

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E
COMUNICAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA**

**TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO ENSINO BÁSICO
(TICEB)**

WILIANE ALVES LOPES REIS

A RELEVÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS COMO RECURSO PEDAGÓGICO

**GUANHÃES
2018**

WILIANE ALVES LOPES REIS

A RELEVÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Trabalho de conclusão apresentado ao Curso de Especialização Tecnologias da Informação e Comunicação para a Educação Básica, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para obtenção do grau de Especialista.

Orientadora: Professora Doutora Beatriz de Basto Teixeira

BANCA EXAMINADORA

Titulação. Nome e sobrenome - Orientador
Universidade Federal de Juiz de Fora

Titulação. Nome e sobrenome
Universidade Federal de Juiz de Fora

Titulação. Nome e sobrenome
Universidade Federal de Juiz de Fora

WILIANE ALVES LOPES REIS

A RELEVÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Trabalho de conclusão apresentado ao Curso de Especialização Tecnologias da Informação e Comunicação para a Educação Básica, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para obtenção do grau de Especialista.

Aprovada em (dia) de (mês) de (ano)

BANCA EXAMINADORA

Professora Doutora Beatriz de Basto Teixeira - Orientadora
Universidade Federal de Juiz de Fora

Titulação. Nome e sobrenome
Universidade Federal de Juiz de Fora

Titulação. Nome e sobrenome
Universidade Federal de Juiz de Fora

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Reis, Wiliane Alves Lopes Reis.

A relevância dos jogos digitais como recurso pedagógico / Wiliane Alves Lopes Reis Reis. -- 2018.

34 f.

Orientador: Beatriz de Basto Teixeira Teixeira

Trabalho de Conclusão de Curso (especialização) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação. Especialização em Tecnologias de Informação e Comunicação para o Ensino Básico, 2018.

1. Tecnologia-defasagem-aprendizagem- jogos digitais- A importância do uso das tecnologias e seus recursos no processo educacional. I. Teixeira, Beatriz de Basto Teixeira, orient. II. Título.

RESUMO

Este trabalho de conclusão do Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação para a Educação Básica é composto pelo memorial, relato das atividades desenvolvidas durante as disciplinas do curso e de projeto didático desenvolvido por Wiliane Alves Lopes Reis para obtenção do título de especialista.

O projeto em questão teve como finalidade a importância e uso da tecnologia e jogos digitais no processo educacional. A relevância dos jogos digitais como recurso pedagógico tem como objetivo: demonstrar, possibilitar e investigar a importância dos jogos no processo de alfabetização. Através dos jogos digitais os alunos desenvolvem habilidades de leitura e escrita, despertando a atenção pela importância que desempenham em todo processo educativo. Os jogos possuem um papel muito importante, pois através deles é possível momentos de interação do aluno com o seu maior interesse que é o ato de brincar. Estes proporcionam aos alunos a possibilidade de serem sujeitos num processo de aprendizagem colaborativo. Facilita a conexão entre docente e discente, tecnologias e os jogos, com uma metodologia inovadora, aumentando o envolvimento do educando na construção do conhecimento, provocando mudanças significativas em todos os processos. O trabalho foi realizado em uma escola estadual em Guanhães.

Para a sua realização, trabalhou-se com uma turma de 1º e 2º ano do Ensino fundamental e foram realizadas intervenções com os eixos de linguagem, escrita e artes visuais, de forma interdisciplinar. O computador foi utilizado para o desenvolvimento das atividades, além de sites e blogs buscando jogos de interesse dos alunos. As atividades usando o lúdico valorizam os conhecimentos prévios dos alunos e estimulam a descobrir o novo, contribuindo para a elevação da autoestima dos mesmos.

Na realização deste projeto, pôde-se perceber que os jogos digitais, quando inseridos no processo educacional, trazem grandes benefícios ao aprendizado, pois é um facilitador e motivador deste, desenvolvendo habilidades cognitivas, experiências de novas identidades, coordenação motora e um aprendizado por descobertas.

Os jogos e brincadeiras levam as crianças a adquirirem diversas experiências, propiciam a interação com outro, organizam seu pensamento, tomam decisões, ampliam seu pensamento abstrato e procura maneiras diversificadas de jogar produzindo conhecimentos. Os resultados obtidos com o desenvolvimento do projeto foram a participação, socialização e a

interação por parte dos alunos. Tudo isso me trouxe experiências e novos conhecimentos profissionais, e com certeza serão conduzidos e aperfeiçoados na minha vida acadêmica.

Palavras-chave: Tecnologia. Jogos digitais. Defasagem. Aprendizagem.

SUMÁRIO

1 MEMORIAL REFLEXIVO	6
2 RELATO DAS DISCIPLINAS	10
2.1 – Tecnologia de Informação e Comunicação I	10
2.2 – Tecnologia de Informação e Comunicação II	12
2.3 – Educação por Internet	12
2.4 – Processos Cognitivos	13
2.5 – Computador em Sala de aula	13
2.6 – Gestão Escolar Informatizada	13
2.7 – Técnicas e Métodos para Uso das Tic em sala de aula	14
2.8 – Produção de Material Pedagógico	16
3 PROJETO DE TRABALHO	18
3.1 – Tema – Os jogos digitais na educação: o uso dos jogos digitais como ferramenta pedagógica em uma aula de português.	18
3.2 – Título – A relevância dos jogos digitais como recurso pedagógico	18
3.3 – Identificação de um problema	18
3.4 – Levantamento de hipóteses e soluções:	19
3.5 – Mapeamento aporte teórico	20
3.6 – Definição e descrição do produto (atividade a ser realizada)	20
3.7 – Documentação e registro:	26
3.8 – Descrição e análise dos resultados:	28
4 REFERÊNCIAS	33

1 - MEMORIAL REFLEXIVO

Sou Wiliane Alves Lopes Reis, residente em Guanhães/MG, casada e tenho três maravilhosos filhos. Possuo formação acadêmica em Licenciatura em Pedagogia- Universidade Federal de Ouro Preto (2014) e Pós-graduação em Educação Especial Universidade Cândido Mendes (2015).

Relembrar minha trajetória acadêmica no curso de Pós-Graduação da Tecnologia da Informação e Comunicação (2017), as facilidades e dificuldades encontradas ao longo de todo processo de aprendizado foi valioso e gratificante.

Não atuo como professora, portanto, as experiências que tenho são todas as vivenciadas e adquiridas ao longo de todos esses anos de aperfeiçoamento. Mas, ainda quero colocar em prática meu aprendizado, exercendo papel de educadora e mediadora de conhecimentos.

Trabalho em uma empresa privada há 16 anos e a ferramenta principal em todos os processos é o computador. Daí percebe-se a necessidade de aprender cada dia mais e, através deste curso, estou tendo esta oportunidade.

Ao iniciar o curso TICEB, achei tudo muito difícil, pensei que não iria dar conta, principalmente em acessar a plataforma, mas superei e agora estou aqui terminando e me sentindo vitoriosa por mais esta conquista.

Com o passar do tempo, fui me acostumando e superando a cada dia. Aprendi, através deste curso, que é fundamental buscar maior autonomia com usos das tecnologias, sendo necessário muito estudo, dedicação e compreensão para com seu uso, de modo que alcancemos aprendizagem significativa. Durante o curso, percebi que fazer uso das tecnologias para o desenvolvimento da aprendizagem se tornou uma ferramenta imprescindível, pois através delas não só recebemos informações, mas também construímos novos saberes. As Tecnologias da Comunicação são importantes no nosso cotidiano e principalmente na área da educação. Hoje penso: o que seria de nós sem as tecnologias? Guardo comigo que nós educadores precisamos sempre buscar a formação continuada, pois as inovações avançam rapidamente.

Acredito que as tecnologias devem ser utilizadas em todas as escolas, visto que o mundo globalizado que vivemos exige rapidez e eficiência nas comunicações. Assim, o contato com as modernizações é muito válido para a formação do ser crítico e consciente. Compreender os seus recursos tecnológicos e saber utilizá-los no processo educacional é

necessário para que tenhamos um aprendizado significativo que contribua para enriquecer o conhecimento e o desenvolvimento do ser humano.

Foram meses de aprendizado e estudo. Achei tudo novo, como fazer uso de tantos recursos de que a maioria não tinha conhecimento. Um exemplo disso foi o uso do *WhatsApp*, que é um aplicativo muito utilizado no dia a dia. Através deste recurso tecnológico, o aluno é incentivado a competências, contribuindo para sua autonomia, sendo uma ferramenta educacional de complementação, aperfeiçoamento e de possível melhoria no processo educacional.

Gostaria muito de destacar a disciplina Produção de Material Pedagógico, que me proporcionou um aprendizado significativo. Várias foram as dificuldades encontradas, mas essenciais para o meu crescimento profissional. Tivemos atividades interessantes, como a construção de um cartão-postal, usando *power point*, diagramação de página e elaboração de uma capa de revista, em todas as atividades o uso das tecnologias estavam presentes, reforçando o nosso aprendizado.

Este curso possibilitou criar uma nova visão sobre o papel do professor. Diante deste avanço tecnológico, é necessário que o docente seja o mediador do conhecimento e saiba fazer uso das tecnologias e das redes sociais, buscando sempre novas experiências a fim de aproveitar estes recursos para inovar suas aulas.

Sinto que é preciso que os profissionais estejam capacitados e atualizados, que saibam fazer uso das tecnologias da comunicação de forma clara e objetiva proporcionando um ensino significativo, pois a transmissão de conhecimento não é um processo pronto e acabado. É necessário percorrer caminhos que levem a uma educação de qualidade.

Estamos vivendo em um mundo totalmente tecnológico; portanto, a educação tende a ser digital. Assim, requer entendimento e interpretação, tanto dos discentes quanto dos docentes em relação a essas novas tecnologias.

A escola precisa ser uma mediadora de um novo contexto educativo, que vai além dos modelos mecanicistas, devendo sempre passar por modificações em consonância com a evolução tecnológica. Precisa usar as tecnologias como um apoio no processo de ensino, aproveitando, assim as possibilidades e a diversidades que ela oferece.

Enfim, viver tudo isso foi válido. Agradeço a Deus por tantas oportunidades que tem me concedido. Nada é fácil em nossas vidas. Deparei-me com muitas dificuldades ao longo desse período, mas foram superadas; agora me sinto no dever de colocar em prática, com

responsabilidade, tudo aquilo que aprendi. Portanto, meu papel é ser mediadora do conhecimento.

2 – RELATO DAS DISCIPLINAS

Durante os últimos meses cursando TICEB, aprendi que as novas tecnologias são ferramentas indispensáveis no processo de ensino-aprendizagem. Estudei suas evoluções e as mudanças que vêm acontecendo na vida do ser humano. Conhecer as TIC's é um caminho que nos possibilita ir em direção a uma educação cada vez melhor e com qualidade. Compreender os seus recursos tecnológicos e saber utilizá-los no processo ensino-aprendizagem é necessário para que tenhamos uma educação de valor. O seu uso traz inúmeros benefícios para nossa vida, como nos conectar com pessoas distantes, planejar e priorizar as nossas tarefas. Também é uma parceira do educador no processo educacional.

Cursar mais esta pós-graduação em Tecnologias da Educação e Comunicação na Educação Básica foi uma experiência valorosa. Todas as disciplinas foram essenciais e enriquecedoras para um aprendizado peculiar.

2.1 – Tecnologia de Informação e Comunicação I

Na semana de 11 a 17 de dezembro de 2017, houve uma atividade que me interessou bastante: o Plano de Ação Pedagógica Inovadora (PAPI), no qual aprendi muito com os novos recursos tecnológicos e com as novas redes sociais, como *WhatsApp*, realizada em grupo havendo dedicação e parceria de todos os participantes. Escolhemos fazer o trabalho sobre o uso do *WhatsApp* nos projetos escolares. Sendo uma ferramenta motivadora e inovadora no processo de ensino, que, quando usado com sabedoria, produz efeitos positivos para que a aprendizagem seja alcançada. Esta atividade foi realizada em várias etapas com auxílio dos recursos tecnológicos, como: várias ferramentas do *Google*, criar uma conta no *Gmail*, participar do fórum, pesquisar, criar planilhas compartilhadas, utilizar a ferramenta *Google* agenda para marcarmos reunião online sobre o tema escolhido. Enfim, foram exploradas várias ferramentas das quais até então desconhecia. No final, foi muito prazeroso aprender com estes vários recursos disponíveis.

Aprendi que *WhatsApp* é um aplicativo que todos os alunos envolvidos no Plano de Ação utilizam em seu dia a dia. Tal prática, quando bem direcionada, se torna uma maneira de aprender como pesquisar, coletar dados e referências e inteirar-se de assuntos atuais em tempo real. Sendo assim, o aluno acaba se tornando o protagonista do próprio aprendizado.

2.2 – Tecnologia de Informação e Comunicação II

Logo na primeira semana, assistimos a um vídeo que trouxe uma reflexão sobre a escola que ainda se mantém tradicional, com os mesmos métodos e procedimentos, embora esteja situada em uma Nova Ecologia do Saber. O vídeo traz uma análise da constante evolução e transformação do mundo. Vivemos em um mundo totalmente tecnológico que vem modificando e se transformando a cada dia, sendo necessário nos adaptarmos a essas novas mudanças.

Na educação, as tecnologias têm a sua importância, pois é uma ferramenta que auxilia e facilita todo o processo educacional, possibilitando a ampliação do conhecimento tanto do docente quanto do discente. As escolas precisam se estruturar e os professores precisam se capacitar e ter aceitação para essa nova realidade tecnológica. Apresentar a compreensão sobre a importância de termos que superar os paradigmas convencionais na educação em favor dos novos modelos de aprendizagem.

O vídeo de Edgar Morin destaca a necessidade da criação de uma nova democracia mundial. Nota-se que a educação precisa ser transformada. É necessário buscar novos métodos de aprendizagem, pois não podemos ficar estáticos aos antigos costumes. Mesmo que não tenhamos os recursos tecnológicos disponíveis, devemos adquirir meios para que tornemos a aprendizagem mais dinâmica e prática, utilizando formas de ensinar de uma maneira horizontal na qual todos aprendam de uma forma igualitária.

Na semana seguinte, houve uma reflexão à compreensão da diferenciação entre inovação sustentada e inovação disruptiva, suas práticas pedagógicas e os modelos híbridos de ensino. Nessa semana, tivemos a oportunidade de realizar um Grupo de Trabalho Colaborativo Temático (GTCT), contando com o apoio de todos os envolvidos. Na realização da Wiki, destacamos as metodologias ativas, a evasão escolar, a baixa aprendizagem e a importância das tecnologias como auxílio no processo de ensino.

As tecnologias fazem parte de nossas vidas, e na educação não é diferente. Através desta disciplina, pude aprender muito, pois a educação abre caminhos para novos conhecimentos. Durante a semana 5, conhecemos o que são os recursos educacionais abertos, entendemos como é possível e quais métodos seguros podemos utilizar para pesquisar, planejar, organizar, criar e produzir recursos educacionais de aprendizagem. Realizamos uma atividade superinteressante que foi a elaboração de um vídeo de animação.

Em seguida, elaboramos o PAPI II que contempla o uso das tecnologias, as redes sociais, propondo a utilização de metodologias da sala de aula invertida.

2.3 – Educação por Internet

Na disciplina *Educação por Internet* tivemos a oportunidade de interagir e aprender uns com os outros e também a utilização das redes sociais no processo ensino-aprendizagem.

Na semana 27/11 a 03/12 de 2017, a atividade a ser desenvolvida foi a criação de uma proposta de intervenção em sala de aula utilizando as redes sociais como ferramenta essencial no processo do aprendizado.

Minha proposta definida foi “O uso do *WhatsApp* na promoção da saúde e higiene”, que teve como objetivo compreender a importância das tecnologias como intermediadora em todos os sentidos, tendo papel essencial na saúde, trabalho e na educação. Outro objetivo é estimular os alunos a utilizarem o celular e seus aplicativos de maneira correta em uma aula de ciências, na qual o tema é a promoção à saúde. Assim, transformando esta aula em algo prazeroso, para que os alunos se sintam interessados e estimulados à busca de novas informações em relação a sua saúde e higiene.

No âmbito educacional, podemos contar com as novas tecnologias, e as novas redes sociais trazendo grandes desafios e modernas maneiras de aprender. A utilização das TIC's e das redes sociais se tornaram indispensáveis para uma proposta de aula inovadora.

Percebe-se que, através do *WhatsApp*, o aluno pode discutir os conteúdos em grupos, as dúvidas podem ser esclarecidas pelos colegas e, no final, o aluno pode ensinar ou aprender com os demais. Os conteúdos apresentados podem ser enriquecidos com o compartilhamento de mais tópicos sobre os assuntos, seja em formato de áudio, vídeo ou texto. No *WhatsApp*, os estudantes podem colocar seu ponto de vista, defendê-lo, argumentar e contra-argumentar a qualquer momento, tendo, inclusive, tempo para organizar suas ideias e pensamentos antes de digitá-los. Os estudantes podem ganhar mais confiança e estímulo para apresentar suas convicções por escrito do que falando em sala de aula, visto que a timidez inibe alguns estudantes.

2.4 – Processos Cognitivos

Através da disciplina *Processos Cognitivos* foi possível refletir sobre o papel do professor como mediador do conhecimento. Na semana 16 a 22/12 de 2017, houve uma atividade muito atrativa, na qual deveríamos propor uma prática docente para que houvesse alguma mudança em termos de estratégias de ensino. Com esta disciplina, constatou-se a importância da intervenção do professor para que o aprendizado aconteça, possibilitando assim compreender o real significado do que é aprender e ensinar.

2.5 – Computador em Sala de aula

Com a disciplina *Computador em Sala de aula*, tive acesso a textos e vídeos que destacam a “gamificação” dos jogos eletrônicos no dia a dia das pessoas, tornando-se um grande aliado para executar diversas tarefas, e promover a construção do conhecimento. Gamificação é a extração de melhores ideias, conceitos, estratégias de técnicas de jogos para se alcançar resultados significativos, podendo ser aplicada em qualquer segmento. Enxergando esse fenômeno chamado “gamificação”, educadores têm buscado incorporar os jogos eletrônicos às salas de aulas. A ideia é empregar os *games* como um recurso interdisciplinar, que promova a construção de uma nova forma de aprender.

O engajamento é o grande objetivo da gamificação. As pessoas se envolvem e dão o melhor de si, pois a lógica dos jogos intensifica os comportamentos competitivos e cooperativos na busca da vitória dentro de uma experiência prazerosa e eficaz. Instiga a superação de novos desafios. Na educação, jogos têm grande benefício para despertar o interesse dos alunos para novas aptidões e habilidades. Os jogos digitais são elementos cada vez mais presentes no cotidiano e no imaginário das pessoas, permeando espaços com diferentes funções, tornaram-se ainda grandes aliados para a execução de inúmeras tarefas.

2.6 – Gestão Escolar Informatizada

Na disciplina *Gestão Escolar Informatizada*, a professora Rita de Cássia destaca a importância do uso das tecnologias no mundo da educação. Através das tecnologias temos a possibilidade do uso das informações para alcançarmos algum fim específico, das dimensões administrativa, financeira e pedagógica por meio de uma formação de dados que possa ser

usada. A informatização traz grandes benefícios para a comunidade escolar e, principalmente, para o gestor, possibilitando, acelerando e melhorando os processos e as práticas de ensino.

A informatização da gestão escolar pode ocorrer por meio de *softwares*, mas pode ser desenvolvida, também, por meio de programas de sistemas operacionais de uso comum em nossos computadores. Todo o processo de informatização da gestão escolar deve abarcar informações derivadas dos processos administrativos e, também, do cotidiano.

Em relação ao papel da escola, esta deve ser governada, dirigida, compartilhada, além de haver a execução das ações bem definidas. A direção da escola deve ser escolhida por meio da participação de todos os profissionais do ensino, pois a gestão escolar não governa sozinha; ela é composta, em geral, pelo diretor, vice-diretor e coordenador pedagógico. O gestor tem o papel de planejar e coordenar a execução das ações a partir dos seus conhecimentos, objetivando o bem da comunidade escolar. Também deve conhecer e compreender as dificuldades presentes tanto no aprender como no ensinar. Ao assumir uma liderança, para que o gestor consiga os objetivos pretendidos é necessário que o gestor tenha permanente foco dos alunos, práticas administrativas eficientes e atitudes positivas do diretor em relação a sua capacidade de liderança. E, antes de executar as ações, é necessário que sejam planejadas.

Dentro da gestão informatizada, podemos contar com o SisLAME, que é uma ferramenta importante nestes processos, mas necessita de aceitação por parte dos envolvidos, e que estejam preparados e capacitados para aceitarem a tecnologia como instrumento de trabalho.

A educação escolar tem por finalidade, ao produzir informações sistematizadas, desenvolver de forma mais eficaz, por meio de recursos tecnológicos como *softwares*, todo o conjunto de dados que permitam maior eficácia para identificar, diagnosticar e resolver os principais desafios educacionais numa gestão democrática. O uso de *softwares* é essencial para a organização do planejamento pedagógico, matrículas, registros financeiros, registro de notas, avaliações, licitações de materiais e documentos necessários. A gestão informatizada diminui o estresse pela sua facilidade e velocidade de execução, além de facilitar o planejamento e o desenvolvimento das atividades aplicadas aos alunos.

2.7 – Técnicas e Métodos para Uso das Tic em sala de aula

Dando continuidade, a disciplina *Técnicas e Métodos para Uso das TIC's em sala de aula* tem por objetivo principal construir uma compreensão sobre as práticas de ensino-

aprendizagem, tendo as tecnologias como uma ferramenta mediadora destes processos educacionais em várias áreas dos conhecimentos.

Na semana 1 e 2, aprendemos mais acerca das relações entre letramentos e as tecnologias na educação, tendo como objetivo o relacionamento das práticas de letramentos numa perceptiva crítica de inclusão social. Nessa semana, contamos com o artigo do Prof. Marcelo Buzato que relaciona questões como letramento, inclusão, mundo social, letramentos digitais etc., com destaque para esta parte do texto “Essas, por sua vez, tendo sido vistas como chaves para o crescimento, emprego, investimento e inovação, uma vez que um uso mais amplo e eficiente das tecnologias por todos os setores da economia é uma clara oportunidade de fenômeno da competitividade, do desenvolvimento sustentável e da inclusão social” (BUZATO, 2006:2 Reding, minha tradução).

O uso da tecnologia em sala de aula contribui para enriquecer o conhecimento e o desenvolvimento do ser humano. No processo educativo, é inevitável o uso destas, mas, para que o aprendizado aconteça, é necessário não somente um ambiente adequado e informatizado, para isso, é preciso que os profissionais estejam capacitados e atualizados, que saibam fazer uso das tecnologias de forma clara e objetiva, proporcionando um ensino significativo, sendo o professor o mediador neste processo, pois a transmissão de conhecimento não é um processo pronto e acabado. Assim, é necessário percorrer por caminhos que levem à educação de qualidade.

Na semana 3, contamos com vídeos, textos e uma entrevista com a professora Roxane Rojo. Nesse módulo, o objetivo era a compreensão sobre os multiletramentos, os projetos de ensino e a reconfiguração da sala de aula. Em seu vídeo, Roxane Rojo aborda o conceito de letramento, muitas vezes ou frequentemente confundido como alfabetismo ou alfabetização. Mas este conceito foi evoluindo, e vem caminhando conforme a nossa realidade atual. Usamos a leitura e escrita o tempo todo, mas não são valorizadas, segundo a pesquisadora. Destaca também o papel da escola, que deveria ampliar, valorizar e contemplar as práticas de culturas locais no processo educacional. Não se esquecendo das novas tecnologias que vieram para mudar as práticas de ensino.

O artigo de Heloisa Damasceno destaca o quanto a elaboração de projetos é fundamental no processo educacional. Através deste pode-se buscar soluções de problemas e agregar conhecimentos na construção do saber, favorecendo a interdisciplinaridade como abordagem de ensino e pesquisa (Silva, 2011). Rojo, em seu texto, afirma que os projetos auxiliam o trabalho do professor, possibilitando uma aprendizagem de qualidade. Através da

aprendizagem por projetos, o aluno adquire conhecimentos e habilidades que possibilitam um ensino significativo.

A escola deve usar metodologias que proporcione aos alunos um ambiente de aprendizagem significativo, deixando de lado o papel de transmissor de conhecimento. Deve criar estratégias que contribuam para melhorar a abordagem dos conteúdos, possibilitando aos alunos tornarem agentes do próprio aprendizado. É preciso que o docente tenha o seu trabalho reconhecido e valorizado pela escola como educador e pesquisador do ensino. Nota-se a grande necessidade de criação de competências que permitam aos alunos a fluência digital, a tomada de decisões, produção de conhecimentos e habilidades. Não significando apenas dominá-las, mas saber como conseguir capacidades significativas.

Destaca também o lúdico que potencializa a aprendizagem e a inclusão, também a busca pela interdisciplinaridade como princípio metodológico para enfrentar as complexas questões que acontecem no nosso cotidiano.

O relato “Luz, Smartphone, Ação: o uso do aplicativo Estúdio Stop Motion na alfabetização” traz uma experiência única. Através da produção de vídeos com o uso do aplicativo *Estúdio Stop Motion*, puderam criar o projeto “Por uma vida mais saudável”, levando à conscientização e o respeito à alimentação de criar hábitos saudáveis na promoção da saúde. Não conheço este aplicativo, mas senti um grande interesse em trabalhar com ele. Penso que poderia ser usado na escola voltado também para a higiene na promoção da saúde dos alunos. A produção de vídeo pode ser usada com um recurso tecnológico, permitindo que os alunos sejam capazes de gerar conhecimentos, tornando agentes transformadores.

2.8 – Produção de Material Pedagógico

A disciplina *Produção de Material Pedagógico* aborda os aspectos relativos à produção de materiais na escola, colaborando para a consolidação de uma prática docente significativa criativa e autoral.

Apreendi muito através desta disciplina, na qual o uso das tecnologias fez a diferença em todo o meu aprendizado. As dificuldades encontradas ao longo desta disciplina foram várias, mas superadas. As atividades foram essenciais para adquirir conhecimentos como o cartão-postal, diagramação de página, elaboração de capa de revista e o cartaz temático. Em todas as atividades, as TIC’S estavam presentes. Na atividade cartão-postal, utilizamos o *Power point*; na diagramação de página e o *Word*. Na semana 3, a atividade consiste em

elaborar uma capa de revista, na qual podemos praticar o uso do texto, letras, cores e da imagem no mesmo material. Realizamos a diagramação de página, atividade super interessante, em que foi usada a diagramação em três versões diferentes, usando espaçamentos, alterando fontes, entrelinhas, o uso de parágrafos e colunas. Sendo necessária a visualização do texto a cada formatação para perceber as diferenças no visual, assim estamos praticando o planejamento visual. Em uma diagramação inadequada, o texto fica com o aspecto visual confuso, legibilidade difícil e descuidada na sua diagramação. Já na diagramação adequada, no planejamento gráfico de uma página, considera-se sua organização estética.

Finalizando este memorial, agradeço a Deus, e a todos que fizeram parte deste momento tão importante em minha vida. Foram meses de grandes aprendizados e muitas experiências adquiridas, está sendo muito gratificante e me sinto uma pessoa muito iluminada por cursar mais esta pós-graduação.

Neste percurso, aprendi o quanto as tecnologias são importantes em nossas vidas. No nosso cotidiano, têm papel importante; está presente na maioria de nossas ações, pois em tudo na nossa vida lidamos com as tecnologias. São grandes aliadas para o crescimento e desenvolvimento das pessoas nos dias atuais, possibilita a velocidade na comunicação, trazendo grandes melhorias, fazendo com que nos adaptemos ao novo de forma prática e rápida, mudando nossa compreensão em relação ao mundo. É um essencial meio de estudo e pesquisa, sendo um importante apoio à ampliação dos conhecimentos.

Com esta especialização, percebi que o uso da tecnologia para o desenvolvimento da aprendizagem se tornou uma ferramenta imprescindível, pois através dela os alunos não só recebem informações, mas também constroem o conhecimento. Tem papel importante no ambiente escolar, pois ela contribui para minimizar limitações relacionadas ao tempo e ao espaço e auxilia na comunicação e na interação entre professores e alunos.

Aprendi sobre o papel da educação, dos professores e da escola. A educação deve criar situações para que o aluno compreenda, e que a escola seja um ambiente acolhedor e inovador. Acredito que a escola e os educadores devem proporcionar um ambiente em que o aluno se sinta seguro, dispor de um espaço para dialogar, discutir, questionar e compartilhar saberes, e através das TIC's é possível a realização de todos estes processos, sendo necessário o professor estar atualizado e sempre buscar a formação continuada.

3 – PROJETO DE TRABALHO

3.1 – Tema – Os jogos digitais na educação: o uso dos jogos digitais como ferramenta pedagógica em uma aula de português

3.2 – Título – A relevância dos jogos digitais como recurso pedagógico

3.3 – Identificação de um problema

A defasagem no aprendizado é um tema de grande preocupação na atualidade, levando-se em consideração todas as esferas das quais o indivíduo participa (família, escola, sociedade, etc.). É apontada por professores como o principal problema enfrentado no cotidiano escolar. Eles se deparam com cenários de alunos com conhecimentos medianos, avançados e abaixo do básico. Em determinadas disciplinas, compartilham a mesma classe, dificultando, assim, a forma de ensinar e transmitir conhecimentos. Existem várias ferramentas que podem contribuir para minimizar este problema, algumas das ideias são o uso de conceitos criativos e as tecnologias em sala de aula.

Charlot (2000, 2005) traz reflexões relevantes ao analisar a relação do aluno com os conhecimentos escolares. Busca elucidar o que propulsiona esses alunos em situação de fracasso na direção do saber, compreender a relação que estabelecem com o saber escolar, propondo uma leitura positiva no sentido de se apreender não o que lhes falta, suas deficiências e lacunas para se tornarem alunos bem sucedidos, mas sim verificar em que pensam, o que sabem e conseguem fazer.

Ao elaborar este projeto, utilizei as tecnologias e os jogos como recurso didático para recuperação destes, buscando compreender suas dificuldades, pensamentos e anseios, almejando assim um aprendizado significativo. Podendo ser utilizados como uma opção a mais para a prática pedagógica.

Estamos vivendo em um mundo totalmente tecnológico; portanto, a educação tende a ser digital e requer entendimento e interpretação, tanto dos discentes quanto dos docentes em relação a essas novas tecnologias.

A escola deve ser um espaço em que as experiências humanas sejam ampliadas, pois é preciso que haja contato dos alunos com os novos conhecimentos, novas metodologias e áreas

de conhecimentos contemporâneos. O professor deve ser o mediador neste processo, fornecendo pistas, instruindo e dando assistência.

Para que a escola consiga potencializar sua capacidade com os educandos, é necessário propor atividades que tenham uma maior relação com a realidade cotidiana, pois a compreensão do processo de ensino e aprendizagem se amplia, não limitando o âmbito escolar. Deve-se compreender o espaço como decorrentes das relações estabelecidas em uma comunidade de aprendizagem, da qual fazem parte o aprendiz, o educador, os recursos pedagógicos e o espaço social.

Junto às tecnologias, podemos contar com um recurso de grande importância que são os jogos digitais, ferramenta aliada no processo ensino-aprendizagem. O uso dos jogos como metodologia alternativa e facilitadora da aprendizagem possibilita aos alunos uma atividade diferenciada, descontraída e dinâmica. Interligados com outros recursos e estratégias, estes podem estimular a aprendizagem do aluno e, quando introduzidos na rotina de sala de aula, podem ser uma excelente ferramenta auxiliadora.

Enxergando esse fenômeno chamado gamificação, educadores têm buscado incorporar os jogos eletrônicos às salas de aulas, empregando os *games* como um recurso interdisciplinar, promovendo a construção de uma nova forma de aprender.

“Os jogos têm um papel importante no desenvolvimento psicomotor e no processo de aprendizado do domínio social do aluno. Através dos jogos é possível exercitar os seus processos mentais provocar o desenvolvimento da sua linguagem e de seus hábitos sociais”. (FONSECA, 2008: pág.04)

Estes mecanismos, quando inseridos no processo educacional, trazem grandes benefícios ao aprendizado, pois é um facilitador e motivador, desenvolvendo habilidades cognitivas, experiências de novas identidades, coordenação motora e um aprendizado por descobertas, proporcionando aos alunos a possibilidade de serem sujeitos num processo de aprendizagem colaborativo.

3.4 – Levantamento de hipóteses e soluções:

Diante de tantas qualidades desta ferramenta tão essencial no processo educacional e considerando todas as possibilidades que esta oferece, pretendo enfatizar a grande relevância deste projeto de trabalho aplicando as TIC's em sala de aula.

A relevância dos jogos digitais como recurso pedagógico tem como objetivo a utilização dos jogos digitais como uma ferramenta auxiliadora no processo instrução. Os jogos digitais na educação buscam despertar o interesse, a partir de uma metodologia envolvente, lúdica e desafiadora. Além disso, procura-se abordar o conteúdo de maneira diferente, favorecendo a tomada de decisões, o raciocínio lógico, a análise de resultados, a revisita aos conceitos e objetivos e reformulação dos procedimentos praticados durante o jogo.

Os *games* buscam demonstrar e possibilitar a conexão entre docente e discente, tecnologias e os jogos, com uma metodologia inovadora, aumentando o envolvimento do educando na construção do conhecimento, provocando mudanças significativas em todos os processos.

As tecnologias e os jogos representam uma modalidade a mais no ensino e na aprendizagem, principalmente na recuperação de alunos em defasagem, já que este experimentou diferentes metodologias, e vê nas tecnologias uma oportunidade de aprender com métodos diferentes.

Através dos jogos sempre há aprendizagem; engana-se quem pensa que este mecanismo é utilizado só para brincadeiras, não é simplesmente passatempo, algo sem importância; ao contrário, é algo sério que precisa de regras, de tempo e espaço para se realizar, desejo e liberdade para jogar. Eles precisam ser valorizados, pois fazem parte da cultura de um povo, possibilitam uma aprendizagem significativa na alfabetização, em que os alunos aprendem por descobertas. É por meio deles que se consegue desenvolver e estimular os alunos em diversas situações educacionais, sendo um meio para analisar e avaliar a aprendizagem específica, competências e potencialidades dos envolvidos, construindo seu processo de ensino-aprendizagem em diferentes meios e estratégias, fazendo assim um trabalho no qual o aluno tenha mais estímulos e motivação para seu desenvolvimento acadêmico e social. Na educação, os jogos têm grande benefício para despertar o interesse dos alunos, para novas aptidões e habilidades. São elementos cada vez mais presentes no cotidiano e no imaginário das pessoas, permeando espaços com diferentes funções, tornaram-se ainda grandes aliados para um aprendizado de qualidade.

3.5 – Mapeamento aporte teórico

De acordo com os estudos realizados até o presente, não existe uma causa única para o fracasso escolar. Dificuldade de aprendizagem não significa uma deficiência mental ou distúrbios relativos; na verdade, existem aspectos fundamentais que precisam ser trabalhados para obter-se um melhor rendimento no ensino-aprendizagem. Aprendizagem e conhecimento não se referem somente a conteúdos disciplinares, mas também ao conhecimento e desenvolvimento para vida diária.

Pensando nisso, as tecnologias e os jogos digitais foram grandes aliados para a realização deste projeto. Pode ser considerado um essencial meio de estudo e pesquisa, sendo um importante apoio à ampliação do entendimento.

Sendo assim, desenvolvi meu projeto amparado em autores que abordam a ideia de forma clara e objetiva.

Francisco Tupy, professor de tecnologia educacional, aborda, em seus estudos, meios e processos audiovisuais com foco em *videogames* – a ideia é entender o percurso de construção dos jogos e como eles se relacionam com a educação.

Segundo Francisco Tupy, o potencial dos *games* dentro do processo de instrução dos alunos é muito grande, pois os jogos, por si só, já envolvem um aprendizado, uma vez que para jogar é necessário entender a dinâmica e regras que os antecedem. “Os jogos são interessantes por natureza, através deles é possível despertar a curiosidade dos alunos e direcioná-los para novos caminhos do aprender”. (TUPY, 2015).

Tupy conta que há muitas diferenças entre jogar e construir um jogo. “É possível apreender um vasto conhecimento jogando, mas a elaboração do jogo requer atenção, dedicação e determinação”. (TUPY, 2015).

Vygotsky (1989) aponta que os jogos propiciam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. O lúdico influencia no desenvolvimento do aluno, ensinando-o a agir corretamente em uma determinada situação e estimulando sua capacidade de discernimento. Os jogos educacionais são uma alternativa de ensino e aprendizagem e ganham popularidade nas escolas. Sua utilização deve ser adequada pelos professores como um valioso incentivador para a aprendizagem, estimulando as relações cognitivas como o desenvolvimento da inteligência e das relações afetivas. Portanto, jogos educativos digitais usados em sala de aula podem auxiliar na aprendizagem.

Silvia Fichmann (2009), em sua entrevista, aponta o uso dos jogos eletrônicos como ferramenta educacional, o saber usar, a escolha do jogo certo e o uso equilibrado. Destaca

também o uso dessas novas tecnologias de forma correta, na hora certa, e a importância do professor estar capacitado e preparado para recebê-lo.

Vale ressaltar que, através das novas tecnologias, o professor tem a oportunidade de investigar, pesquisar, criar projetos e inovar a cada dia suas aulas. Fichmann elucida o tempo-limite de uso do computador, não adianta deixar a criança de frente ao computador o tempo todo diante de uma aula de informática. A criança precisa desenvolver sua coordenação motora, fazer atividades físicas, precisa vivenciar a atividade a ser executada, para isso existem programas que podem ser utilizados pelos professores, como, por exemplo, os *softwares* e atividades em telões.

A autora expõe também que as instituições precisam estar atentas. Existem alunos com diferentes estilos de aprendizagem: alguns aprendem ouvindo, outros vendo e ainda há aqueles que aprendem fazendo e interagindo, analisa Silvia Fichmann. “O uso da tecnologia permite à escola atender a esses diferentes estilos de aprendizagem”. FICHMANN, (2009). Relativamente às ideias expostas pelos autores citados, pode-se observar a importância do uso das tecnologias e os jogos digitais na maneira de aprender e ensinar, pois abre caminhos para novos conhecimentos e torna o ambiente escolar enriquecedor.

A tecnologia é um instrumento de abertura da escola para o mundo, uma vez que viabiliza a formação de cidadãos protagonistas e autônomos do próprio conhecimento.

3.6 – Definição e descrição do produto (atividade a ser realizada):

O projeto será realizado para turmas de 1º ao 2º ano do ensino fundamental da Escola Estadual Fazenda São Sebastião, em Guanhães/MG. É uma escola recém-construída, que conquistou vários recursos, inclusive um laboratório de informática.

Buscou-se elaborar um projeto que envolvesse a interdisciplinaridade entre as várias áreas do conhecimento. Realizando o trabalho de forma interdisciplinar percebe-se que o aluno tem melhor entendimento do conteúdo, ampliando consideravelmente os conhecimentos sobre o tema exposto, além de terem maior possibilidade de relacioná-los com as diferentes áreas do saber.

As atividades foram realizadas de forma simples e criativa, e despertaram o interesse de todos os alunos.

Para Paulo Freire (1987),

A interdisciplinaridade é o processo metodológico de construção do conhecimento pelo sujeito com base em sua relação com o contexto, com a realidade, com sua cultura. Busca-se a expressão dessa interdisciplinaridade pela caracterização de dois movimentos dialéticos: a problematização da situação, pela qual se desvela a realidade, e a sistematização dos conhecimentos de forma integrada. (FREIRE, 1987)

Na elaboração deste projeto foi possível perceber que é preciso ter um conhecimento prévio sobre o uso desta ferramenta tão essencial no processo educacional. As tecnologias inseridas em sala de aula despertam no aluno a curiosidade, estimulando o desenvolvimento cognitivo, facilita a transmissão de conhecimento em várias áreas do saber, trabalhando assim a interdisciplinaridade. Os envolvimento dos alunos em métodos atuais em laboratório de informática, programas e jogos, auxiliam na aprendizagem dos conteúdos de forma rápida e prática.

A metodologia para execução deste projeto inovador será o uso da interdisciplinaridade, que envolve várias áreas do saber, deixando as aulas ricas, atrativas e produtivas.

Os jogos que serão utilizados para a realização deste projeto serão formação de sílabas, caça-palavras e completar figuras faltantes; que irão auxiliar o aluno no raciocínio rápido e seus acertos elevam sua autoestima. Percebe-se que, diferentemente de tudo que já ouviram, através das tecnologias, eles podem acertar, aprender e obter êxito em suas tarefas.

O jogo formação de palavras como facilitador da aprendizagem

Na alfabetização, o jogo formação de palavras é um poderoso aliado para uma aprendizagem significativa. Ao serem utilizados, os alunos mobilizam saberes acerca da lógica da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriam de novos conhecimentos da área.

Através deste jogo é possível que o aluno participe de interações orais em sala de aula, questionando, sugerindo, argumentando e respeitando; conhecer e fazer usos das grafias de palavras, reconhecer e nomear as letras do alfabeto. O objetivo deste jogo é identificar a leitura e a escrita de palavras e figura correspondente.

A atividade proposta com este jogo era o desafio do aluno encontrar as sílabas para a formação de palavras, posteriormente iriam pegar todas as palavras formadas e escrevê-las em seu caderno de português.

Figura 01: Formação de palavras



Os jogos completando com as letras como auxiliador da leitura e escrita

O jogo completando com as letras faltantes é um dos maiores aliados na alfabetização, facilitando a memorização e reflexão, e alia conhecimento a brincadeiras. O completando as letras tem como objetivo trabalhar a ortografia e a leitura. Pode ser jogado também pelos adultos, traz grandes benefícios, aumentando o vocabulário, maior memorização e raciocínio, além de estimular a leitura. Após completarem com as letras faltantes, os alunos irão separar as sílabas das palavras encontradas, colocando a quantidade de sílabas encontradas em seu caderno, assim estarei trabalhando a interdisciplinaridade. Se necessário, poderiam pedir ajudar aos outros colegas.

Figura 02: Completando com as letras



Os jogos digitais: *quebra-cabeça* como estimulador da aprendizagem

Os jogos de quebra-cabeça são de suma importância para o desenvolvimento físico, neurológico, psicomotor, capacidade de concentração, noção espacial, percepção visual, além de auxiliar nos processos de amadurecimento e resolução de questões de cunho psicológico. Estimula a aprendizagem, desenvolve a coordenação motora, a inteligência, diferentes possibilidades do pensamento e possibilita o domínio do corpo. Propus nesta atividade a montagem do quebra-cabeça no computador, pedi que pensassem na escrita da palavra, e quantas letras possuem e quais são essas letras. Neste caso como estarão trabalhando em dupla um pode ajudar o outro, havendo assim a interação de ambas as partes.

Figura 03: Quebra-cabeça



3.7 – Documentação e registro:

Nas atividades utilizando os jogos digitais, alcancei meu objetivo que é incentivar o aprendizado por meio de ambientes interativos e dinâmicos; desenvolver o interesse e a motivação dos estudantes com desafios, curiosidades, interação e fantasias, proporcionando o desenvolvimento de novas habilidades. Na realização desta atividade, foram utilizados o computador e pesquisas em sites de jogos.

De acordo com Monteiro (2007, p. 28), o computador “deve servir como ferramenta de alunos e professores, para atingir os objetivos pedagógicos de uma educação em termos humanísticos: saber como compreender bem qualquer assunto, comunicar bem oralmente e por escrito, ter uma visão democrática, pluralista e tolerante do mundo entre outros”.

As tecnologias estão presentes para fazer a diferença na construção dos conhecimentos. Na elaboração deste projeto, observei que é necessário ter um conhecimento prévio sobre o uso desta ferramenta tão essencial no processo educacional. Verifiquei que, quando utilizadas como recurso didático, percebe-se claramente que o processo ensino-aprendizagem é mais eficaz, já que os alunos dedicam mais e se sentem estimuladas, já que o jogar ajuda a criança no desenvolvimento como um todo, reduz sua agressividade e auxilia na sua inserção na sociedade, bem como na construção do seu conhecimento.

Durante as atividades, os alunos demonstraram interesse, inclusive deram sugestões de vários outros jogos que costumam jogar em *tablets* ou celular fora da escola. Obtive grande êxito na aplicação deste projeto.

A eficácia dos jogos digitais na formação de novas habilidades e competências

Os jogos foram ferramentas eficazes na aplicação deste projeto na melhoria do aprendizado dos alunos, havendo mudanças significativas em todo processo. Os alunos tiveram uma melhor fixação das letras e palavras, proporcionando um aprender brincando, pois as atividades lúdicas é uma metodologia que foge do tradicional, motivando os alunos e despertando neles o interesse de aprender a cada dia mais.

Dentro do processo, ao utilizar os jogos digitais, é necessário compreender que existem dois momentos de perspectiva: o formal, onde existe exploração livre pela criança, e o momento informal no qual o professor, apropriado de técnicas e metodologias adequadas, aplica seu conhecimento para orientar e desafiar seu aluno a desenvolver suas habilidades e

competências. Os jogos podem ser considerados um grande aliado em ambas as partes, tanto discente quanto docente.

Ensino e aprendizagem através dos jogos digitais

A presença dos jogos digitais no desenvolvimento do aluno é fundamental para seu aprendizado, pois eles auxiliam o desenvolvimento motor, o desenvolvimento da linguagem, da percepção. Através dos jogos, as aulas se tornam mais atrativas, dinâmicas, possibilitando à criança a ampliação de conhecimento e facilitando o processo ensino-aprendizagem, já que este permite um aprendizado expressivo, gradativo e eficaz, possibilitando um aprendizado significativo.

Os jogos digitais despertando a interação e participação dos alunos

A capacidade de se utilizar os jogos digitais como recurso pedagógico deve-se ao fato da união de alguns pontos de uma importância no âmbito educacional. São eles: cultura, interesse do aluno e conteúdos curriculares. Outro aspecto que deve ser levado em consideração se refere às relações e interações sociais, mobilizadas pelo jogar em grupo, nas negociações, levantar e listar hipóteses e, sobretudo, aprenderem uns com outros e consigo próprio. Os jogos contribuíram de forma significativa para apropriação do conhecimento, pois durante as atividades lúdicas os alunos foram submetidos a respeitarem regras, aprender a dominar seu próprio comportamento, desenvolver o pensamento abstrato, a percepção visual, o autocontrole, a observação e a memorização. Pode-se constatar que os jogos são importantes instrumentos pedagógicos para desenvolver as habilidades físicas, cognitivas, afetivas e sociais dos alunos.

Figura 04: Alunos no laboratório de informática



Figura 05: Alunos durante o projeto



3.8 – Descrição e análise dos resultados:

Objetivos:

- Estimular coordenação motora;
- Trabalhar a leitura e a escrita;
- Facilitar a construção do conhecimento através dos recursos tecnológicos.

Público alvo:

Alunos do 1º e 2º anos do ensino fundamental

Duração:

Três semanas em aulas de 50 minutos (03 aulas)

Materiais necessários

- Alfabeto móvel;
- Sílabas móveis;
- Jogos alfabetização;
- Computadores.

O trabalho foi dividido em fases e cada fase concretizando um objetivo em uma aula de português com alunos do 1º e 2º ano do ensino fundamental.

1ª FASE**1º Momento:**

- A primeira parte da atividade será o conhecimento prévio dos alunos, um bate-papo interativo com todos para descobrir o grau de conhecimento de cada um sobre as tecnologias e seu uso;
- Apresentar aos alunos o quanto os jogos digitais são aliados e facilitadores na leitura e na escrita;
- Expor aos alunos a importância dos jogos digitais, sabendo que é preciso pesquisar e fazer uma boa investigação em diversos sites, e não apenas solicitar aos alunos que joguem por jogar.
- Propor estratégias de participação e de interação em sala de aula, com sílabas móveis, assim os alunos serão capazes de exporem suas ideias e se relacionarem com os colegas.

2º Momento:

- Jogos online envolvendo a leitura e escrita;
- Seleção de jogos de acordo com a faixa etária das crianças;
- Jogos selecionados: formação de sílabas, caça-palavras e completar figuras faltantes.

2ª FASE

1º Momento:

- Os alunos serão encaminhados ao laboratório de informática, onde todos terão acesso ao computador;
- Identificar o grau de conhecimento de cada um sobre esta ferramenta tão essencial no aprendizado;
- Discutir com os alunos sobre cada tipo de jogo selecionado.

2º Momento:

- Os alunos serão colocados um ao lado do outro em cada computador para que eles possam se interagir e um auxiliar o outro.
- Apresentar os jogos e suas regras aos alunos.

3ª FASE

Enxergando o mundo da leitura e escrita através dos jogos digitais

Ler e escrever são uma das conquistas mais significativas na vida de um ser humano. Para que elas se desenvolvam é necessário que os alunos sejam motivados e estimulados a aprender sempre. O objetivo da aplicação deste projeto é de promover aulas de português de modo que os alunos participem ativamente, desenvolvendo a capacidade de aprender tendo como meios básicos o domínio da leitura e da escrita e o uso dos recursos tecnológicos.

Os usos dos jogos digitais nesta aula terão como objetivos principais:

- Trabalhar interdisciplinaridade;
- Elevar a autoestima;
- Estimular o raciocínio lógico e a criatividade dos alunos;
- Enriquecer as aulas do professor;
- Tornarem-se ferramentas intuitivas e interativas de aprender;
- Exercitar habilidades relacionadas à atenção;
- Melhorar o desempenho cognitivo e aprimorar a capacidade de fazer mais de uma tarefa ao mesmo tempo e de tomar decisões.

Início esta terceira fase relatando aos alunos o valor da leitura e da escrita e suas inúmeras possibilidades no nosso cotidiano. Em uma roda de conversa, investiguei perguntando do que mais gostam de fazer. A maioria respondeu que era brincar; então disse que naquele dia iríamos aprender brincando através de jogos. Primeiramente, abri um jogo na tela do computador para que quem não conhecesse passasse a conhecê-lo e expliquei a todos como deveriam proceder para realizar as atividades. Foi tudo muito tranquilo, percebi que, quando tinham dúvidas eles perguntavam. Inclusive, sobre a ferramenta que estava utilizando que era o computador, notei que todos eram íntimos de tal ferramenta.

Ao elaborar o projeto, buscou-se utilizar métodos a fim de avaliar a aquisição e o conhecimento dos alunos. Foram momentos únicos de inteira descontração, diálogo, interação e um aprendizado satisfatório. O projeto foi executado em três semanas, em aulas de 50 minutos, no período de 03 a 21 do mês setembro 2018. Durante as atividades realizadas com a execução do projeto, o aprendizado evoluiu de forma significativa.

Nota-se que muitos alunos – uma média de 80% de um total de 32 alunos – já sabiam manusear o computador, demonstrando que possuíam grande interesse em utilizar recursos tecnológicos a favor da sua aprendizagem.

Percebi que, com os jogos digitais, é possível a interação com os demais colegas de classe, favorecendo seu raciocínio e explorando o pensamento crítico, além de melhorar o condicionamento sensorio-motor, auditivo e cognitivo que, por fim, contribui para sua formação contínua didática e social. As atividades desenvolvidas durante o projeto foram valiosas no processo de aprendizado dos alunos.

Conclui-se que, através da execução deste projeto, os jogos digitais nos oferecem grandes benefícios didáticos. É mais do que um passar de tempo, é o um meio indispensável para promover um aprendizado de qualidade. É através deles que os alunos constroem conhecimentos.

Os jogos digitais utilizados no cotidiano são necessários para promover mudanças significativas na rotina escolar. Não que os jogos irão substituir o que já se possui; pelo contrário, ele enriquecerá a prática docente em sala de aula e na sua relação para com a aprendizagem. Lembrando que, dentro deste planejamento, deve-se observar as dificuldades dos alunos e partir em busca de jogos que possam auxiliar na sua superação.

Na execução do projeto aprendi muito, foi uma experiência única, passei a ter uma nova forma de pensar e construir novos significados. Percebi que o verdadeiro papel do

educador é fazer com que os alunos, por meios de mediações, se apropriem de novos conhecimentos.

4 – REFERÊNCIAS

BUZATO, Marcelo El Khouri. 2007a. Entre a Fronteira e a Periferia: linguagem e letramento na inclusão digital. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada). Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas.

CHARLOT, B. *Da relação com o saber: elementos para uma teoria*. Trad. Bruno Magne. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

FONSECA, Vitor. *Desenvolvimento psicomotor e aprendizagem*. Porto Alegre: Artmed. 2008

Gamificação da sala de aula – o que jogos digitais podem fazer pela educação. USP - 24 de junho de 2015, Disponível em <<https://www5.usp.br/94292/gamificacao-da-sala-de-aula-o-que-jogos-digitais-podem-fazer-pela-educacao/>>. Acesso em: 15 de novembro 2018.

Kleyson, Barbosa Caio. Guilherme, Barrucho Luís. Krause, Sofia. 25 de março de 2009. Revista Veja. Disponível em <<https://veja.abril.com.br/educacao/o-desafio-da-escola-manter-se-indispensavel/>> Acesso em: 10 de novembro 2018

Kleyson, Barbosa Caio. Guilherme, Barrucho Luís. Krause, Sofia. 25 de março de 2009. Revista Veja. Disponível em <http://www.abrelivros.org.br/home/index.php/noticias/2728-quem-vai-ensinar-e-o-que-aos-alunos-do-seculo-xxi> Acesso em: 10 de novembro 2018.

SANTANA, Ana Lucia. *A educação segundo Morin*. InfoEscola. Disponível em: <https://www.infoescola.com/pedagogia/a-educacao-segundo-edgar-morin/>> Acesso em 18 de novembro de 2018.

MONTEIRO, J. L. *Jogo, interatividade e tecnologia: uma análise pedagógica*. Cadernos da Pedagogia, São Carlos, ano I, v. 1, p. 128-149, jan./jul. 2007.

OLIVEIRA, Rita de Cássia. *Gestão Escolar Informatizada: dimensões administrativa, financeira e pedagógica*. Material Didático. TICEB, FACER, UFJF, 2018.

ROJO, Roxane. Letramentos múltiplos, escola e inclusão social – São Paulo: Párabola Editorial, 2009.

SILVA, Wagner Rodrigues. Construção da Interdisciplinaridade no Espaço Complexo de Ensino e Pesquisa. Cadernos de Pesquisa, São Paulo, v. 41, n. 143, p.582-605, maio 2011.

VYGOTSKY, LS. *A formação social da mente*. Martins Fontes. São Paulo, 1989.