

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM INFORMÁTICA INSTRUMENTAL
PARA PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA

DEISE TATIANE FLESCH

JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UM ESTUDO DE CASO

Trabalho de Conclusão apresentado como
requisito parcial para a obtenção do grau de
Especialista em Informática Instrumental.

Prof^a. Dr^a. Leticia Rocha Machado
Orientadora

Porto Alegre

2019

DEISE TATIANE FLESCH

JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UM ESTUDO DE CASO

Trabalho de Conclusão apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Informática Instrumental.

Aprovado em: 18/06/2019.

BANCA EXAMINADORA:

Prof^ª. Dr^ª. Leticia Rocha Machado
Professor Orientador

MSc. Ana Carolina Ribeiro Ribeiro
Professor (Banca examinadora)

MSc. Anna Helena Silveira Sonogo
Professor (Banca examinadora)

Dra. Ketia Kellen Araujo
Professor (Banca examinadora)

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Dr. Rui Vicente Oppermann

Vice-Reitor: Profa. Dra. Jane Tutikian

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Dr. Celso Loureiro Gianotti Chaves

Diretor do CINTED: Prof. Dr. Leandro Krug Wives

Coordenador do Curso: Prof. Dr. José Valdeni de Lima

Vice-Coordenador do Curso: Prof. Dr. Leandro Krug Wives

Bibliotecária-Chefe do Instituto de Informática: Beatriz Regina Bastos Haro

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais Vera Lúcia Grings Flesch e Guido Adi Flesch, exemplos de coragem, luta, determinação, superação e caráter;

Ao meu marido Cristian Gomes por sua paciência e compreensão nos momentos de angústia e dedicação;

A minha escola do coração EMEI Amiguinho, e todas as minhas colegas que me ajudaram e me apoiaram nesse momento;

A minha colega Priscila Maria por me apoiar e ajudar;

E, a minha orientadora Letícia Machado pela confiança, apoio e pelo incentivo ao meu desenvolvimento pessoal.

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo avaliar e identificar as possíveis contribuições dos jogos educacionais digitais na educação infantil de uma escola pública do município de Campo Bom/RS. Assim, foi realizado um estudo de caso, com abordagem de pesquisa qualitativa, onde se aborda dados descritivos para expressar o uso de jogos digitais na educação infantil. Para a avaliação do trabalho utilizou-se, primeiramente, observação direta e, após, a aplicação dos jogos em uma turma de crianças com idades entre cinco a seis anos, de cinco jogos educacionais digitais para a avaliação da contribuição na aprendizagem. Após a análise e observação das crianças foi possível observar muitas contribuições da utilização dos jogos educacionais digitais para a educação infantil, promovendo assim, um impacto positivo quanto à aprendizagem dos alunos.

Palavras-chave: jogos educacionais digitais, educação infantil, contribuição, aprendizagem.

Digital games in child education: a case study

ABSTRACT

The present work aims to evaluate and identify the possible contributions of digital educational games in the early childhood education of a public school in the municipality of Campo Bom / RS. Thus, a case study with a qualitative research approach was carried out, where descriptive data are addressed to express the use of digital games in early childhood education. For the evaluation of the work, it was used, firstly, direct observation and after the application of the games in a group of children between the ages of five and six years, of five digital educational games to evaluate the contribution in learning. After the analysis and observation of the children, it was possible to observe many contributions of the use of digital educational games for children's education, thus promoting a positive impact on student learning.

Keywords: digital educational games, early childhood education, contribution, learning.

Sumário

1	INTRODUÇÃO	8
2	OS JOGOS E A EDUCAÇÃO.....	10
2.1	LUDICIDADE E APRENDIZAGEM.....	11
2.2	JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO.....	13
2.3	PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E O USO DE JOGOS EDUCACIONAIS DIGITAIS	16
2.4	JOGOS DIGITAIS: EXEMPLOS DE APLICAÇÃO.....	17
3	METODOLOGIA	21
3.1	PÚBLICO-ALVO.....	21
3.2	COLETA DE DADOS	22
3.3	ETAPAS DA PESQUISA	22
4	RESULTADOS E DISCUSSÃO	24
4.2	A APLICAÇÃO DOS JOGOS: ATIVIDADES COM AS CRIANÇAS.....	24
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	29
6	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	31
7	ANEXOS.....	34

1 INTRODUÇÃO

O ser humano é lúdico por natureza e o ato de jogar é tão antigo quanto o homem. Contudo, os anos se passam e a maneira de brincar e jogar muda, mas a sua essência continua a mesma. Segundo Orso (1999, p.07), deixar a criança brincar evitará adultos com dificuldades em sua capacidade de agir e de pensar. Além disso, “a criança precisa ser alguém que joga para que, mais tarde, saiba ser alguém que age, convivendo sadiamente com as regras do jogo da vida”.

O jogo é uma atividade que tem valor essencial na educação. Para Kyia (2014, p. 07), “O jogo sempre esteve presente em diferentes culturas. O homem, adulto, criança, idoso ou adolescente, sempre fez uso do jogo, geralmente com finalidade lúdica, mas não somente com essa finalidade”. Além dessa importância, o jogo tem sido muito utilizado como recurso pedagógico nas diferentes áreas da educação e no processo de ensino e aprendizagem, possibilitando que as crianças aprendam enquanto brincam. Para Piaget (1971) o jogo em si aciona as esferas motoras e cognitivas, proporcionando a criança agir, pensar, sentir, aprender e se desenvolver.

Com o interesse das crianças na era digital, principalmente nos jogos de computador, algumas indagações são realizadas, principalmente: como este tipo de recurso pode contribuir para a aprendizagem dos alunos de educação infantil? Sendo assim, utilizar o computador e seus recursos no processo de ensino e aprendizagem do contexto escolar, mostra-se importante, já que no século XXI seu uso faz parte da vida da maioria das pessoas. Portanto, os professores podem utilizar essas tecnologias no ensino, tornando-o atrativo e interessante para os alunos que apresentam dificuldades ou mesmo desinteresse pelo conhecimento.

Posto isto, o presente trabalho teve por objetivo identificar possíveis contribuições dos jogos educacionais digitais para a educação infantil de uma escola pública do município de Campo Bom/RS.

Os objetivos específicos foram: identificar quais os jogos educacionais digitais pode ser utilizado na educação infantil; analisar as dificuldades e potencialidades dos jogos educacionais digitais para a educação infantil em uma escola pública de Campo Bom/RS e apontar possíveis práticas pedagógicas para o uso de jogos educacionais digitais na educação infantil.

Para a elaboração deste trabalho foram realizadas diversas pesquisas referentes aos temas investigados, sendo necessário entender um pouco referente ao que alguns autores assentam sobre aprendizagem e sua relação com os jogos digitais e, portanto, considerar a possível influência, ou não, deste tipo de recurso na aprendizagem das crianças.

Assim, o primeiro capítulo intitulado como “Os jogos e a educação”, apresenta uma reflexão sobre uso dos jogos na educação expondo uma análise da importância dos mesmos e destacando sua ludicidade e aprendizagem na prática de ensino, tendo um foco nos jogos digitais para a educação. Também são abordados alguns jogos digitais já existentes, encontrados em sites de pesquisas em que se podem compreender quais as vantagens de utilizá-los para com as crianças de educação infantil.

O segundo capítulo “Metodologia”, relata qual o público alvo do trabalho, a coleta de dados e quais são as etapas da pesquisa realizada em uma Escola de Educação Infantil de um município do Vale dos Sinos/RS na faixa etária de cinco a seis anos. Trata da aplicação da pesquisa prospectiva com crianças de cinco a seis anos para entender as vantagens dos jogos digitais na Educação Infantil.

O terceiro capítulo “Resultados e discussão” apresenta a observação da turma em questão antes da aplicação dos jogos educacionais digitais a fim de ver se estes já aprendiam de forma lúdica. E, após essa observação, fez-se a aplicação dos jogos digitais para esse público alvo, com a intenção do estudo de casos de como esses jogos pode contribuir na aprendizagem dos alunos de educação infantil.

Para finalizar, são apresentadas as considerações finais, onde é exposta a conclusão da pesquisa bem como os resultados da mesma.

2 OS JOGOS E A EDUCAÇÃO

Os jogos fazem parte do cotidiano das crianças. É difícil encontrar alguém que nunca brincou quando pequeno e aprendeu algo com o jogo ou brincadeira. Esse tipo de ocupação são práticas culturais que estão no cotidiano de muitas crianças e adolescentes e é notável o prazer com o qual se entregam a essas atividades lúdicas.

Segundo Brenelli (2016, p. 19), “a importância dada ao fato de a criança aprender divertindo-se é muito antiga”. Na sociedade moderna, os jogos invadem cada vez mais o dia-a-dia das pessoas, sendo das mais variadas formas e com diferentes finalidades.

E, reconhecer a importância do jogo para a educação proporciona o pensamento em um ensino e aprendizagem mais abrangente e envolvente, possibilitando a criação entre o real e o imaginário do aluno.

Por conseguinte, uma maneira de utilizar os jogos na educação seria através do uso das tecnologias, possibilitando aos educandos uma aprendizagem mais ativa e eficaz, além de proporcionar diversão.

[...] um jogo eletrônico é uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam numa condição final. Tais ações e decisões são limitadas por um conjunto de regras e por um universo, que no contexto dos jogos digitais, são regidos por um programa de computador (LUCHESE E RIBEIRO, 2013, p.08).

Assim sendo, os jogos que usam tecnologias de computadores são caracterizados como jogos eletrônicos ou jogos digitais:

[...] os jogos digitais estão intimamente ligados aos computadores, numa visão mais abrangente, como PC's, consoles de videogame e celulares. Nesse sentido, a noção de que os jogos movem-se entre as mídias, apresentado por Juul (2005), torna-se uma associação natural. Assim, pode-se constatar que os jogos digitais são, não exclusivamente, representações de jogos, num nível mais abstrato, através dos recursos computacionais. Isso pode ser constatado, por exemplo, ao verificar a existência de jogos de tabuleiro tanto no formato

físico do mundo real quanto em forma de um jogo digital. Nos dois casos, o jogo em si não se altera, mantendo as regras e os elementos que o identificam, mas se altera a forma de representá-lo: no primeiro caso através de objetos físicos palpáveis e no segundo em forma de elementos gráficos interativos num monitor (LUCCHESE E RIBEIRO, 2013, p.09).

De acordo com Mendes (2016, p. 16), “[...] os jogos eletrônicos representam uma atividade lúdica, tem um sistema de regras previamente estabelecido e são objetos de jogar”. Dessa forma, o uso de jogos educacionais digitais tem possibilidade de ser utilizado como um recurso didático, trazendo benefícios para as práticas de ensino e aprendizagem. Segundo Kishimoto, (2003), o ato de jogar permite que a criança desenvolva capacidades importantes como a atenção, imitação, memória, imaginação, interação e a utilização da experimentação de regras e papéis sociais.

2.1 LUDICIDADE E APRENDIZAGEM

A aprendizagem, desde a mais tenra idade está na vida do ser humano perpetuando-se por todo o tempo e em todo o lugar. Na escola a criança passa a construir seus primeiros conhecimentos através da escrita e linguagem (PIAGET, 1971). Apesar disso, nem tudo o que é ensinado é realmente aprendido.

Segundo Piaget (1971), o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Essa precisa brincar para crescer e, assim, sucessivamente aprender. Através do impulso lúdico a criança irá desenvolver uma maior motivação, enriquecendo, assim, o processo de aprendizagem que ela se encontra.

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (SANTOS, 2000, p.12).

Assim, por meio do universo lúdico que a criança se satisfaz, realizando seus desejos e explorando o mundo que a cerca, contribuindo de forma significativa para o seu desenvolvimento global. Além disso, a ludicidade auxilia a aprendizagem e promove o processo de socialização, comunicação, expressão corporal e construção de pensamento de cada criança para trabalhar a criatividade e a criticidade.

Para Santos (2000), para a aprendizagem de fato se efetivar é imprescindível que haja o lúdico na educação infantil, desenvolvendo assim uma infinita gama de

habilidades em cada criança. Nesse aspecto, do universo lúdico, estão os jogos que, segundo Neto (2001), tem características divertidas da brincadeira. Ainda, de acordo com o autor, o jogo exige uma atenção, controle e raciocínio maior, por parte da criança.

A atividade lúdica mobiliza o desejo inconsciente e o transforma em desejo de saber, em curiosidade investigativa, em criatividade; elementos empregados na construção de conhecimento. Consequentemente, seu valor formativo/educativo é inquestionável (SOMMERHALDER, 2011, p.28).

A curiosidade e, conseqüentemente, o desejo da descoberta e a superação de não saber, resulta na construção de novos saberes e, assim, a atividade lúdica constitui-se um espaço, onde o desejo inconsciente pode se ligar ao desejo de conhecer e aprender mais com prazer.

Para Santaella (2012), os jogos são a expressão mais legítima do lúdico, fazendo-se presente as forças da razão e da sensibilidade, possuindo um potencial elevado de desenvolvimento das habilidades cognitivas e socioafetivas. Referindo-se a aprendizagem e o lúdico, a autora afirma que:

Todo esse potencial encontra um alto nível de motivação intrínseca no ato de jogar, no avanço exploratório e na aquisição e recompensas de novas aprendizagens dentro do contexto de uma narrativa contínua e significativa. Sendo a motivação a maior alavanca para a aprendizagem e para a cognição, o lúdico é o elemento que lhe fornece potência (SANTAELLA, 2012, p. 187).

Nesse sentido, pode-se dizer que o jogo é uma das maneiras mais potentes para utilizar a ludicidade no ensino e aprendizagem dos alunos. E, trazendo para a atualidade, um aliado do lúdico seriam as novas tecnologias, mais precisamente as digitais que, na educação, vêm apresentando uma gama de potencialidades em meio as aprendizagens em sala de aula.

2.2 JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

As tecnologias digitais¹ estão se inserindo cada vez mais na vida de cada indivíduo e na educação não seria diferente. Para utilizar estes recursos em sala de aula e torná-las aliadas ao processo de ensino e aprendizagem, segundo Alves e Coutinho (2016), elas devem estar inseridas em uma proposta de criação tanto por parte do aluno como por parte do professor. Dessa forma, a criança irá demonstrar maior interesse por aquilo que está sendo construído.

Um jogo digital é um jogo, que utiliza uma tela de vídeo digital de algum tipo, de alguma forma. Todos os elementos presentes no jogo – regras, conflitos, objetivos, definição de pontos e tomadas de decisões – são elementos constituintes da vida humana em geral (ALVES E COUTINHO, 2016, p. 25).

O uso das tecnologias digitais na educação promove uma inovação na aprendizagem, possibilitando que o professor utilize novas maneiras de trabalhar e proporcione as crianças subsídios para despertar o interesse por determinados assuntos. Entretanto, o professor deve sempre buscar maiores conhecimentos de como utilizar o computador e os demais meios tecnológicos na educação, fazendo um planejamento muito bem estruturado.

O professor também pode utilizar-se de jogos com tecnologias digitais para motivar e propiciar aos alunos um melhor desempenho em certas áreas de conhecimento no qual apresentam dificuldades de aprendizagem.

[...] um jogo tem muitos aspectos, desde a oportunidade de entretenimento, de lazer, que tem por finalidade o escoamento de tensões e a suspensão provisória da realidade fática, como outro lazer qualquer, até uma associação emocional e cultural com a temática ou o conteúdo do jogo, uma oportunidade de autodescoberta e de aprimoramento de atividades (ALVES E COUTINHO, 2016, p. 33).

Assim, o uso dos jogos educacionais pode propiciar aos alunos a aquisição de informações mais amplas em determinadas áreas do conhecimento que antes eram desconhecidas ou tinham dificuldades.

Os jogos digitais, segundo Mattar (2010), nada mais são do que um entretenimento em versão virtual, ou seja, aquele que é projetado no computador, tanto on-line quanto off-line.

Jogos são dispositivos de ensino e treinamento efetivos para alunos de qualquer idade, e em muitas situações, porque são altamente motivadores e comunicam muito eficientemente conceitos e fatos em muitas áreas. Eles criam representações dramáticas do problema real estudado. Os jogadores assumem papéis realistas, encaram problemas, formulam estratégias, tomam decisões e recebem feedback rápido da consequência de suas ações (MATTAR, 2010, p. XX).

A utilização de jogos educacionais digitais, além de proporcionar a real motivação do aluno, também irá desenvolver hábitos de persistência, estratégia, memória, raciocínio lógico, regras, atenção e imaginação. Como bem mostra Tarouco (2014):

Socialmente, o jogo impõe o controle de impulsos, a aceitação de regras, absorvendo a criança e estabelecendo limites trazendo a harmonia com as novas tecnologias. [...] os jogos podem ser utilizados de diversas formas, facilitam a aprendizagem dos alunos dinamizando as aulas, descentralizando a figura do professor, integra os alunos, trabalha a motricidade fina, memória, senso de limites, traz o interesse em aprender, faz com que os alunos participem mais ativamente do processo de aprendizagem colaborativa de troca de conhecimentos com autonomia (TAROUCO, 2014, p. 228).

Para Tarouco (2014, p.28), “os jogos, sob a ótica de crianças e adolescentes, se constituem a maneira mais divertida de aprender”. Assim sendo, o lúdico apresenta-se, mais uma vez, no contexto da aprendizagem, sendo uma maneira descontraída de aprender através do uso de jogos educacionais digitais:

Utilizar jogos em contexto educacionais com crianças que apresentem dificuldades de aprendizagem poderia ser eficaz em dois sentidos: garantir-lhes-ia, de um lado, o interesse, a motivação, há tanto reclamada pelos professores, e, por outro, estaria atuando a fim de possibilitar-lhes construir e aprimorar seus instrumentos cognitivos e favorecer a aprendizagem de conteúdos (BRENELLI, 2016, p.28).

¹ Tecnologia digital é um conjunto de tecnologias que permite, principalmente, a transformação de qualquer linguagem ou dado em números, isto é, em zeros e uns (0 e 1) (LEVY, 1993).

Assim, segundo a autora Brenelli (2016), o uso dos jogos na educação, como estratégia pedagógica², beneficiaria a aprendizagem dos alunos com dificuldades naqueles conteúdos que antes eram incompreensíveis por eles.

O interesse que a criança tem pelos jogos faz com que prazerosamente ela aplique sua inteligência e seu raciocínio no sentido de obter o êxito. Assim sendo, ao jogar, o sujeito realiza uma tarefa, produz resultados, aprende a pensar num contexto em que enfrentar os desafios e tentar resolvê-los são imposições que ele faz a si próprio (BRENELLI, 2016, p.173).

No processo de desenvolvimento infantil, os jogos desempenham funções psicossociais, afetivas e intelectuais, apresentando-se como uma atividade dinâmica que satisfaz as necessidades de cada criança. Segundo Prensky (2012, p. 138), “os jogos podem ser uma motivação enorme e ajudar adultos e crianças a aprenderem”. Portanto, os entretenimentos educacionais digitais, além de influenciar no desenvolvimento da criança, têm o objetivo do lazer e da diversão. Segundo Tarouco (2014), os jogos aumentam a possibilidade de aprendizagem, construção de autoconfiança e motivação do conhecimento educacional.

Os jogos digitais podem se tornar grandes aliados da aprendizagem, pois, além de divertir as crianças, também motiva as mesmas a construir conhecimento, aumentando, assim, a capacidade de fixação daquilo que foi ensinado. Esses tipos de recursos também permitem o desenvolvimento de muitas habilidades como comparar, conceituar, relacionar, identificar, classificar, observar, além de desenvolver a criatividade, atenção, sociabilidade e raciocínio (KISHIMOTO, 2013).

Contudo, para alcançar uma melhora satisfatória no processo de aprendizagem das crianças, faz-se necessário um bom planejamento quanto ao uso de jogos:

Em primeiro lugar o jogo ocasional, distante de uma cuidadosa e planejada programação, é tão ineficaz quanto um único momento de exercício aeróbico para quem pretende ganhar maior mobilidade física e, em segundo lugar, uma grande quantidade de jogos reunidos em um manual somente tem mobilidade efetiva quando rigorosamente selecionados e subordinados a aprendizagem que se tem em mente como meta.[...] jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento (ANTUNES, 2014, p. 37).

² Para Gimeno Sacristán (1999) a estratégia ou prática pedagógica é entendida como uma ação do professor no espaço de sala de aula.

Assim, deve-se planejar cuidadosamente o uso dos jogos educacionais na sala de aula e não somente oferecer o jogo sem um objetivo pedagógico específico para passar o tempo, conforme será apresentado a seguir.

2.3 PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E O USO DE JOGOS EDUCACIONAIS DIGITAIS

Os procedimentos e atividades que tornam o processo de educação mais enriquecedor, tanto para os educandos quanto para os educadores, é chamado de práticas pedagógicas. Segundo Sacristán (1999), a prática pedagógica é entendida como uma ação do professor na sala de aula, ou seja, são medidas que podem implicar em uma melhor aprendizagem dos alunos.

Ainda conforme Sacristán (1999), o professor responsabiliza-se pela função de um mestre reflexivo, ou seja, aquele que guia as condutas em sala de aula intervindo significativamente na concepção do conhecimento do aluno. Na realização dessa tarefa, o professor oportuniza reflexões sobre a prática pedagógica, pois, parte-se da hipótese de que ao assumir a atitude problematizadora do conhecimento, transforma-se e é transformado, gerando uma cultura de prática educativa. E, essa ação do professor na sala de aula, de elucidar a prática educativa, se dá através do uso de diferentes técnicas educativas, sendo uma delas os jogos didáticos.

No século XXI, o mercado dos jogos educacionais digitais vem crescendo cada vez mais.

A indústria brasileira de games, em 2013, produziu 621 jogos digitais para a educação e 698 para entretenimento. Esses dados evidenciam um crescimento do mercado de games para educação e conseqüentemente uma preocupação com a elaboração de produtos que contribuam para a aprendizagem dos jogadores (ALVES E COUTINHO, 2016, p. 9).

Nesse sentido, com a atual preocupação dos jogos que favoreçam a aprendizagem dos jogadores, pode-se dizer que há uma grande procura pelos mesmos, pois caso contrário não se estaria produzindo um número elevado desse tipo de recurso digital (ALVES, COUTINHO, 2016). Assim sendo, as entidades educacionais, estão se preocupando em ensinar de forma diferenciada.

O uso dos jogos educacionais digitais durante as práticas pedagógicas já foram e ainda são estudadas por muitos autores (CELIS, ESCOBAR, 2011; ALONQUEO, BULDON, 2008; DURKIN, BARBER, 2002). Para esses autores, a utilização dos jogos digitais não prejudica o desempenho escolar dos jogadores-alunos, podendo haver, inclusive, um melhor rendimento educacional dos mesmos.

Os jogos digitais podem ser ferramentas propiciadoras de aprendizagem, pois contribuem para o desenvolvimento cognitivo e estimulam, entre outros aspectos, a capacidade do indivíduo de definir objetivos e solucionar problemas, enfrentar situações inesperadas e frustrantes, conhecer outras culturas por meio dos games produzidos em países diferentes, desenvolver habilidades cooperativas e formação moral por meio de jogos que simulem a vida cotidiana, etc. Além disso, os jogos digitais podem estimular nos jogadores capacidades como criatividade, raciocínio, imaginação, orientação espacial, concentração, desenvolvimento de habilidades motoras e de linguagem, que podem se refletir em desempenhos escolares satisfatórios (ALVES; COUTINHO, 2016, p. 211).

Logo, o uso dos jogos educacionais digitais nas práticas pedagógicas da sala de aula desempenhará papéis fundamentais na aprendizagem dos alunos, visto que propicia diferentes capacidades de forma lúdica e divertida.

2.4 JOGOS DIGITAIS: EXEMPLOS DE APLICAÇÃO

Ao pesquisar sobre os jogos digitais para crianças há um grande número de sites³ onde existe uma infinidade disponível. Contudo, faz-se necessário observar, de forma atenta, quais são aqueles em que as crianças possam utilizar de forma educacional e quais os jogos que realmente os alunos irão aprender jogando.

Dessa forma, os jogos apresentados são aqueles mais populares entre as crianças e com as melhores recomendações entre os adultos nos comentários dos mesmos.

Jogo 1: Jogos educativos crianças 5

Objetivos:

- Desenvolver a memória, lógica e concentração;
- Distinguir formas e cores;

³ <https://www.google.com.br/webhp?hl=pt>

- Obter noções de seriação e classificação;

Descrição: Este aplicativo contém 12 jogos divertidos que contemplam jogos de matemática, quebra-cabeça, alfabeto, cores, pinturas, formas geométricas, entre outros. No qual leva as crianças a interagir, estimulando a concentração, atenção e o raciocínio lógico.

Figura 1: Jogo educativo crianças 5.



Fonte: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pescapps.gamekids5&hl=pt_BR

Jogo 2: Laboratório da Luna

Objetivo: Estimular a curiosidade ao explorar os diferentes experimentos do laboratório.

Descrição: O aplicativo contém nove jogos diferentes para brincar e aprender com a Luna, onde as crianças irão explorar e descobrir tudo sobre o laboratório com jogos: experimento da aranha; experimento das cores; experimento da caracola; experimento do ciclo da água; experimento de saturno; experimento das constelações; experimento da borboleta; experimento da bananeira e o experimento do pão.

Figura 2: Laboratório da Luna.



Fonte: https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.pushstart.labluna&hl=pt_BR

Jogo 3: Mundo Bitá

Objetivo: Explorar temas como o mundo dos animais, as brincadeiras, o corpo humano e a natureza.

Descrição: O Mundo Bitá traz às famílias muitos desenhos animados, musicais educativos, lúdicos, inteligentes e super divertidos, onde as crianças irão aprender brincando.

Figura 3: Mundo Bitá.



Fonte: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mrplot.mundobitaandanativo.app&hl=en_US

Jogo 4: Cilada

Objetivo: Encaixar as peças sobre as formas correspondentes no tabuleiro.

Descrição: Para escapar de todas as armadilhas deste quebra-cabeça é necessário usar o raciocínio, encaixando todas as peças, sem deixar nenhuma sobrando.

Figura 4: Cilada.



Fonte: <http://www.superdownloads.com.br/download/79/cilada/>

Jogo 5: Jogos para crianças

Objetivos:

- Praticar a contagem;
- Desenvolver conceituação, percepção visual e habilidades motoras;
- Desenvolver conceitos primários de matemática, habilidades de percepção visual, como diferenciação visual, e habilidades motoras;

Descrição: Este aplicativo contém nove jogos educativos que são: conta e compara; ordena; ache a diferença; combine; famílias; quebra-cabeça; jogo da memória; complete as séries; minha profissão e o jogo do mosaico. Nestes jogos as crianças podem aprender, brincar, explorar e experimentar diferentes atividades nos quais irão ensiná-las de maneira divertida.

Figura 5: Jogos para crianças.



Fonte: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.edujoy.toddler.games&hl=pt_BR

Nos sites de pesquisa existe uma infinidade de jogos digitais para crianças e, para poder escolher aqueles que são melhores e que se pode aprender algo com os mesmos, deve-se fazer uma busca minuciosa, pois muitos são apenas para divertir os pequenos. Deste modo, foram escolhidos cinco tipos de jogos nos quais tinham objetivos de aprendizagem em algum campo de experiência, como matemática, ciências, português, linguagem, artes, estratégia, entre outros.

E, com esses jogos, é possível aprender de forma divertida, visto que cada um deles possui objetivos no qual se aprende algum assunto.

3 METODOLOGIA

Este trabalho tem como objetivo identificar as possíveis contribuições dos jogos educacionais digitais para a educação infantil de uma escola pública do município de Campo Bom/RS.

A abordagem de pesquisa utilizada foi a qualitativa, apoiando-se em técnicas de estudo de caso obtendo dados descritivos que expressam o sentido dos fenômenos. Segundo Gerhardt e Silveira (2009, p.27), “a pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc”.

O procedimento da pesquisa será de forma participante com um grupo de crianças matriculadas em uma escola pública de Educação Infantil no município de Campo Bom/RS, onde a coleta de dados se dará através do estudo de casos e a análise de dados será através das falas e dos resultados.

3.1 PÚBLICO-ALVO

O presente trabalho tem como público-alvo crianças matriculadas na Educação Infantil de uma escola pública do município de Campo Bom/RS. Esta turma foi escolhida em virtude da pesquisadora já trabalhar nesta escola como Coordenadora Pedagógica. Ressalta-se que um termo de consentimento foi assinado pelos responsáveis para que a pesquisa pudesse acontecer.

A turma possui um total de 15 crianças de ambos os sexos, com idade entre cinco e seis anos, sendo todos alunos regularmente matriculados em uma escola pública de Educação Infantil, na cidade de Campo Bom – RS.

3.2 COLETA DE DADOS

A pesquisa realizada é natureza descritiva, visando o relato, análise e verificação da relação entre os fatos.

Para fins de coleta de dados, foi realizada uma pesquisa prática sobre os jogos digitais na Educação Infantil. Logo, realizou-se um estudo de caso com as crianças utilizando alguns tipos de jogos digitais (Jogos educativos crianças 5, Mundo Bitá, Laboratório da Luna, Cilada e Jogos para crianças), através de tablets e computadores que tenham instalados jogos para sua faixa-etária. Sendo assim, observou-se o uso da ludicidade e o que ela provoca, nas crianças quando utilizada. Para finalizar, realizou-se uma análise através de sites de pesquisas⁴, sobre os jogos digitais já existentes, visando compreender quais as vantagens da sua utilização com as crianças de educação infantil.

A análise dos jogos digitais foi realizada em sites de pesquisas mais utilizados como o Google Play⁵, por exemplo, onde se podem baixar diferentes tipos de jogos. Neste site, foram pesquisados quais os jogos que as crianças mais utilizam, observando os comentários e opiniões, daquelas pessoas que já utilizam eles para as crianças. Assim, para a coleta de dados foi realizada observações no decorrer do processo de utilização dos jogos em sala de aula.

3.3 ETAPAS DA PESQUISA

Para melhor desenvolvimento deste estudo, dividiu-se o processo em três etapas, que serão detalhadas a seguir:

Etapa 1: Estudo teórico com foco na área jogos digitais para educação infantil e a análise dos jogos digitais já existentes

Foi realizado um profundo estudo teórico sobre os jogos educacionais digitais aplicados na educação infantil e quais os benefícios para as crianças na sua utilização. Através da seleção de livros, trabalhos de conclusão, pesquisas na internet⁶ e outros, ocorreram estudos teóricos sobre a utilização dos jogos digitais na educação infantil.

⁴ <https://www.google.com.br/webhp?hl=pt>

⁵ https://play.google.com/store/apps?hl=pt_BR

⁶ <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/133905/000980630.pdf?sequence=1>
<https://blog.estantemagica.com.br/jogos-educativos-digitais/>

Além do estudo teórico, também foram analisados os jogos educacionais digitais existentes em sites de pesquisa para aplicar os mesmos no estudo de casos.

Etapa 2: Observação sobre o uso de jogos digitais na Educação Infantil e seleção dos jogos

Nessa etapa realizou-se a observação quanto ao uso de jogos digitais para com as crianças de Educação Infantil, comprovando, ou não, o que muitos autores relatam sobre os casos do uso dos jogos digitais. Para isso observou-se crianças de uma Escola de Educação Infantil do município de Campo Bom/RS na faixa etária de quatro a seis anos, a fim de verificar se nesta escola o uso de jogos digitais se faz presente, bem como o tipo de materiais empregados na aprendizagem desses alunos, observando-se algumas aulas, identificando os métodos utilizados com os alunos.

Após essa observação fez-se uma seleção dos jogos educacionais digitais para que a turma pudesse jogar e assim realizar o estudo de casos.

Etapa 3: Estudo de caso prospectivo com crianças de cinco a seis anos para entender as vantagens dos jogos digitais na Educação Infantil

Para fins de investigação do processo de aprendizagem a partir do uso de jogos digitais, foram realizadas observações do público estudado, verificando o comportamento, motivação e evolução dos alunos antes e durante a aplicação dos jogos selecionados.

Após a disponibilização dos aparelhos contendo os jogos selecionados, observou-se a reação e comportamento das crianças durante o processo de aprendizagem lúdica, analisando a eficácia, ou não, do uso dos jogos digitais na educação infantil, relatando o crescimento da aprendizagem por parte da turma.

Nessa etapa, houve o uso dos jogos educacionais digitais por parte das crianças de aproximadamente duas semanas, onde cada dia a pesquisadora entrava na sala de aula e ficava com os alunos cerca de uma hora aplicando os jogos digitais disponibilizados através dos aparelhos eletrônicos.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A presente pesquisa objetivou identificar as possíveis contribuições dos jogos educacionais digitais para o ensino infantil de uma escola pública do município de Campo Bom/RS. Assim, durante as observações da turma, percebeu-se que a professora titular costuma trabalhar todos os campos de experiências contidos na Base Nacional Comum Curricular - BNCC de forma lúdica, possibilitando que os alunos aprendam através das tecnologias. A metodologia foi variada visto que, para trabalhar tais campos, a professora se utilizou de imagens, brincadeiras, jogos didáticos, pesquisas e alfabetos ilustrados, construindo o conhecimento juntamente com os seus alunos. Nessa pesquisa participaram 15 crianças de ambos os sexos, com idade entre cinco e seis anos de idade.

Desta forma, frente aos resultados, é possível perceber que o grupo estudado apresentou um grau superior de aprendizagem, em relação aos alunos que não possuem ludicidade em seu cotidiano, visto que após as atividades, quando perguntados a respeito do que haviam aprendido, as crianças souberam apontar aspectos que tiveram contato durante a aplicação dos jogos.

Sendo assim, conforme apresentado por Sommerhalder, Alves (2011) e Santaella (2012), comprova-se que a ludicidade e a aprendizagem, de forma conjunta, são o caminho para o conhecimento prazeroso, visto que aprender brincando é a melhor forma de compreender e assimilar o entendimento de cada um.

4.2 A aplicação dos jogos: atividades com as crianças

O estudo de caso se deu em sala de aula através do uso de tablets e computadores que continham jogos digitais, nos quais as crianças, autorizadas pelos seus pais, puderam se utilizar dessa tecnologia para a aprendizagem. Para fins de coleta de dados, foi necessária a observação das crianças enquanto utilizavam determinados tipos de jogos, a fim de compreender se os mesmos levam as crianças a uma maior

aprendizagem, ou de alguma forma isso pode atrapalhar a construção do seu conhecimento.

Nesse sentido, observou-se que os jogos aplicados promoveram motivação e interesse nas crianças, além de uma visível euforia, principalmente entre aquelas que não costumam ter contato com tais aparelhos em suas casas. Já aqueles que possuem essa vivência prévia, se mostraram um pouco menos agitadas, mas ainda assim motivados a participar das atividades, buscando inclusive, mostrar para os demais colegas que já sabiam brincar com aquele tipo de jogo, como o Laboratório da Luna, por exemplo, e auxiliando aqueles que não apresentavam familiaridade com os aparelhos eletrônicos.

Carvalho e Nunes (2014) afirmaram que o jogo é uma estratégia capaz de expandir e diversificar o repertório de comunicação e interação das crianças, proporcionando contextos capazes de coordenar ações conjuntas e para uma melhor interação social. As autoras afirmam ainda, que jogar em pares ou coletivamente, auxilia as crianças na percepção das necessidades do outro, uma vez que envolve atenção e concentração compartilhada, promovendo assim, trabalho em equipe (CARVALHO, NUNES, 2014).

Assim, foi possível perceber que ao final da aplicação dos jogos, as crianças que não possuíam familiaridade com aparelhos eletrônicos, passaram a ter um maior domínio do aparelho, principalmente o tablet, no que diz respeito às habilidades motoras finas, como arrastar imagens dentro do jogo, ou abrir e fechar abas durante a atividade, o que se mostrou eficiente posteriormente ao realizar outras atividades que exigiam atenção e habilidade motora, como desenhar ou encaixar peças, por exemplo.

Na faixa etária do público estudado, é polêmica a questão da alfabetização precoce, sendo um tema amplamente discutido pela bibliografia (ALVES, 2016; SANTOS, 2017; SANTOS, 2010; MONTEIRO, 2010), uma vez que a educação infantil visa à aprendizagem através do brincar, da recreação e do desenvolvimento pleno de habilidades e competências para o cotidiano de vida das crianças. Entretanto, não há problema algum para o processo, caso o interesse parta das próprias crianças, em iniciar um aprendizado em letramento.

Sendo assim, foi possível observar, também, a contribuição dos jogos no que diz respeito ao reconhecimento de letras e números, principalmente durante a atividade

envolvendo o aplicativo Jogo Educativo Crianças 5, em que foi possível captar falas aleatórias dos alunos:

“Olha essa é a letra L, tem L no meu nome né profe?” Aluna C.

“Profe, casa começa com C ne?” Aluno G.

“Profe, queria aprender a escrever gato, me ensina?” Aluna A.P.

“Duda, me ajuda a escrever o número 5?” Aluna A.

Fernandes e Real (2018), argumentam a fragilidade das escolas ao não reconhecer o processo inicial de alfabetização, o que pode vir a atrapalhar todo seu desenvolvimento de leitura e escrita:

Muitas vezes a escola não compreende as dificuldades que um aluno enfrenta antes de entender o verdadeiro sentido da leitura e da escrita e então, a aprendizagem inicial é baseada em treinos ortográficos, memorização, decifração e cópias, dessa forma a criança passa a ser um espectador passivo não construindo o conhecimento. (FERNANDES; REAL, 2018, p.3).

Sendo assim, ao aplicar os jogos, foi possível reconhecer o prazer e satisfação das crianças ao reconhecer letras de seu nome, números, bem como compartilhar com os demais colegas e professora suas descobertas.

O desenvolvimento de raciocínio lógico, reconhecimento de cores e objetos também se mostrou significativamente maior em comparação às atividades mais tradicionais, sem uso de tecnologia ou dos jogos propriamente ditos. O jogo Cilada foi um dos que mais causou alvoroço na turma, visto que exigia o uso de diversas habilidades como a coordenação motora, agilidade, raciocínio, entre outras, e as crianças acabaram por ficarem exageradamente agitadas durante a aplicação do jogo, causando frustração em algumas quando não conseguiam atingir o objetivo.

Foi possível identificar feedback negativo em relação à este jogo:

“Profefeee... eu perdi denovo, não quero mais jogar esse jogo...” Aluno G.

“Olha que chato isso, não consigo encaixar essas peças...” Aluno H.

“Profe, posso jogar outro jooogo? Esse eu não consigo jogar, é muito difícil...” Aluna A.

No entanto, percebeu-se que aos poucos, conforme iam praticando, suas habilidades melhoravam, e conseguiam ir além do estágio anterior, demonstrando a potencialidade do jogo, e satisfação por parte das crianças em ultrapassar limites.

Ao final da aplicação dos jogos, pôde-se constatar através dos comentários dos alunos, que a maioria deles desenvolveu maiores habilidades e demonstrou ligeiro aumento do potencial de aprendizagem, quando utilizavam os jogos. Ao fazer uso da ludicidade, as crianças conseguem aprender com maior facilidade, demonstrando prazer e motivação em participar das propostas da professora.

Alves (2015, p. 28) comenta que “a diversão é um elemento de extrema importância e faz com que tenhamos interesse e prazer em jogar. Jogamos porque é bom, por sentirmos prazer porque ao percebermos que estamos participando da construção de algo enquanto interagimos”. Assim, ao usar os jogos digitais com os alunos, pôde-se perceber que os mesmos beneficiaram-se das estratégias utilizadas, visto que se divertiram ao participar das atividades engajadoras.

Ainda em conformidade com Alves (2015, p. 153), “se queremos resultados melhores, temos que percorrer novos caminhos” e, o emprego dos jogos digitais, conforme a pesquisa é prazeroso, divertido e induz os alunos em suas aprendizagens, para que elas ocorram de forma rápida e diferenciada. Todavia, a partir desses jogos digitais é que as crianças puderam adquirir o conhecimento sem mesmo perceber que estavam aprendendo no momento em que estavam jogando.

Sendo assim, as atividades e estratégias propostas para desenvolvimento desta pesquisa, foram bem aceitas pelas crianças, de forma que os jogos selecionados para aplicação desenvolveram uma maior interação e sociabilidade entre eles, bem como aprimorou habilidades importantes para os mesmo.

Neste aspecto, destaco, entre as frases citadas acima, o quadro a seguir com os jogos educacionais digitais utilizados e o que cada um deles proporcionou as crianças através de suas falas:

<p>JOGO EDUCATIVO CRIANÇAS 5</p> <p>Reconhecimento de letras</p>	<p><i>“Olha essa é a letra L, tem L no meu nome né profe?” Aluna C.</i></p> <p><i>“Profe, casa começa com C né?” Aluno G.</i></p> <p><i>“Profe, queria aprender a escrever gato, me ensina?” Aluna A.P.</i></p>
<p>Reconhecimento de números</p>	<p><i>“Duda, me ajuda a escrever o número 5?” Aluna A.</i></p>
<p>CILADA</p> <p>Raciocínio lógico</p>	<p><i>“Olha que chato isso, não consigo encaixar essas peças...” Aluno H.</i></p>

Portanto, os jogos educacionais digitais podem contribuir de muitas formas na aprendizagem dos alunos de educação infantil, como no reconhecimento de letras, números, formas geométricas, cores, raciocínio lógico, memória, persistência, estratégia, atenção, entre outros inúmeros aportes.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve o intuito de investigar as contribuições de jogos digitais para a educação infantil. Assim, diante do desafio de promover uma aprendizagem de qualidade em meio à um mundo tecnológico e digital, faz-se necessária a utilização de estratégias diversificadas por parte dos professores, principalmente com intuito de desenvolver habilidades importantes para a vida futura dos alunos, mas que sejam atrativas e lúdicas.

Durante o desenvolvimento deste estudo, foi possível identificar as contribuições dos jogos educacionais digitais para a educação infantil, bem como verificar quais recursos possuíam maiores empecilhos demonstrando não ser tão adequado para a faixa etária, como o Jogo Cilada, que apesar de desenvolver diversas habilidades, não foi bem aceito pelos alunos, uma vez que exigia um pouco mais do que estavam acostumados a fazer.

Também foi possível concluir que as estratégias utilizadas para aplicação dos jogos, geralmente em pequenos grupos, exigindo colaboração, exercitando a paciência e a participação em conjunto entre os alunos, foi muito bem elaborada e aplicada, proporcionando satisfação e promovendo um bom andamento da aula.

Sendo assim, conclui-se que os jogos e metodologias utilizados para desenvolvimento deste estudo, cumpriram o papel de promover melhora na aprendizagem das crianças durante as aulas, contribuindo para sua formação pessoal e escolar.

Desta forma, considerando os resultados obtidos, conclui-se que ainda há uma necessária mudança no que diz respeito aos equipamentos das escolas de educação infantil da rede pública, a fim de proporcionar maiores interações tecnológicas entre os alunos, e desenvolver ainda mais habilidades e competências nos mesmos.

Por fim, é importante salientar, que se faz necessário maiores investigações nesta temática, visando ampliar os estudos relacionados com o uso de jogos educacionais digitais na educação infantil, a fim de aprimorar estratégias metodológicas no fazer pedagógico dos professores atuantes.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 20ª Ed Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (Org.). **Jogos digitais e aprendizagem: Fundamentos para uma prática baseada em fundamentos**. São Paulo: Papyrus, 2016.

ALVES – Conedu, 2016
:http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV056_MD1_SA17_ID12798_17082016234255.pdf

BRENELLI, Rosely Palermo. **O jogo como espaço para pensar: A construção de noções lógicas e aritméticas**. Campinas, SP: Papyrus, 2016.

CARVALHO e NUNES <file:///C:/Users/EMEI-Amiguinho/Downloads/OpenAccess-FELIX-9788580391329-09.pdf>

FERNANDES e REAL 2018, <file:///C:/Users/EMEI-Amiguinho/Downloads/543-15-3420-1-10-20180516.pdf>

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

GEE, James. Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. Nova York: Palgrave Macmillan, 2004.

GEE, James Paul. Video Games, Learning, and “Content”. In: Miller, Christopher Thomas (org.). **Purpose and Potential in Education**. Nova York: Springer, 2008.

GEE, J., P.. Bons videogames e boa aprendizagem. **Revista Perspectiva**, Florianópolis, v. 27 n. 1, pp. 167-178, jan./jun. 2009. Disponível em: <http://www.perspectiva.ufsc.br>, acesso em 5/09/2010.

- GIMENO SACRISTÁN, J. **Poderes instáveis em educação**. Porto Alegre: ARTMED Sul, 1999.
- KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.
- KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo, SP: Pioneira, 2013.
- KIYA, Marcia C. da Silveira. **O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem**. Ortigueira, Paraná: Secretaria de Educação, 2014.
- LEIF, Joseph e Brunelle, Lucien. **O jogo pelo jogo**. Rio de Janeiro, Zahar, 1978.
- LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**. O futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- LUCCHESI, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. **Conceituação de Jogos Digitais**. Universidade Estadual de Campinas, 2009. Disponível em: <http://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t1g3.pdf>. Acesso em: 20 dez 2018.
- MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.
- MENDES, Cláudio Lúcio. **Jogos eletrônicos: Diversão, poder e subjetivação**. Campinas, SP: Papyrus, 2016.
- MERCADO, Luiz Paulo Leopoldo. **Experiências com Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação**. Maceió: Edufal, 2006.
- NASCIMENTO, João Kerginaldo Firmino do. **Informática aplicada à educação**. Brasília: Universidade de Brasília, 2007.
- NETO, C.A. F **Motricidade e jogo na infância**. Rio de Janeiro: Sprint, 2001.
- ORSO, Darci. **Brincando, Brincando Se Aprende**. Novo Hamburgo: Feevale, 1999.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo**. São Paulo: Zandar, 1971.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

RIZZI, Leonor. **Atividades lúdicas na educação da criança**. São Paulo: Editora Ática, 1987.

SANTOS, P.S.M. **Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis – RJ: Vozes, 2000.

SANTOS 2010 <http://www.ffp.uerj.br/arquivos/dedu/monografias/GMS.2.2010.pdf>

SANTOS, 2017 https://www.webartigos.com/artigos/alfabetizacao-na-educacao-infantil-refletindo-sobre-isto/151657#_ftn1

SANTAELLA, L. **O papel do lúdico na aprendizagem**. Revista Teias, v. 13, n. 30, p. 11, 2012.

SOMMERHALDER, Aline; ALVES Fernando Donizete. **Jogo e a educação da infância: muito prazer em aprender**. Curitiba, PR: CRV, 2011.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na educação: novas ferramentas pedagógicas para o professor da atualidade**. 2. ed. São Paulo: Érica, 2000.

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach, Org; **Objetos de Aprendizagem: teoria e prática**. Porto Alegre : Evangraf, 2014.

7 ANEXOS

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Curso de Informática Instrumental para Professores da Educação Básica – Pós-graduação
Lato Sensu

TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

A pesquisadora Deise Tatiane Flesch aluna regular do curso de **Especialização em Informática Instrumental para Professores da Educação Básica** – Pós-Graduação *lato sensu* promovido na Universidade Federal do Rio Grande do Sul –/UFRGS, sob orientação da Professora Leticia Machado, realizará a investigação - A aplicação de jogos digitais na educação infantil: um estudo de caso -, junto a crianças de quatro a seis anos de idade matriculadas na Educação Infantil de uma escola pública do Estado do Rio Grande do Sul em uma cidade do Vale dos Sinos, no período de Abril e Maio de 2019. O objetivo desta pesquisa é identificar possíveis contribuições dos jogos educacionais digitais para a educação infantil.

Os (As) participantes desta pesquisa serão convidados(as) a tomar parte da realização de um estudo de caso, com as crianças utilizando alguns tipos de jogos digitais, através do uso de tablets e computadores que tenham instalado alguns tipos de jogos para sua faixa-etária. Assim, será observado o uso da ludicidade e o que ela provoca nos alunos, bem como, se os jogos educacionais digitais contribuíram para a aprendizagem dos mesmos.

Os dados desta pesquisa estarão sempre sob sigilo ético. Não serão mencionados nomes de participantes e/ou instituições em nenhuma apresentação oral ou trabalho acadêmico que venha a ser publicado. É de responsabilidade da pesquisadora a confidencialidade dos dados.

A participação não oferece risco ou prejuízo ao participante. Se, a qualquer momento, a(o) participante resolver encerrar sua participação na pesquisa, terá toda a liberdade de fazê-lo, sem que isso lhe acarrete qualquer prejuízo ou constrangimento.

A pesquisadora compromete-se a esclarecer qualquer dúvida ou questionamento que eventualmente os participantes venham a ter no momento da pesquisa ou posteriormente através do e-mail: deisy_bjux@hotmail.com.

.....

Após ter sido devidamente informado/a de todos os aspectos desta pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas:

EU _____, inscrito sob o nº de R.G.

Concordo em participar desta pesquisa.

Assinatura do(a) participante ou responsável.

Assinatura da pesquisadora

Porto Alegre, 24 de abril de 2019.