

# **A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS COMO RECURSO NA SUPERAÇÃO DOS PROBLEMAS DE APRENDIZAGEM NA TURMA DE PRIMEIRO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL<sup>1</sup>**

Eliane Löfgren Prates<sup>2</sup>  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Adriana Soares Pereira<sup>3</sup>

## **RESUMO**

Este artigo aborda a importância dos jogos como recurso na superação de problemas e dificuldades de aprendizagem, direcionado aos alunos do 1º ano e Educação Especial, alguns apresentam distúrbios de aprendizagem, problemas sociais e cognitivos. Alguns, oriundos de famílias de baixa renda e com problemas de estrutura familiar. Estes jogos estão sendo aplicados na Sala de Informática, da Escola Estadual de Ensino Fundamental Olavo Bilac, localizada em um bairro periférico, na cidade de Santana do Livramento (RS). O objetivo é viabilizar através da informática a interação dos alunos com o novo ambiente e ferramentas de trabalho, integrando alunos Portadores de Necessidades Especiais Educacionais (PNEEs) para proporcionar o reconhecimento de suas “possibilidades e tentar vencer as dificuldades” e no desenvolvimento cognitivo, focando bases de conhecimento para análise, concentração e raciocínio. Também, tem como objetivo criar um ambiente de solidariedade e agregação, preparando-os para as mudanças, exigências e novos desafios na dinâmica acelerada do sistema moderno. Os resultados obtidos foram compensadores, superando as expectativas, sendo então, possível a utilização e a aplicação desse recurso nas práticas da sala de aula, integrando e incluindo os alunos, proporcionando o desenvolvimento social, intelectual, cultural e respeitando suas limitações inerentes a cada um.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos, ensino-aprendizagem, superação, inclusão.

## **ABSTRACT:**

This article approach the importance of games with the recourse in overcame from problems and difficulties of Trade School, directioned for pupils of 1<sup>st</sup> ano and Special Education, some show disturbances of the instruction-apprenticeship, social and cognitive problems. Some, derived from families of low rent and with problems of family structure. There games are being

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

<sup>2</sup> Formada em Letras pela Universidade da Região da Campanha – URCAMP, campus de Santana do Livramento.

<sup>3</sup> Formada em Informática, com mestrado e doutorado em Ciência da Computação pela UFRGS. Atua na área de Educação a Distância, Sistemas Especialistas, entre outras áreas da Computação.

applied in at Informatics room of Olavo Bilac School localized in a peripheric district in Santana do Livramento city. The objective is practicability through of the informatics the complete of pupils with the new environment and tools of work, integration pupils Education Special Necessities Porters (PNEEs) for proportionate the recognition of your “possibilities and to try win the difficulties”. Help the children in meditative development, foursing bases of knowledge for analysis, concentration and reasoning. Also, other objective is to create an environment of solidarity and aggregation, preparing itself for changes, exigencies and new challenges in dynamics accelerated of modem system. The results obtained, were compensates, overcame the expectations, being so, possible the utilization and the affix that recourse in practices of class room, integration and include the pupils, proportion the development social, intellectual, cultural and respecting your limitations inherent the each one.

**KEYWORDS:** Games, trade school, overcome-dominate, inclusion.

## 1 INTRODUÇÃO

As Novas Tecnologias possuem um significado relevante no Processo Educacional. Este artigo consiste em salientar a importância dos jogos como recurso na superação de problemas e dificuldades de aprendizagem, utilizando a Informática na Educação. Este trabalho tem como base a análise de pedagogos, como Piaget, estudiosos e pesquisadores da Ciência e Tecnologia, como José Armando Valente, Sanmya Feitosa Tajra, José Moran, Gardner entre outros. O uso do computador como recurso no processo de aprendizagem, desencadeia uma série de benefícios, principalmente, nos anos iniciais e para as crianças da Educação Especial.

A aprendizagem ocorre juntamente com o lúdico e é nesse momento que o uso da tecnologia direcionada especificamente as crianças, atividades com jogos, auxiliam nas suas dificuldades e limitações. Embora, alguns alunos ainda não possuam computadores em suas casas, eles fazem parte dessa nova geração tecnológica. Ressalta-se, também, a importância dos jogos para o desenvolvimento da criatividade, a imaginação, a autonomia, a socialização, o conhecimento, o equilíbrio emocional, o resgate da autoestima, o desenvolvimento da leitura e da escrita e a inclusão dos alunos da turma de Educação Especial nessa prática do uso de jogos na sala de informática. Todos esses fatores são fundamentais para o crescimento intelectual, emocional e motor das crianças.

Quando se pensa em tecnologia e mídias, imediatamente associa-se a atualizações e novas práticas de ensino, em reformulações na forma de planejar, orientar os trabalhos e repensar em critérios para avaliação de nossos educandos. Para que as

mudanças aconteçam é necessário comprometimento, envolvimento e coragem para superar medos e limitações como professores.

Os profissionais da educação precisam compreender que o computador, assim como o uso do vídeo, o material impresso, a rádio na escola representam atualmente uma nova forma de aplicar os conhecimentos adquiridos e vivenciá-los através dessas práticas. Segundo Valente, (1994) em seu livro, *Aprendendo para a vida*:

O computador permite minimizar as dificuldades de coordenação motora, possibilitando a realização de tarefas antes impossíveis para aquele que tem graves transtornos motores. Recursos outros com animação, som, cores, etc. contribuem para que o produto final seja esteticamente bonito, sendo impossível determinar se foi realizado por um aluno com problemas físicos ou não. (p.37.2001)

Os jogos abrem um leque de oportunidades para o desafio do dia-a-dia em busca de uma construção objetiva e pessoal. Sabemos que, é através da família que a criança registra a base inicial de referencial para a sua vida. A escola dá continuidade ao processo de “descobrir”, “envolver-se” e aplicar os conhecimentos e as habilidades inseridas no sistema de sua época.

O lúdico que é proporcionado pelos jogos e brincadeiras deve adequar-se as particularidades que possui cada fase do desenvolvimento infantil. O jogo ativa e desenvolve o raciocínio, que colabora diretamente com o processo de aprendizagem e na elaboração de novas informações. As escolas recebem uma clientela diversa que apresenta inúmeras dificuldades, mas quando estimuladas com jogos e brincadeiras conseguem vencer obstáculos e melhorar seu rendimento. Piaget afirma que: “O jogo é um tipo de atividade particularmente poderosa para o exercício da vida social e da atividade construtiva da criança” (p.86, 1981).

A infância constitui uma fase especial de evolução e formação, com as suas implicações especificadas e suas complexidades. E todas as particularidades devem ser cuidadosamente cultivadas, com serenidade e perseverança. As Mídias na Educação e a Era das Tecnologias proporcionam aos professores, alternativas e oportunidades de resgatar valores pessoais, culturais e sociais. Em seu livro, *Aprendendo para a Vida: Os computadores na sala de aula*, Valente ressalta que:

O uso do computador na criação de ambientes de aprendizagem, que enfatizam a construção de conhecimento, apresenta enormes desafios. Implica entender o computador como uma nova maneira de repensar conhecimento, provocando

um redimensionamento dos conceitos já conhecidos permitindo a busca e a compreensão de novas idéias e valores. Usá-los com essa finalidade, requer a análise cuidadosa do que significa ensinar e aprender, bem como, demanda rever o papel do professor nesse contexto. (Valente, 1999. p. 3)

Na busca dos diferentes significados de troca de experiência entre professor-aluno decidiu-se realizar este trabalho com o intuito de proporcionar um novo referencial à educação e enfrentar novos desafios. Em março, durante as entrevistas realizadas com os pais dos alunos foi comunicado a aplicação do projeto de utilização da sala de informática com a atividade de jogos para auxiliar nas dificuldades. Houve a concordância com este trabalho e a realização das atividades no laboratório da escola.

## **2 USO DOS JOGOS**

Neste ano de 2011, a Equipe Diretiva proporcionou aos professores da escola e de outras localidades, uma Oficina Linux no laboratório da sala de informática, juntamente com as professoras do NTE (Núcleo de Tecnologia Educacional), que ministraram a oficina. As experiências, teorias e práticas forneceram possibilidades diferentes para a aplicação das aprendizagens do uso do computador e seus aplicativos no processo educativo. As capacitações oferecidas aos professores servem de base para a realização dos projetos na escola, sendo estes, momentos importantes de estudos para que os profissionais da educação conheçam programas e acrescentem novas dinâmicas e metodologias em suas aulas. Também a qualificação deste profissional de educação permite uma sintonia maior entre alunos e professor, pois estes buscam sempre inovar-se. Atualmente, pode-se contar com capacitações para professores na área de informática, e em horários diferenciados que favorecem a frequência e a presença nos cursos.

As Tecnologias na Educação, juntamente com os programas de jogos e outros softwares, garantem a interdisciplinaridade e desencadeiam fontes de pesquisas e projetos em todas as áreas de conhecimento, proporcionando situações de mudanças e novas ações. Tajra, (2007) destaca em seu livro, Informática na Educação a citação, apud Colom Cañellas (1994):

“(...) utilizando a informática, o homem alcança novas possibilidades e estilos de pensamento inovador, jamais postos em prática. (...) A tecnologia vai transformando, também, as nossas mentes porque de alguma maneira temos acesso aos dados, mudamos nosso modelo mental da realidade (...). Os integrados entendem a tecnologia como neutra, objetiva, positiva em si mesma e científica, Incorporá-la é sinônimo de progresso (...)”

As tecnologias proporcionam uma nova maneira de pensar transformando a realidade e favorecendo novas ideias.

Integrar os alunos do Ensino Especial aos alunos do Ensino Regular e vice-versa, nos projetos enfatizando a proposta inclusiva é uma das metas da escola, essa é a realidade que acontece atualmente e que está cada vez mais concreta na escola e na vida pessoal de cada aluno.

Carvalho, (1998) já afirmava quanto à Educação Inclusiva:

O ideário da Educação Inclusiva não se apresenta como uma tarefa fácil, mas felizmente também não se trata de missão impossível. Alicerçados nos princípios democráticos, sustentados por marcos conceituais e por resultados de pesquisas, devemos ter crença no potencial humano; a certeza que todos podem aprender e de que existe a vontade sincera de provocar mudanças.(...) Ainda que, aparentemente, por caminhos ideológicos distintos, todos os educadores de boa-vontade, lutam por escolas responsivas e que exercitem a cidadania de sujeitos solidários, participativos, emancipados e com capacidade crítica e reflexiva para dirigir, eticamente, seu próprio destino e contribuir para o bem comum. (2004, p.80)

Levando em conta, o estudo do livro, a Teoria das Inteligências Múltiplas de Gardner, 2ª reimpressão (2002), Parte II, A TEORIA estimula-se nos alunos várias habilidades em diferentes áreas do conhecimento para que haja organização e compreensão do processo de aprendizagem. Cada indivíduo é único, em seu modo de ser, sentir e agir em determinadas situações e apresentam um diferencial de potencialidades que se completam no segmento da vida social, integrando-se e conquistando seu lugar.

Gardner define a inteligência como a “capacidade de resolver ou elaborar produtos que sejam valorizados em um ou mais ambientes culturais. A inteligência não pode ser medida; ela não é um produto acabado, pois, dependendo do contexto sócio-econômico-cultural”.

Gardner apresenta as seguintes competências intelectuais autônomas do ser humano:

- **Inteligência Linguística:** habilidade ou capacidade em lidar com os desafios relacionados com a linguagem.

No livro está o exemplo de Jean Paul Sartre que aos cinco anos encantava plateias com a sua fluência linguística e aos nove anos começou a escrever logo, concluindo livros inteiros.

- **Inteligência Lógico-matemático:** habilidade de resolução de problemas por meio da dedução e da observação.

É confrontando objetos, ordenando-os, reordenando-os e avaliando sua quantidade que a criança pequena adquire seu conhecimento inicial e mais fundamental sobre o domínio lógico-matemático.

- **Inteligência Corporal-cinestésica:** habilidade em utilizar movimentos corporais para superar desafios de uma determinada realidade.

A inteligência corporal-cinestésica traz como exemplo o mímico. Ele tem a capacidade de usar o próprio corpo de maneiras altamente diferenciadas e hábeis.

- **Inteligência Musical:** habilidade de produzir e perceber as notações musicais.

O exemplo citado é de Arthur Rubinstein com três anos seus pais compraram um piano e ele aprendeu as teclas por seus nomes e de costas para o piano nomeava as notas de qualquer acorde.

- **Inteligência Espacial:** habilidade em abstrair interação com o ambiente, o espaço e o ciberespaço para elaborar um produto ou resolver um problema.

As Inteligências pessoais, que dividem-se em:

- **Inteligência intrapessoal:** habilidade em conhecer os aspectos internos de uma pessoa.
- **Inteligência interpessoal:** habilidade de perceber as intenções e desejos dos seus interlocutores e, com isso, resolver ou minimizar problemas de comunicação e relacionamento.

Tomando como base a Teoria das Inteligências Múltiplas, afirma-se que a diversidade dos elementos, brincadeiras, jogos e mídias fazem com que se valorizem as habilidades e as competências, partindo de diferentes maneiras de aprender.

Segundo Brougère: A cultura lúdica infantil envolve diversos elementos externos (inclusive as mídias) que influenciam os brinquedos e as brincadeiras e, “para se tornar um verdadeiro objeto de brincadeira, deve encontrar seu lugar [...] na cultura lúdica infantil”. (1995, p.51)

O lúdico transpõe a naturalidade do envolvimento das crianças no uso das atividades e serve como recurso de superação das dificuldades, abrangendo os diferentes níveis de aprendizagem e estimulando as habilidades de cada aluno, em sua singularidade.

A partir do momento que, durante o processo de alfabetização, utiliza-se os jogos como recurso na superação das dificuldades, tem-se resultados concretos juntando a teoria e prática. O jogo está diretamente associado com a criatividade, com a imaginação, com a construção de conhecimentos e com a autoestima das pessoas, principalmente das crianças, que estão em desenvolvimento. O jogo traz benefícios, para os adultos, resgata a sua infância e para as crianças é a oportunidade de aproximarem-se dos adultos.

“Todo o jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido. Estas convenções (...) não podem ser violadas sob nenhum pretexto, pois, se assim for, o jogo acaba imediatamente e é destruído por esse fato.” (BROUGÈRE, 1998, p.11).

O jogo é um importante fator no crescimento social das crianças, porque é por meio dele que elas aprendem as regras de convivência, o respeito pelo outro, o momento de sua vez. Através do jogo selecionado e aplicado adequadamente, as crianças se deparam com suas primeiras noções de competição, ganhos e perdas, que para muitos não é nada fácil administrar esses sentimentos e emoções.

Os jogos favorecem a comunicação, o exercício da atenção e do raciocínio e desenvolvem a inteligência. Uma vez que, os jogos proporcionam aos alunos o aumento dos níveis de dificuldades e exigências, forçando a concentração e a motivação para continuar descobrindo as novas possibilidades que se apresentam. Piaget (1998) diz que: “A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança sendo por isso, indispensável à prática educativa” (Aguiar, 1977, 58).

## **2.1 METODOLOGIA**

As crianças, através da aplicação da mídia informática deverão estabelecer relações positivas e construtivas nos diferentes aspectos: afetivo, cognitivo e psicomotor. Será observado se a criança é capaz de conhecer cores, perceber as semelhanças e diferenças, se ela é capaz de utilizar conceitos na área de organização espaço-temporal, de identificar o alfabeto, os números e também apresentar conhecimento, organização, integração e expressão de seu esquema corporal. Um enfoque necessário como critério de avaliação, é a apropriação do conhecimento e das habilidades da utilização dos computadores pelos alunos de 1º ano e Educação Especial,

numa perspectiva formativa, com enfoque permanente e contínuo, buscando metodologias que evidenciem as inteligências múltiplas.

Além dos critérios de avaliação, avaliados por trimestre, que se pode constatar no ANEXO 1, comprova-se os resultados através de fotos e materiais dos alunos em sala de aula.

### **3 RELATOS DAS EXPERIÊNCIAS**

As práticas apresentadas nesse trabalho foram realizadas juntamente com os alunos de Educação Especial, a maioria apresentando distúrbios de aprendizagem, problemas sociais e cognitivos. Esta turma está formada por dez alunos e a turma de 1º ano está composta de vinte alunos, alguns deles sem frequentar a Educação Infantil, outros com problemas de estrutura familiar e financeira. As duas turmas apresentam um diagnóstico parecido.

As primeiras aulas serviram para que os alunos conhecessem e se familiarizassem com o computador e com alguns termos de uso, como: clicar, arrastar, fechar, entre outros. Foi esclarecido e apresentado para cada um deles, como se usa o mouse, e algumas funções do teclado, principalmente nas setas que são utilizadas em alguns jogos. No primeiro dia, a maioria das crianças não possuía coordenação motora e o devido controle para utilizar o mouse, esse início exigiu paciência e persistência de todos, alunos e professores.

A sala de informática é um acréscimo a todas as atividades realizadas durante a semana, tendo o dia de pátio, com atividades livres e dirigidas, o dia do filme, que também é com a turma da Educação Especial, a hora do conto, dia da arte (pintura com têmpera, giz de cera, giz molhado,...), dia da música, dia de jogos, pracinha, entre outras.

A partir da terceira aula, a turma já estava mais segura e independente para utilizar o mouse e jogar, ajudando também os outros colegas, para alguns que nunca utilizaram o computador foi rápido a familiarização.

Optou-se por alguns sites com jogos educativos relacionados com os cuidados que se deve ter com o Meio Ambiente, integrando estes a um projeto desenvolvido na escola e também, jogos da memória, jogos de montar e arrumar casa, vestir roupas e mosaicos com sequência de cores.



Outros jogos que estão disponíveis no ambiente Linux através da opção multidisciplinar tem-se acesso ao G Compris que é um programa educativo de jogos. Utilizou-se o jogo Homem-batata, que traz uma série de acessórios para montar e este jogo trabalha a coordenação motora, a noção de espaço, lateralidade, para isso, é necessário o mouse.

### JOGO DO HOMEM-BATATA



Os alunos demonstram maior interesse por esses, por serem coloridos, com diversos atrativos, o que diferenciam dos outros, melhorando a cada dia a motricidade, a coordenação motora e a socialização. Segundo Moran, (1998) encontram-se diferentes formas de processamento da informação:

A construção do conhecimento, a partir do processamento multimídico, é mais “livre”, menos rígida, com conexões mais abertas, que passam pelo sensorial, pelo emocional e pela organização do racional; uma organização provisória, que se modifica com facilidade, que cria convergências e divergências instantâneas, que precisa de processamento múltiplo instantâneo e de resposta imediata. (Moran, 1998, pp. 148-152)

Durante as aulas na sala de informática, as diferenças e dificuldades entre cada aluno desaparecem e são superadas, graças à parceria e a disponibilidade das crianças de ajudar o colega, trocando saberes e experiências.

Na próxima semana de atividades, os computadores foram ligados e foi selecionado o programa educativo idioma/mostrar o alfabeto, que funciona da seguinte forma: Seleciona-se o ambiente para a realização da atividade, este pode ser o desenho da sala de aula, o ambiente do deserto e o da Antártica, onde em um quadro aparece a

letra e no outro o espaço serve para digitar a letra mostrada. À medida que, a criança vai acertando, as letras vão trocando automaticamente. Para esse jogo é necessário o uso do teclado e a concentração que os alunos precisam para encontrar e reconhecer aquela letra em evidência.

A maioria das crianças já sabe o que fazer quando abrem outras janelas, elas estão demonstrando autonomia, mas alguns, ainda chamam e necessitam ajuda, mesmo assim, nota-se um grande progresso.

Outro jogo bem interessante e que abrange diversas áreas do conhecimento, a percepção, as cores, o raciocínio, a coordenação motora e a rapidez de organização é o jogo da reciclagem que, funciona assim: são cinco lixeiras, a vermelha, (plástico), a azul,( papel), a amarela, ( metal), a verde, (vidro) e a cinza, onde são colocados todos os outros lixos, que passam, onde as crianças devem usar o mouse arrastando até as respectivas lixeiras, se errar, a lixeira automaticamente se esvazia e à medida que, o jogador vai acertando, vai aumentando a dificuldade. Este jogo também proporciona ao aluno a compreensão de que é preciso separar o lixo para o aproveitamento e isso, ajuda na formação cultural das crianças e na conscientização dos cuidados com o Meio Ambiente.

Ainda, não são todos que conseguem, porque esse jogo exige muita rapidez de raciocínio, concentração e coordenação motora. Mas, o importante é o avanço a cada uso dos jogos. Através do lúdico, utilizando o jogo da reciclagem, formam-se cidadãos conscientes de seu papel na contribuição de um mundo melhor. Inclusive, pensa-se nesse jogo também pelo fato que a escola possui lixeiras coloridas, que estão dispostas no pátio da escola, perto do refeitório.

### JOGO DA RECICLAGEM



Outro jogo importante e serve para que as crianças perceberem os erros que aparecem nos diferentes ambientes; escritório, casa, entre outros. Pode-se citar como exemplo, o banheiro. Quando o aluno clicar no que está errado, o ambiente transforma-se, os papéis que estão virados na lixeira, a torneira aberta, o vazamento na caixa da descarga, o exagero do creme dental e assim por diante, tudo aparece como deve ser usado no dia-a-dia.

### JOGO DOS ERROS



Em seu livro, *Informática na Educação*, Tajra enfatiza que:

A informática na educação nesse momento apresentará grandes contribuições à escola, pois a sua utilização adequada desenvolve as habilidades do pensamento, comunicação e estrutura lógica; estimula a criatividade, tornando-se um grande agente motivador para o processo de ensino-aprendizagem; estimula o aprendizado de novas línguas e atende ao mais novo pré-requisito mundial, a globalização, por ser um poderoso meio de comunicação. (Tajra, 2004 p.112)

Acredita-se que as tecnologias são fundamentais para o desenvolvimento intelectual das crianças, jovens e adultos, desenvolvendo habilidades e estimulando o raciocínio, a concentração e também as diferentes formas de comunicação. Em seu livro, Informática na Educação, Tajra enfatiza que:

A informática na educação nesse momento apresentará grandes contribuições à escola, pois a sua utilização adequada desenvolve as habilidades do pensamento, comunicação e estrutura lógica; estimula a criatividade, tornando-se um grande agente motivador para o processo de ensino-aprendizagem; estimula o aprendizado de novas línguas e atende ao mais novo pré-requisito mundial, a globalização, por ser um poderoso meio de comunicação. (Tajra, 2004 p.112)

No mês de julho, percebeu-se os benefícios que o uso dos jogos proporciona as crianças, em seu crescimento como um todo. É notável a melhora na socialização das turmas, que às vezes, em outras atividades, também se integram, buscando participar de jogos e brincadeiras e também os alunos obtiveram um grande avanço na área do conhecimento e na organização do caderno e outros materiais, conforme observa-se na figura 2, os resultados positivos no período de março a julho, com visível progresso no rendimento escolar.

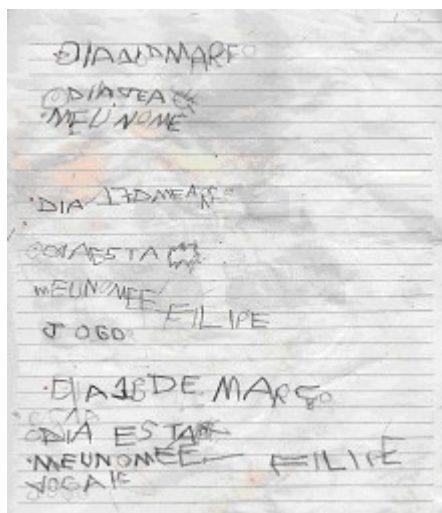


Figura 1

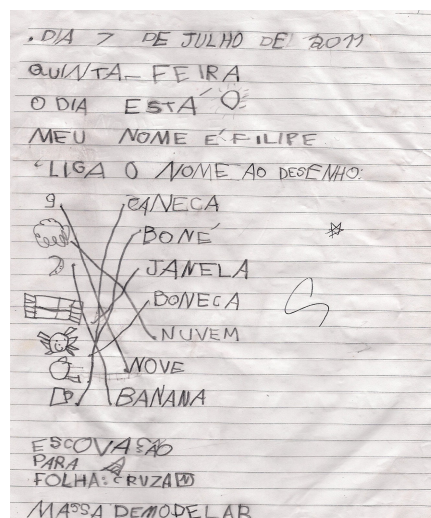


Figura 2

Outro jogo utilizado é o Water Grip. Neste jogo, o aluno escolhe ser o menino ou a menina que remam o barco. Feito a escolha iniciam remando e juntando o lixo do caminho, é necessário desviar das pedras e para isso, utiliza-se no teclado as setas para cima e para baixo. Quando a criança consegue passar essa fase, vem outra mais rápida,

onde é necessário remar na chuva e desviar de um jacaré. Este jogo auxilia a coordenação motora, a atenção, a concentração e a conscientização dos cuidados com o meio ambiente.



Acredita-se que o trabalho realizado em equipe é o caminho mais correto que existe para conquistar grandes realizações e através delas desenvolve a produção e integração entre professor-aluno. Este é um caminho, rumo a grandes conquistas que começam passo-a-passo. Os professores e alunos tem oportunidades de mostrar que é possível e bem mais produtivo o trabalho integrado. Segundo Tajra, (2001) em seu livro *Informática na Educação*:

O uso das tecnologias está à disposição, como mais um recurso para proporcionar novas formas de aprender. Giz, livro-texto, televisão, vídeo, cassete, slides, transparências e todos os outros recursos analógicos ganham como parceiros os novos instrumentos digitais, tais como: softwares de exercitação e de simulação, jogos, cursos hipermídia, fóruns digitais, WWW, lista de discussão. Novas formas de aprender são estimuladas em ambientes binários, aprendizados podem ocorrer com o auxílio dos computadores e das redes digitais. (Tajra, 2004, p.176)

Tudo isso, acrescenta para o entendimento operacional da tecnologia de informática de última geração, criando condições para os iniciantes nessa tarefa de vivência virtual deste momento.

No planejamento dos objetivos propostos no ano de 2011, foi incluído o desejo de utilizar a informática como outro recurso para facilitar o aprendizado dos alunos além de aulas de musicoterapia e filmes. Facilitando assim, a avaliação selecionada em alguns critérios; conforme apresenta-se no Anexo 1: a observação direta e contínua, para constatar avanços das dificuldades e ressaltar suas conquistas. O aluno deverá

analisar e interpretar dados, fatos, situações e informações e utilizá-las melhor, conhecer regras, trabalhar, socializar-se e também dividir as decisões com o grupo.

Através do uso dos jogos estimula-se diversas áreas do conhecimento. No desenvolvimento psicomotor se abrange a postura, a coordenação manual, a motricidade ampla e fina. No desenvolvimento perceptivo, trabalha-se a noção do espaço-temporal, audição, visão, entre outros, conforme estatísticas divulgadas na imprensa em geral e por estudiosos no assunto.

A utilização do lúdico proporciona aos alunos desenvolver hábitos de independência pessoal, organização, raciocínio, inclusão, compreender e processar mais rápido os códigos da linguagem e da escrita, ampliar a memória e a capacidade visual, buscando alternativas que evidenciem as inteligências múltiplas e através delas se concretize o aprendizado.

Durante a realização do trabalho foram encontradas várias dificuldades, inclusive técnicas, pois alguns computadores e a internet não funcionavam. Apesar disso, não foi empecilho para que a vontade, o compromisso e o interesse de todos os envolvidos no processo desistissem, ao contrário foi um meio a mais de procurar alternativas semelhantes para sanar essas dificuldades trabalhando em equipe proporcionando aos alunos maior experiência e segurança.

### **3 - CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As Mídias favorecem um universo de novas concepções e conhecimentos, beneficiando todos os indivíduos, e procura-se neste trabalho destacar a importância dos jogos na superação dos problemas e dificuldades de aprendizagem. Através dos jogos contribui-se para que a criança desenvolva suas habilidades, resgatando a totalidade de sua formação pessoal, social e crítica contribuindo dessa maneira para que o processo de crescimento e sua caminhada aconteçam de forma integrada na sociedade em que está inserida.

O jogo implica em uma atividade natural e espontânea que no início faz parte da infância e acompanha sempre, permitindo criar situações prazerosas e encontros que proporcionem o lazer. Em cada lugar a criança incorpora elementos da cultura para alimentar suas brincadeiras.

Repensar a condição humana em termos referentes à tecnologia utilizando na construção do ser em desenvolvimento antes, na ação (história individual e coletiva); durante, na formação (permitir ao homem o momento de acontecer e ser); depois na transformação (o que se quer, nosso objetivo, crescimento tecnológico)... Com isso, rompem-se as barreiras do inconformismo transformando a realidade existente.

Este é apenas um relato de experiências que estão no início de uma caminhada, verificando e constatando-se resultados positivos. É fundamental que os Profissionais de Educação e alunos envolvam-se em novas práticas de ensino, assim, desta forma, concretizando ainda mais a sua aprendizagem e seus objetivos.

Analisando as aulas de informática e o desempenho gradativo dos alunos na utilização dos jogos e em outras atividades escolares, constata-se que, a tecnologia é uma valiosa ferramenta disponível no processo de compreensão e desempenho de habilidades.

Espera-se que o uso dos jogos e mídias no 1º ano e Classe Especial seja um marco divisório na educação tradicional despertando uma nova visão na forma de aprender e ensinar.

Deve-se, portanto, ter ciência de que a raiz da educação consiste no pensamento que o homem é um ser inconcluso que está em constante busca do seu aperfeiçoamento. É através da interação com o meio que surge a necessidade de crescimento e desenvolvimento de suas potencialidades. Acredita-se que oferecendo espaço de brincar as crianças, irá aumentar as possibilidades de sucesso em sua singularidade.

O mundo em que se está inserido e do qual se faz parte, diariamente está evoluindo e transformando-se, por isso, os Profissionais da Educação, têm o compromisso de investir, buscar constantemente novos horizontes e novas oportunidades de melhorar o ensino.

A tecnologia dá chance de formar uma visão crítica diante da realidade, através da observação e da pesquisa é que se constrói diferentes saberes e pode-se tomar posicionamentos seguros. Com isso, modifica-se o ambiente em que se vive, sendo que, através de atitudes coerentes, organização, planejamento, ousadia e parceria nas ações que estrutura-se a base da educação das crianças e adolescentes.

## REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, Gilles. **Jogos e Educação**. Artmed Editora S.A., 2003.

CARVALHO, R.E. **Removendo barreiras para a aprendizagem: Educação Inclusiva**. Porto Alegre: Mediação, 2000.

FREIRE, Fernanda Maria Pereira e Valente, José Armando (Orgs). **Aprendendo para a vida: Os computadores na sala de aula**. Ed. São Paulo: Cortez, 2001.

GARDNER, Howard. **Estruturas da Mente. A Teoria das Inteligências Múltiplas**. Trad. Sandra Costa-Porto Alegre: Artes Médicas, 1994. Editora ARTMED-2ª reimpressão-2002

MORAN, José Manuel, MASSETTO, T. Marcos e BEHRENS, Aparecida Marilda. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. Editora Papirus, 2000.

PIAGET, Jean. **Teoria e Prática**. Ed. São Paulo, Ibrasa, 1981.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na Educação**. Ed. Érica Ltda. 2004, 5ª edição.

Moran, Manuel José. **Tecnologias na Educação**, disponível em:  
<<http://www.eca.usp.br/prof/moran> > Acesso em 27 de março de 2011.

Silva, Nilma: **Metodologia de Projetos**. Disponível em:  
<[http://professoranilma.blogspot.com/2009/04/metodologia de projetos.html](http://professoranilma.blogspot.com/2009/04/metodologia_de_projetos.html)> Acesso em 29 de março de 2011.

Jogos Online. Disponível em:  
<<http://www.joguemais.com.br>> Acesso em 04 de abril de 2011.

Clubinho Faber-Castell. Disponível em:  
<<http://www.clubinhofabercastell.com.br/jogos>> Acesso em 06 de abril de 2011



Jogos para garotas. Disponível em:

<<http://www.Ojogos.com.br>> Acesso em 06 de abril de 2011.

Canalkids-Jogos. Disponível em:

<<http://www.kids.com.br>> Acesso em 03 de junho de 2011.

Jogo de Meninas, Jogar Grátis online. Disponível em:

<<http://www.girlsgogames.com.br>> Acesso em 03 de junho de 2011.

Jogos de todos os jogos- Jogos para Meninos Jogar internet. Disponível em:

<<http://www.jogosparameninos.com.br>> Acesso em 03 de junho de 2011.

Jogos do Friv. Disponível em:

<<http://www.friv.com>> Acesso em 20 de junho de 2011.

Jogo da Tartarugas-ELF LAND. Disponível em:

<<http://www.elfland.com.br/jogos/tartarugas>> Acesso em 3 de junho de 2011.

Programa de jogos G COMPRIS- Linux (jogos instalados nos computadores do Laboratório de Informática)

**ANEXOS****ANEXO 1 - MODELO DE REGISTRO DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DO 1º ANO E EDUCAÇÃO ESPECIAL****SALA DE INFORMÁTICA-2011**

Nome do (a) aluno (a): \_\_\_\_\_

## TRIMESTRES

ASPECTOS AVALIADOS	1º	2º	3º
1. Reconhece letras, números e cores.			
2. Possui habilidade no uso do computador.			
3. Diferencia letras e números.			
4. Percebe semelhanças e diferenças.			
5. Associa objetos a nomes e respectivas utilizações.			
6. Participa das atividades propostas, utilizando hábitos e atitudes adequadas.			
7. Expressa-se com clareza.			
8. Apresenta boa coordenação motora.			
9. Conhece, respeita e aplica regras que fazem parte do ambiente escolar.			
10. Concentra-se na realização das atividades com jogos na sala de informática.			
11. Organiza-se em diferentes ambientes de trabalho.			
12. Socializa-se e interage com o grupo.			
13. Utiliza o pensamento lógico.			
14. Interpreta dados e informações, sendo capaz de reproduzi-las.			

PERÍODO	LEGENDA
1º Trimestre: 28/02 a 31/5	(+) Sim
2º Trimestre: 1º/6 a 17/9	(-) Não
3º Trimestre: 21/9 a 22/12	(#) Precisa melhorar