre as estratégias utilizadas.

Professor 2: Se o aluno gostou, associar o jogo com o conteúdo.

Professor 3: Através de um diálogo, onde o aluno expressa o que aprendeu. A professora deve ressaltar o objetivo do jogo e auxiliá-lo nessa reflexão e análise.

Professor 4: Questiono o aluno sobre a aprendizagem adquirida através do jogo.

Professor 5: De acordo com a participação e envolvimento de cada um.

Professor 6: Opinião dos alunos.

Professor 7: Através da opinião dos alunos e a realização das atividades após o jogo.

Por fim, fizemos uma última pergunta aos professores:

Descreva o que você considera importante na aplicação dos jogos no ambiente escolar.

Como esta última também é descritiva, relataremos apenas algumas respostas:

Professor 1: Através do jogo, da ludicidade as crianças se interessam mais pela aprendizagem.

Professor 2: Raciocínio lógico, coordenação.

Professor 3: O jogo torna a aprendizagem naturalmente lúdica e interessante, envolvendo de maneira mais eficaz o educando. Assim é importante a participação do professor nesse processo, que além de auxiliar, cria uma esfera de grupo e

partilhamento. É importante também ter clareza a respeito das regras e do objetivo a ser alcançado, uma vez que essa informação é fundamental para a avaliação final.

Professor 4: O jogo deve ser trabalhado com um objetivo. O objetivo deve ser claro tanto para o professor como para o aluno.

Professor 5: O jogo no ambiente escolar auxilia para a compreensão dos conteúdos. Acredito que a melhor forma de aprender é brincando, pois se o aluno “gosta” ele aprende com mais facilidade.

Professor 6: Levar jogos que as crianças demonstrem interesse e satisfação em participar.

Através das respostas coletadas pelos professores podemos observar que o jogo se faz presente na prática pedagógica e que é reconhecido pela capacidade de instigar os alunos a aprender sempre mais, proporcionando um ambiente de interação entre o lúdico e o aprendido.

Integrar os jogos à prática escolar é garantir meios de enfrentar desafios corriqueiros à sala de aula, mediando e aliando a contribuição dos mesmos a um trabalho rico em informações, valorizando as atividades interativas e contribuindo para a valorização do coletivo.

Explorar os jogos no ambiente escolar é propiciar a formação de alunos mais críticos e capazes de construir o seu conhecimento com maior autonomia. É fazer com que busquem o conhecimento ao lúdico, tornando-o um artefato de grande apoio à prática pedagógica.

Como segunda etapa deste trabalho, analisaremos os questionários entregues aos professores responsáveis pelos Laboratórios de Informática Educativa da Rede Municipal de Farroupilha.

Conforme já descrito anteriormente, o município possui 27 escolas, todas com atendimento em Laboratórios de Informática Educacional.

Foram entregues 18 questionários. Destes, todos foram devolvidos.

As perguntas direcionadas a este grupo de professores se assemelham aos entregues aos professores das séries iniciais, focando agora ao uso dos jogos digitais aplicados às séries iniciais.

A primeira pergunta era a seguinte: Professor (a), em seu Laboratório de Informática Educativa, você utiliza jogos digitais em suas aulas?

Para esta pergunta houve unanimidade no uso dos jogos digitais em suas aulas. Faz-se necessário relatar aqui, que em um dos questionários devolvidos,

estava escrito ao lado da palavra jogos digitais, “jogos educacionais”. Acreditamos que um jogo digital a ser utilizado em um ambiente escolar, com objetivo serve de apoio ao trabalho do professor e, com certeza, tem cunho educacional.

O jogo é então considerado como uma aprendizagem para a vida coletiva, uma preparação para a escola primária não orientada para antecipação de futuras aprendizagens através dos jogos educativos ou qualquer forma de jogo controlado, mas relacionada à ideia de que outras aquisições são essenciais antes de chegar a essa escola: o desenvolvimento da aptidão para comunicar-se, respeito, pelo outro das restrições da vida coletiva, autonomia pessoal no seu grupo. (BROUGERE 1998, p.183).

Figura 4.6 – Gráfico: Como você considera a importância dos jogos digitais em aula?



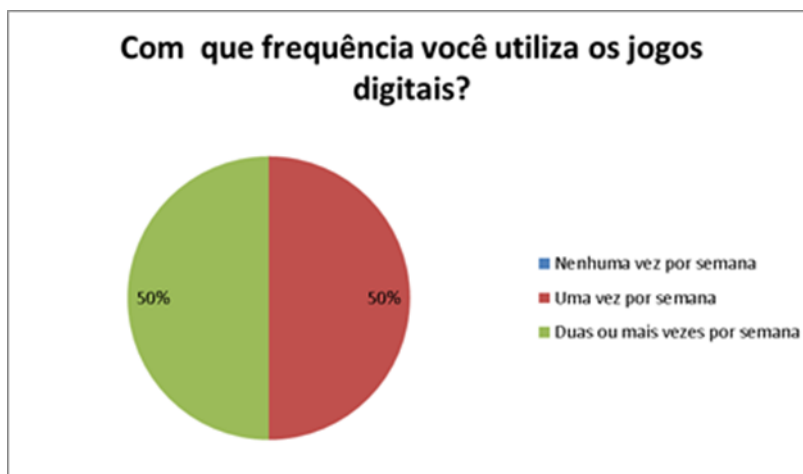
Fonte: O Autor (2015)

Novamente evidencia-se que os jogos digitais podem fazer a diferença se utilizados de forma correta. O professor não pode estar alheio a esta realidade e deve investir no uso dos jogos como um recurso de infinitas possibilidades de recursos, integrando habilidades e competências no apoio ao aprendizado do aluno.

Valente (1993) relata a importância do uso dos computadores como meio de reforço à aprendizagem:

O uso do computador na criação de ambientes de aprendizagem que enfatizam a construção do conhecimento apresenta enormes desafios. Primeiro implica em entender o computador como uma nova maneira de representar o conhecimento, provocando um redimensionamento dos conceitos já conhecidos e possibilitando a busca e compreensão de novas ideias e valores. Usá-lo com essa finalidade, requer a análise cuidadosa do que significa ensinar e aprender bem como, demanda rever o papel do professor nesse contexto. (VALENTE, 1993, p. 2).

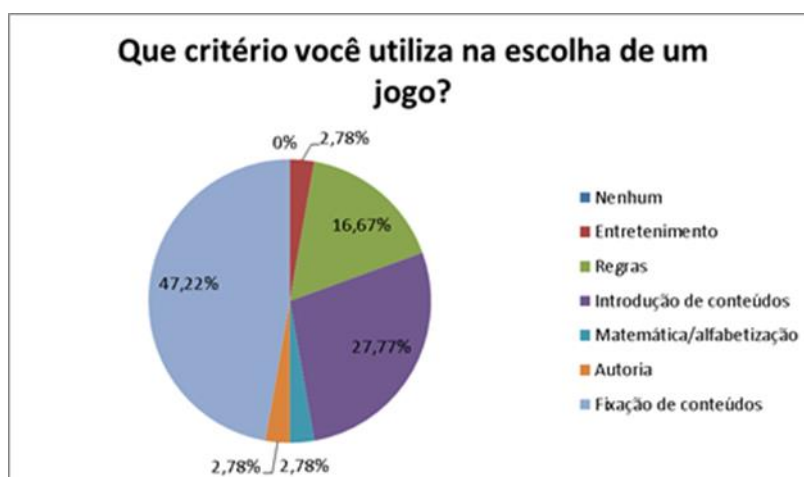
Figura 4.7 – Gráfico: Com que frequência você utiliza os jogos digitais?



Fonte: O Autor (2015)

As respostas para essa pergunta ficou dividida: 50% usando os jogos uma vez por semana e 50% usando duas ou mais vezes por semana. Acredita-se que aqui a pergunta gerada causou certa dúvida ao respondê-la. Explicamos: Todos os professores dos Laboratórios de Informática Educacional no turno em que trabalham com as séries iniciais, desenvolvem seus trabalhos com no mínimo uma turma de cada série/ano e as mesmas estão divididas nos dias da semana, seguindo o cronograma: segunda-feira – Hora Atividade dos professores; terça-feira – Educação Infantil e 1º ano; quarta-feira – 2º e 3º ano; quinta-feira – 4º e 5º ano; sexta-feira – dia de apoio e agenda reajustável conforme necessidade de cada escola. Desta maneira, acredita-se que, as respostas foram pensadas em uma única turma na semana e não em todas as que passam pelos Laboratórios, pois do contrário, com certeza, a resposta seria 100% duas ou mais vezes por semana.

Figura 4.8 – Gráfico: Que critério você utiliza na escolha de um jogo?



Fonte: O Autor (2015)

Aqui se faz necessário o detalhamento dos dados: a grande maioria dos professores (47,22%) utiliza como critério na escolha de um jogo digital, jogos que fixem os conteúdos trabalhados em sala de aula e outros 27,77% os utilizam para introduzir conteúdos novos.

Moran nos coloca sobre a importância de ter critérios ao escolher determinada atividade:

As tecnologias nos ajudam a encontrar o que está consolidado e a organizar o que está confuso, caótico, disperso. Por isso é tão importante dominar ferramentas de busca da informação e saber interpretar o que se escolhe, adaptá-lo ao contexto pessoal e regional e situar cada informação dentro do universo de referências pessoais. (MORAN, 2007, p. 103).

Cabe aqui um comentário extra: Por experiência própria em atividades no LIE, quando é feito o planejamento da semana, é questionado os professores titulares das turmas para saber o que gostariam de fosse trabalhado no LIE (Laboratório de Informática Educacional). Geralmente é pedido para se reforçar ou fixar os conteúdos desenvolvidos em sala de aula. Acreditamos que a grande maioria dos professores dos LIE utiliza a mesma estratégia.

É possível, através dos jogos digitais, oferecer ao aluno qualquer tipo de conteúdo ou disciplina, tornando-os desta forma, interdisciplinares, ao mesmo tempo em que está conectando o educando em um ambiente de tecnologias, saindo da rotina de uma sala de aula, onde o quadro e o giz competem com a modernidade

digital. Conforme já citado anteriormente, Alves (2006) diz que esses jogos eletrônicos se transformam em cultura.

Figura 4.9 Gráfico: Qual o jogo que você mais utiliza no ambiente escolar?



Fonte: O Autor (2015)

Observando-se as respostas coletadas, percebeu-se que há um misto de jogos digitais utilizados pelos professores no desenvolvimento das atividades. O que mais se sobressaiu são os jogos de raciocínio, com 24,24%, seguidos pelos jogos que envolvem a estratégia, com 21,27%. Jogos que envolvem a lógica também têm uma grande expressividade – 19,70, enquanto os de quebra cabeça 16,67%, memória 15,15% e dominó 3,05.

Por experiência, é importante relatarmos que, nas séries iniciais do pré-escolar ao 2º ano, são usados os jogos que não necessitam de tantas estratégias para avanço de fase ou desenvolvimento do jogo. Já para as séries seguintes, o grau de dificuldades ofertadas pelos jogos vai se ampliando, fazendo com que os alunos busquem criar estratégias para vencer etapas e atingir o objetivo do jogo.

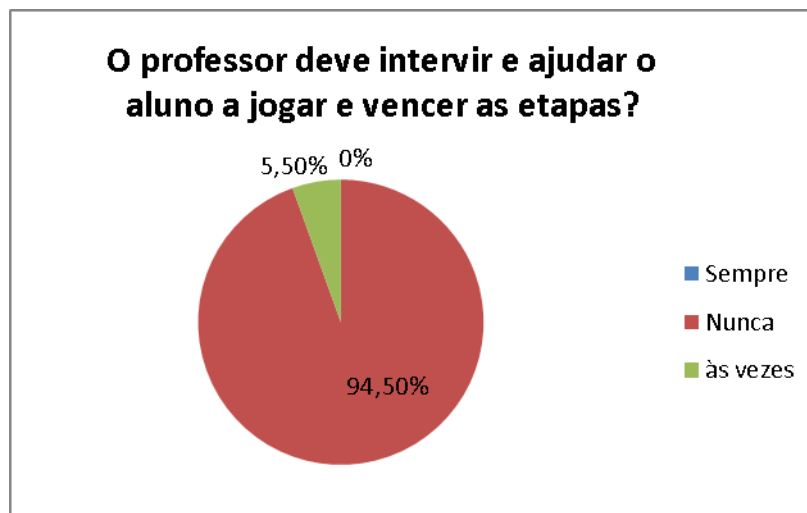
É importante ressaltarmos que nos 5º anos também são ofertadas atividades em que os alunos possam ser autores de seus próprios jogos. Claro que, neste caso, são produções simples, como jogos de memória, cruzadinha, quis, entre outros.

Ampliar o uso dos jogos digitais em um processo educacional é quebrar barreiras, abordando conteúdos de forma desafiadora e motivadora.



Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, à função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo (KISHIMOTO, 2001, p.83).

Figura 4.10 – Gráfico: O professor deve intervir e ajudar o aluno a jogar e vencer etapas?



Fonte: O Autor (2015)

A grande maioria dos professores entrevistados (94,5%) acredita que o aluno não deve receber interferência do educador na hora em que estiver fazendo uso do jogo. Outros 5,5% acreditam que às vezes se faz necessária a intervenção e nenhum professor colocou a possibilidade de intervenção.

A criança tem necessidade de jogar. Os jogos são tão naturais para ela quanto o canto para o pássaro. Os jogos são a expressão do despertar das faculdades do corpo e do espírito; são por si mesmos uma ocasião de experiência e uma preparação para à vida. A criança deve, então, poder jogar livremente. (BROUGÈRE, 1988, p. 136).

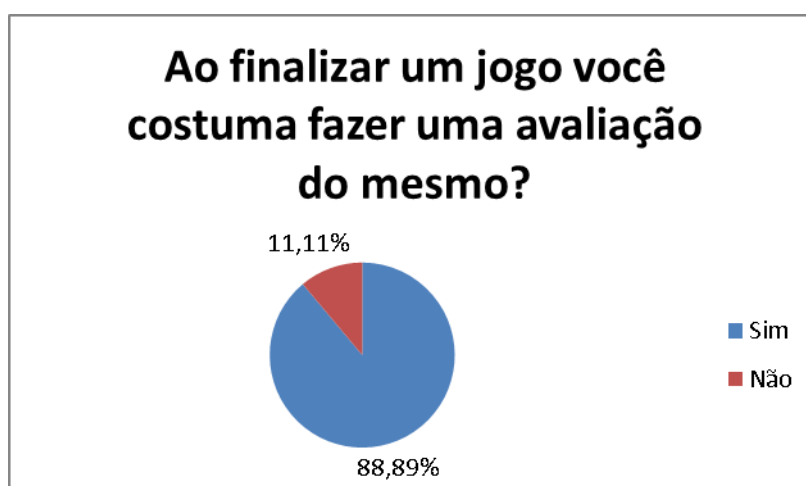
O jogo atinge o seu objetivo quando é realizado por completo. O professor, se perceber que seu aluno está encontrando dificuldades na realização do mesmo, deve buscar meios de motivá-lo, apoiando-o na tentativa de encarar o desafio, fortalecendo sua segurança, estimulando assim o seu ego.

O professor que busca interatividade com seus alunos propõe o conhecimento, não o transmite. Em sala de aula ele é mais que instrutor, treinador, parceiro, conselheiro, guia, facilitador, colaborador. Ele é formulador de problemas, provocador de situações, arquiteto de percursos, mobilizador das inteligências múltiplas e coletivas na experiência do conhecimento. Ele disponibiliza domínios do conhecimento para que os

alunos possam construir seus mapas e conduzir suas explorações, individualmente e em cooperação, na sala de aula presencial e/ou à distância. Ele disponibiliza estados potenciais do conhecimento de modo que o aluno experimenta a criação do conhecimento quando participa, interfere, modifica. Por sua vez, o aluno deixa o lugar da recepção passiva de onde ouve, olha, copia e presta contas, para se envolver com a proposição do professor. (SILVA, 2003, p.269).

Muitos alunos ao se depararem com as dificuldades tendem a abandonar a atividade. Mais uma vez cabe ao professor mediar essa situação, motivando-o a continuar.

Figura 4.11 – Gráfico: Ao finalizar um jogo você costuma fazer avaliação do mesmo?



Fonte: O Autor (2015)

Em análise dos dados coletados aqui, a maioria dos professores (88,89%) costuma fazer avaliação do jogo ao término do mesmo e somente 11,11% não a fazem.

Gostaria de nesse momento citar uma particularidade no trabalho no LIE: ao iniciarmos e propormos a atividade a ser desenvolvida no período em que cada turma participa no Laboratório de Informática Educacional, explica-se o porquê estarão realizando tal atividade e ao término da mesma pede-se aos alunos sobre o que acharam da aula, quais foram às dificuldades encontradas e o grau de satisfação com a mesma. Outra forma de saber sobre a validade da aplicação do jogo digital é questionando os professores titulares da turma sobre os possíveis avanços que os alunos tiveram, pois quase que na maioria das vezes, as atividades são sugeridas por eles.

Ao responderem positivamente pela avaliação, foi questionado, de forma descritiva, como a fariam. Relatamos então a seguir algumas respostas que mais se evidenciaram:

Professor 1: Questionando oralmente os alunos sobre o que acharam, o que aprenderam em relação à temática trabalhada.

Professor 2: Trocando informações sobre como superar cada obstáculo.

Professor 3: Revendo as etapas, dificuldades e caminhos percorridos para a resolução dos problemas.

Professor 4: Conversando com os alunos sobre o entendimento e aplicação do jogo no dia a dia da escola.

Professor 5: Conversando sobre o que se aprendeu, que habilidades foram necessárias para jogá-lo.

Professor 6: Analisando as facilidades e dificuldades que os alunos encontraram.

Professor 7: Conversação, relatório escrito, produções em conjunto com o professor titular da turma.

Professor 8: Observando o tempo e o interesse dos alunos.

Professor 9: Pergunto aos alunos se gostaram do jogo, quais dificuldades encontradas.

Ao término do questionário, foi solicitado que os professores descrevessem o que consideravam mais importante sobre o uso dos jogos digitais no ambiente escolar.

Acreditamos que, nesse caso, todas as respostas deveriam ser citadas, pois todas trazem algo importante quando utilizamos os jogos digitais.

Obtivemos as seguintes respostas:

Professor 1: Eles possibilitam uma variedade de estratégias de aprendizagem e estratégias de ensino; aulas com temáticas dinâmicas e atrativas.

Professor 2: Alfabetização; Desenvolver raciocínio; Fixar conteúdo; Utilizar vários sites e conhecer; Resolver problemas com velocidade.

Professor 3: Desenvolver raciocínio lógico e habilidade cognitivas ligadas à resolução de desafios; Trabalhar em grupo, cooperatividade, interatividade; Compartilhar conhecimentos; Revisar conteúdos aprendidos e novos.

Professor 4: A capacidade de envolver o aluno na atividade e a aplicação do jogo nas atividades de sala de aula.

Professor 5: Os jogos digitais são uma forma lúdica de inserir diversos conteúdos e desenvolver várias habilidades. Os alunos gostam e aprendem muito com eles.

Professor 6: Importante pois a parte lúdica do jogo faz com que o aluno fique estimulado com a atividade e aprenda de forma prazerosa e eficaz.

Professor 7: Ter objetivos; Conteúdos adequados; Desafiar e estimular a postura autoral dos sujeitos; Aproveitar o gosto pelo jogo para explorar, de forma mais aprofundada, determinados conteúdos; O jogo digital é uma maneira “a mais” de atingir uma parcela de alunos que não consegue assimilar conteúdos de outras formas.

Professor 8: É uma ferramenta que auxilia na fixação dos conteúdos de forma dinâmica, interessante, que atrai a atenção dos alunos pois jogam com gosto, se divertindo.

Professor 9: Os jogos são uma forma dinâmica de fixar conteúdos, de envolver os alunos, os que passam de fase são um estímulo, eles se sentem desafiados.

Professor 10: O jogo, além de tornar o aprendizado mais agradável, permite que o aluno desenvolva a lógica e o raciocínio.

Professor 11: A criatividade é muito importante e os jogos promovem isso; Estimula o aluno a querer aprender sempre mais, e a se interessar pelos conteúdos através dos jogos.

Professor 12: Trabalha a concentração, a coordenação, o raciocínio lógico, fundamentais para realização de outras atividades.

Professor 13: O envolvimento dos alunos, os desafios e estímulos que os mesmos trazem.

Professor 14: Raciocínio, interatividade, motricidade.

Professor 15: Raciocínio, estratégia, regras.

Professor 16: Com certeza os jogos digitais tem importância, pois são uma ferramenta de fixação e até de conhecimento e entendimento dos conteúdos propostos.

Professor 17: São de fundamental importância, especialmente na era digital que vivemos. São interativos, dão respostas imediatas, possuem normalmente boa apresentação e aliam conteúdo e animação.

Professor 18: Trabalham, de forma prazerosa, fixando conteúdos ou introduzindo novos. Atraem os alunos pelas cores, desafios, principalmente aqueles em que há muitas fases.

Analisamos, de forma geral, as junções das respostas dos professores titulares das turmas, que geralmente só utilizam jogos mais comuns, ou em algumas vezes adaptados pelos próprios educadores, e as respostas citadas pelos professores dos Laboratórios de Informática Educacional. Ambos, os grupos, demonstram que o jogo é fundamental para trabalhar conteúdos novos ou fixar os já trabalhados, mas de forma agradável, despertando no aluno o desejo de aprender.

Teixeira, Bossa, Fernandes, Antunes, Alves, são alguns autores já citados neste trabalho, que nos colocam sobre o papel importante dos jogos digitais, onde através deles, o aluno une o brincar e o aprender, de forma agradável e prazerosa, desenvolvendo habilidades capazes de ampliar o seu conhecimento e garantir uma melhora cognitiva do educando.

Bossa também ressalta que a motivação é primordial para o desenvolvimento das atividades propostas aos alunos.

Através das respostas descritivas dos professores quanto ao uso dos jogos, observamos um consenso quando se referem a eles como ponto chave para o desenvolvimento e potencialização da aprendizagem do aluno, bem como o de suporte ao trabalho do docente.

Trabalho em equipe, desenvolvimento de habilidades em busca de estratégias, cooperação, interatividade, conhecimento, troca de informações, são algumas das palavras chaves que delinearão os questionários.

O brincar sugere ao aluno aprender, resignificando os conteúdos aprendidos. Integra o desenvolvimento do aluno em todos os âmbitos: cognitivo, afetivo, social.

Se os alunos fizerem pontes entre o que aprenderam intelectualmente e as situações reais, experimentais, profissionais ligadas aos seus estudos, a aprendizagem será mais significativa, viva, enriquecedora. (...) organizar atividades integradoras da prática com a teoria, do compreender com o vivenciar, do fazer e do refletir, de forma sistemática, presencialmente e virtualmente, em todas as áreas. (MORAN, 2007, p.100).

Percebeu-se também, que os professores estão conscientes das enormes possibilidades que os jogos digitais possuem de motivar os seus alunos a aprender, de forma criativa e significativa.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebeu-se com o desenvolvimento deste trabalho, a importância do uso dos jogos digitais associados ao trabalho dos professores como instrumento de apoio na construção do conhecimento de seus alunos.

As tecnologias estão presentes no nosso mundo moderno e os professores não podem deixar de utilizá-las a seu favor. É preciso quebrar barreiras e perder o medo de manusear os computadores para criar possibilidades de construção do conhecimento. Ensinar e aprender não pode mais se limitar ao uso de quadro-giz e sala de aula.

Os professores estão cientes da importância dos jogos digitais oferecidos aos alunos e de como eles podem contribuir para a formação cognitiva do aluno. Jogos digitais aplicados à educação somam no fazer pedagógico do docente, desde que este seja planejado com critérios definidos e claros.

A opção pelo jogo digital pode auxiliar o professor a programar suas aulas com criatividade, gerando um trabalho com autonomia, despertando interesses, cooperação e partilha mútua, uma vez que geralmente, desenvolvem atividades grupais.

O professor é o mediador nesse processo dos jogos digitais e, deve questionar para gerar reflexões, tornando o aluno mais crítico, provocando desafios para buscar soluções. Antunes (1998, p.36) enfatiza o jogo como instrumento pedagógico: "O jogo ajuda o educando a construir suas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem".

A interação nos jogos digitais ajuda o aluno a aprender, brincando, de forma lúdica e prazerosa. Para Huizinga (2001, p. 05): "(...) é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside à própria essência e a característica primordial do jogo".

Envolver os alunos no uso das tecnologias leva os mesmos a imergir num ambiente rico em atrativos visuais, sonoros e didáticos, incrementando a construção do conhecimento, estimulando as habilidades e competências dos seus educandos.

Moran (2007, p.103) nos lembra de que "é pela educação de qualidade que avançaremos mais rapidamente da informação para o conhecimento, e pela aprendizagem continuada e profunda é que chegamos à sabedoria".

Unir os jogos digitais à prática escolar garantirá a assimilação de novos conteúdos ou o reforço dos mesmos, dinamizando e enriquecendo as aulas e produzindo um retorno ao docente, facilitando assim o seu trabalho.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Lynn; SANTOS, Edneia. Práticas Pedagógicas e Tecnologias Digitais. IN: **Jogos Eletrônicos e Screenagers**: Possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem. Rio de Janeiro. E-papers: 2006.
- ALVES, Lynn. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. IN: **Educação, Formação & Tecnologias**, vol. 1 (2) pp. 3-10, Novembro, 2008.
- ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso de. **Estudo de caso e avaliação educacional**. Brasília: Líber, 2005.
- ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das inteligências múltiplas**. 14 ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 1998.
- ANTUNES, C. **Como desenvolver as competências em sala de aula**. Petrópolis: Vozes, 2001.
- ANTUNES, C. O jogo e o brinquedo na escola. In: SANTOS, M. P. Org. **Brinquadoteca – a criança e o adulto e o lúdico**. Petrópolis: Vozes, 2004.
- BOSSA, Nádía A. A Psicopedagogia no Brasil: Contribuições a partir da prática. Porto Alegre: Animed Editora, 1994. Doutoranda pela UDE - Universidad de La Empresa – Montevideú-UY
- BROUGÉRE, Gilles. Jogo e educação; tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre; Artes Médicas, 1988.
- CERVO, A. L.; BERVIAN, P. A. **Metodologia Científica**. 3. ed. São Paulo: MC Graw-Hill, 1983. Disponível em: <http://www.eventosufrpe.com.br/2013/cd/resumos/R1367-1.pdf> Acesso em 10 jul. 2015.
- COSTA, Cristina. **Sociologia**: Introdução a ciência da sociedade. São Paulo: Moderna, 1997. 2º Ed.
- CUNHA, A.G.da. **Dicionário etimológico Nova Fronteira da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1994.
- FERNANDES, L. D. Jogos no Computador e a Formação de Recursos Humanos na Indústria. In: VI SIMPOSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (SBIE), Florianópolis. Anais. SBC-UFSC, 1995.
- FIGUERÔA, Marilene Lins. **O LÚDICO NA EDUCAÇÃO**. 2000. Disponível em: <<http://www.facol.com/gestus/artigos/artigo4-completo.htm>. Acesso em 22 jun. 2015.
- FRIEDMAN, A. **O direito de brincar**: a brinquadoteca. 2. ed. São Paulo: Scritta: Abrinq. 2009. Disponível em: <http://www.facol.com/gestus/artigos/artigo4-completo.htm>



HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001.

HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

KSHIMOTO, T. Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5 ed São Paulo: Cortez, 2001.

KSHIMOTO, T. O jogo e a educação infantil. KISHIMOTO, T. (Org.) **Jogo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Maria de Andrade. Metodologia científica. 2. ed. São Paulo: Futura, 1999.

**LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade**. Fundamentos de Metodologia Científica. 6ªed. São Paulo: Atlas, 2005

LASTRES, Helena M. M.; ALBAGI, Albagli, Sarita (Org.). **Informação e Globalização na Era do Conhecimento**. Rio de Janeiro: Campus, 1999.

LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência. O futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

LÉVY, Pierre. O que é o Virtual? São Paulo: Ed. 34, 1999.

BRASIL. Ministério da Educação. **PCN's - Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

MENEZES, J.A.S.; COUTO, E.S. Clicar e aprender: o lúdico na cibercultura infantil. **VI Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura (ENECULT)**, Salvador, BA, 2010.

Moran, 2005, 2007 e 2012

MORAN, José Manuel. **Tablets para todos conseguirão mudar a escola?** Disponível em: <<http://moran10.blogspot.com.br/2012/03/tablets-para-todos-conseguirao-mudar.html>> Acesso 06 jul. 2015.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. 2. ed. Campinas, SP: Papirus, 2007.

OLIVEIRA, V.M. **O que é Educação Física**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

PILLETI, Nelson. **Psicologia Educacional**: motivação da aprendizagem. 2 ed. São Paulo: Ática, 1985

PRENSKY, M. O papel da tecnologia no ensino e na sala de aula. **Conjectura**, Caxias do Sul, v. 15, n. 2, p. 201-204, maio/ago. 2010.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SILVA, Marco. Educação na cibercultura: o desafio comunicacional do professor presencial e on-line. **Revista da FAEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 12, n. 20, p. 261-271, jul./dez. 2003.

TEIXEIRA, C. E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VALENTE, José A. Por quê o computador na educação? In: José A. Valente (org.). **Computadores e Conhecimento: repensando a educação**. Campinas: Unicamp/Nied, 1993, p. 24-44.

VYGOTSKY, Liev Semionovich. **A formação social da mente**. 7 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WIKIPÉDIA. **Jogo**. 2015. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Jogo&oldid=42633683>>. Acesso em: 20 jun. 2015.

## **APÊNDICE A - Questionário às professoras das séries iniciais**

### **Questionário destinado às professoras das séries iniciais da Escola Municipal Ilza Molina Martins de Farroupilha**

Caro (a) Colega Professor (a)!

Este questionário é parte de uma pesquisa para meu Trabalho de Conclusão de Curso de Pós Graduação em Mídias na Educação e suas respostas são muito importantes para que a fase exploratória deste estudo. Não há necessidade de identificar-se. Desde já agradeço sua participação.

1. Professor (a), em sua prática pedagógica utiliza jogos em sala de aula?

Sim

Não

2. Como você considera a importância dos jogos em sala de aula?

Muito importante

Importante

pouco importante

Nada importante

3. Com que frequência você utiliza os jogos em sala de aula?

- Nenhuma vez por semana
- Uma vez por semana
- Duas ou mais vezes por semana

4. Que critério você utiliza na escolha de um jogo?

- Nenhum
  - Entretenimento
  - Regras
  - Introdução de conteúdos
  - Fixação de conteúdos
  - Outro. Qual?
- 

5. Qual o jogo que você mais utiliza no ambiente escolar? Você pode assinalar mais de uma alternativa.

- Dominó
- Memória
- Lógica
- Cartas
- Quebra-cabeça
- Estratégia
- Tabuleiro

Raciocínio

6. O professor deve intervir e ajudar o aluno a jogar e vencer as etapas:

Sempre

Às vezes

Nunca

7. Ao finalizar um jogo você costuma fazer uma avaliação do mesmo?

Sim

Não

8. Se sim, de que forma? -----

9. Descreva o que você considera importante sobre o uso dos jogos digitais no ambiente escolar.

## APÊNDICE B – Questionário aos professores dos laboratórios de informática

### Questionário destinado aos professores dos Laboratórios de Informática Educacional Farroupilha

Caro (a) Colega Professor (a)!

Este questionário é parte de uma pesquisa para meu Trabalho de Conclusão de Curso de Pós Graduação em Mídias na Educação da UFRGS - Universidade Federal do Rio Grande do Sul e suas respostas são muito importantes para a fase exploratória deste estudo. Não há necessidade de identificar-se. Desde já agradeço sua participação.

1. Professor (a), em seu Laboratório de Informática Educativa, você utiliza jogos digitais em sala de aula?

Sim

Não

2. Como você considera a importância dos jogos digitais em sala de aula?

Muito importante

Importante

pouco importante

Nada importante

3. Com que frequência você utiliza os jogos digitais em sala de aula?

Nenhuma vez por semana

Uma vez por semana

Duas ou mais vezes por semana

4. Que critério você utiliza na escolha de um jogo digital?

Nenhum

Entretenimento

Regras

Matemática/alfabetização

- Introdução de conteúdos
- Fixação de conteúdos
- Autoria
- Outro. Qual? \_\_\_\_\_

5. Qual o jogo que você mais utiliza no ambiente escolar? Você pode assinalar mais de uma alternativa.

- Dominó
- Memória
- Lógica
- Cartas
- Quebra-cabeça
- Estratégia
- Tabuleiro
- Raciocínio

7. O professor deve intervir e ajudar o aluno a jogar e vencer as etapas:

- Sempre
- Às vezes
- Nunca

8. Ao finalizar um jogo você costuma fazer uma avaliação do mesmo?

- Sim
- Não

9. Se sim, de que forma? \_\_\_\_\_

10. Descreva o que você considera importante sobre o uso dos jogos digitais no ambiente escolar.