



**Universidade Federal de Santa Maria – UFSM
Educação a Distância da UFSM – EAD
Universidade Aberta do Brasil – UAB**

**Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação
Aplicada à Educação**

**Polo: Agudo – RS
Disciplina: Elaboração de Artigo Científico
Professor Orientador: Prof^a Dr^a Leila Maria Araújo Santos
Aluno: Angela Fernanda Müller
Data da defesa: 11 de julho de 2014**

**Práticas Pedagógicas: o uso da Internet como mediadora da
aprendizagem**

Pedagogical practices: using the Internet as a mediator of learning

MÜLLER, Angela Fernanda¹

SANTOS, Leila Maria Araújo²

RESUMO

Este estudo relata sobre a utilização do computador e da Internet em práticas pedagógicas, com uma turma de 2º ano de uma escola municipal localizada no interior de Lagoa Bonita do Sul/RS. É uma pesquisa de caráter qualitativo objetivando verificar a relação da realidade com o foco de estudo. Sua análise procede em relação aos processos educativos desenvolvidos na sala de aula, realizando um comparativo deste com a utilização de aparatos tecnológicos, especificamente o computador e a Internet.

Palavras-chave: Jogos Educativos. Reações. Contribuições. Computador

¹ Licenciada em Pedagogia. Universidade de Santa Maria, Santa Maria, RS

² Dra. em Informática na Educação. Professora Orientadora. Universidade Federal de Santa Maria - UFSM, Santa Maria, RS

Abstract

This study reports on the use of computers and the Internet in teaching practices, with a class of 2nd year of a municipal school located within Bonita Lake South / RS. It is a qualitative research study aimed to verify the relationship between reality and the focus of study. His analysis proceeds in relation to educational processes developed in the classroom, making this a comparison with the use of technological devices, specifically the computer and the Internet.

Keywords: Educational Games. Reactions. Contributions. Computer

1 INTRODUÇÃO

Ao presenciar diariamente a inserção de novas tecnologias e com isto as mudanças em vários espaços de nossa sociedade, impulsionados pelo progresso e desenvolvimento das Tecnologias da Informação e de Comunicação (TIC) percebe-se grandes alterações na vida humana.

Assim, surge a necessidade de uma compreensão cada vez maior, bem como a aquisição de habilidades e conseqüentemente de mais competências para lidar com esta realidade diversa e complexa. Com base nesta perspectiva impõem-se novas percepções de educação, escola e ensino. Com o desenvolvimento tecnológico os professores necessitam estar conscientes do seu papel, fundamental na formação de seus alunos.

Para incorporar a TIC na escola, é preciso ousar, vencer desafios, articular saberes, tecer continuamente a rede, criando e desatando novos nós conceituais que se inter-relacionam com a integração de diferentes tecnologias, com a linguagem hipermídia, as teorias educacionais, a aprendizagem do aluno, a prática do educador e a construção da mudança em sua prática, na escola e na sociedade. Essa mudança torna-se possível ao propiciar ao educador o domínio da TIC e o uso desta para inserir-se no contexto e no mundo, representar, interagir, refletir, compreender e atuar na melhoria de processos e produções, transformando-se e transformando-os. (ALMEIDA, 2005, p. 73).

Os docentes necessitam efetivar uma nova reflexão a cerca do processo educativo mediado pelo uso das TIC e, com isto, disponibilizar e apontar diferentes formas de aprendizagem, a fim de rever seus conceitos didáticos metodológicos com o intuito de proporcionar e promover o enriquecimento de novas atividades que contemplem futuramente a formação de alunos inseridos no espaço digital, pois a escola enquanto entidade social é convocada e requisitada a atender de modo satisfatório as necessidades da modernidade.

Nesse sentido, Almeida (2005, p. 43) ressalta que:

a importância da atuação do professor e respectivas competências em relação à mobilização e ao emprego das mídias, subsidiado por teorias educacionais que lhe permitam identificar em que atividades essas mídias têm maior potencial e são mais adequadas.

O professor deve estar em permanente formação para desenvolver as competências necessárias ao uso das TIC na sala de aula.

2 A SALA DE AULA E AS NOVAS PRÁTICAS

As Tecnologias da Informação e Comunicação estão presentes em todos os segmentos da sociedade. Na escola, embora tenha demorado a chegar, hoje faz parte dos recursos disponíveis para professores e alunos. O desafio está no efetivo uso das TIC em sala de aula de forma a contribuir no processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

O computador além de ser uma fonte de informação é um meio de comunicação muito importante principalmente na área da educação como nas demais áreas do conhecimento. Para a informática se tornar uma tecnologia educacional é preciso que os professores se preparem para operar com esse instrumento. Uma vez conquistado esse espaço por professores e alunos a escola se transformará em um lugar mais acessível de aprender, onde haverá a troca de informações e construção de saberes. (ROCHA; SILVA, 2010, p. 3).

Para Valente (2005, p. 23) as Novas Tecnologias da Informação e Comunicação usadas nas escolas já estão ficando velhas e devem ser substituídas por inovações midiáticas. As novas tecnologias digitais incorporam em um mesmo aparelho muitos recursos, e já estão em uso pela maior parte dos segmentos da sociedade. O autor faz uma indagação pertinente sobre as novíssimas tecnologias a serem aplicadas à educação: Se, professores sem conhecimento serão capazes de utilizar adequadamente estes recursos?

O autor lembra que o professor deve dominar o pedagógico e a tecnologia. Separadamente não contribui para a construção do conhecimento. “As facilidades técnicas oferecidas pelos computadores possibilitam a exploração de um leque ilimitado de ações pedagógicas, permitindo uma ampla diversidade de atividades que professores e alunos podem realizar.” (VALENTE, 2005, p. 23). Está correto

Por outro lado, essa ampla gama de atividades pode ou não estar contribuindo para o processo de construção de conhecimento. O aluno pode estar fazendo coisas fantásticas, porém o conhecimento usado nessas atividades pode ser o mesmo que o exigido em uma outra atividade menos espetacular. O produto pode ser sofisticado, mas não ser efetivo na construção de novos conhecimentos.

[...]

Nesse aspecto, a experiência pedagógica do professor é fundamental. Conhecendo as técnicas de informática para a realização dessas atividades e sabendo o que significa construir conhecimento, o professor deve indagar-se o uso do computador está ou não contribuindo para a construção de novos conhecimentos. (VALENTE, 2005, p. 23).

No livro *Cibercultura*, Pierre Lévy (1999) nos faz refletir sobre os sistemas de educação, as tecnologias e a relação com o saber. Lembra que a construção do conhecimento cresce a cada dia e tudo está muito ligado ao mundo do trabalho. Construir conhecimentos, saberes, trocar experiências tudo está muito dinâmico na era digital. E, a educação deve acompanhar para formar cidadãos preparados para a cultura cibernética dinâmica, objetiva, para a troca de saberes.

Esta preparação tecnológica, dinâmica e de futuro desconhecido deve iniciar na primeira etapa do ensino. Fazer bom uso das tecnologias na escola, alfabetizando tanto no sentido clássico da alfabetização quanto na alfabetização tecnológica.

3 O PROCESSO DE ENSINO MUDIATIZADO PELAS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS

As Tecnologias da Informação e Comunicação fazem parte da rotina das pessoas em todos os segmentos sociais. Na educação abrem novos horizontes de informações e de conhecimentos, através de novas formas de aprender, entre elas os jogos digitais nas diversas áreas do currículo. Mesmo nos anos iniciais é possível utilizar o computador e a Internet, e com estes recursos planejar aulas interessantes que venham acrescentar e complementar o conteúdo de sala de aula de forma lúdica e prazerosa.

Os jogos educacionais computadorizados são *softwares* que apresentam conteúdo e atividades práticas com objetivos educacionais baseados no lazer e diversão. Nesses jogos a abordagem pedagógica adotada utiliza a exploração livre e o lúdico e como consequência estimula o aprendiz. Os jogos digitais auxiliam na construção da autoconfiança e podem incrementar a motivação no contexto da aprendizagem. A atividade de jogar é uma alternativa de realização pessoal que possibilita a expressão de sentimentos, de emoção e propicia a aprendizagem de comportamentos adequados e adaptativos. (FALKEMBACH, 2007, p. 1).

Os professores precisam buscar caminhos alternativos e recursos que possibilitem a aprendizagem dos alunos, considerando a individualidade e o tempo de desenvolvimento de cada criança, suas habilidades e capacidades, fazendo com que durante o processo de ensino aprendizagem superem as suas dificuldades e

limitações. Neste sentido, surgiu a necessidade de analisar e refletir sobre o processo de planejamento das aulas envolvendo o uso de ferramentas midiáticas, especificamente o computador e a Internet.

A possibilidade de utilizar o computador como ferramenta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem vem como elemento somativo às práticas educacionais. Para Moran (2000, p. 4) “É importante que o professor fique atento ao ritmo de cada aluno, às suas formas pessoais de navegação. O professor não impõe; acompanha, sugere, incentiva, questiona, aprende junto com o aluno”.

O aluno ao aprender um conteúdo em sala de aula, sabendo que posteriormente terá a oportunidade de desenvolvê-lo e aplicá-lo utilizando um aparato tecnológico como o computador e a Internet, apresenta-se inicialmente mais interessado e motivado, com possibilidades oferecidas pelo uso da sala de informática.

O computador e a Internet enquanto ferramentas pedagógicas, quando bem utilizadas, poderão oferecer maior subsídio para uma nova postura na ação docente. Neste aspecto, entende-se que os professores são sujeitos dos saberes e mediadores de toda ação pedagógica que ocorre no interior da escola, por esta razão, necessitam apropriarem-se das novas tecnologias, não apenas para motivar os alunos, mas para compreender o processo ativo e dinâmico que ocorre nessa interação entre o homem e a máquina. (COPPOLA; RAMOS, 2009, p. 3).

Por muito tempo o professor tinha somente a missão de ensinar seus alunos transmitindo conhecimento. Atualmente, em função das novas concepções da educação, a ação de planejar também se ressignifica, considerando-se o contexto dos alunos. Há uma mudança na postura do educador perante a educação, o seu papel de transmissor e detentor único do conhecimento transfere-se à abertura de um profissional mediador, facilitador e mobilizador para a aprendizagem.

A utilização de recursos educacionais digitais no processo de ensino aprendizagem com objetivos definidos, tendo o professor como mediador, torna este processo prazeroso e significativo no que se refere à aprendizagem dos alunos.

Para se alfabetizar, independentemente se adultos, jovens ou crianças, é necessário que, no desenvolvimento de uma proposta ou método de alfabetização, sejam utilizados recursos (didáticos, textuais, visuais, etc.) que colaborem para que essa mesma aprendizagem seja mais efetiva, e, para isso uma proposta precisa ter elementos atrativos para seduzir o seu público alvo, tornando a aprendizagem um processo estimulador e prazeroso (RODRIGUES; ARAÚJO, 2007, p. 3).

A utilização dos jogos digitais *online*, com objetivos e metas pré-estabelecidas em sua utilização, reforçam a ideia de atividades com intenção de ensino e aprendizagem e não de lazer. Espera-se do professor a busca por elementos que sejam adequados e facilitem o modo de aprender da criança, utilizando a forma lúdica e atrativa que os jogos pedagógicos oferecem aos alunos.

Jogos aumentam as possibilidades dos alunos obterem informações, combinando com a diversão. Funcionam como uma atividade complementar de aprendizagem, servindo como instrumento de introdução a novos conhecimentos, motivação do aprendiz ou de fixação de conhecimento. Por outro lado, a popularização de jogos desenvolvidos para dispositivos móveis aponta ser essa uma boa alternativa para inclusão de informações pedagógicas em formato de mídia digital para o aprendizado. (BROM 2011; ELIAS,2011 apud BARBOSA NETO; FONSECA, 2013, p. 3).

O professor tem papel de facilitador e orientador de suas práticas, a forma como apresenta e introduz estes recursos digitais é o que garantirá o sucesso de sua prática pedagógica com a inserção dos jogos no contexto da aprendizagem e desenvolvimento da criança. De acordo com Tiellet et al. (2007, p. 1-2)

Os jogos educativos ou atividades educativas digitais baseiam-se no interesse que as crianças têm em brincar e jogar. O jogo é uma importante ferramenta para o ensino e aprendizagem, pois na vida da criança o jogo ocupa o papel principal, [...].

Os jogos educativos digitais podem tornar se um importante recurso didático pedagógico, entretanto o professor deve planejar o uso com objetivos definidos a serem alcançados.

4 TRABALHOS CORRELATOS

Silveira, Rangel e Ciríaco (2012) com o título “Utilização de jogos digitais para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático”, apresenta uma proposta de utilização de jogos digitais para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático. Os jogos foram concebidos durante a realização de um projeto de pesquisa, envolvendo uma equipe interdisciplinar, das áreas de Educação e Informática. O artigo mostra-se diferente da presente pesquisa porque não aplica os jogos educacionais e sim avalia os jogos de raciocínio lógico-matemático produzidos em um projeto interdisciplinar.

Barbosa Neto e Fonseca (2013) No artigo “Jogos educativos em dispositivos móveis como auxílio ao ensino da matemática”, “propõe a utilização de jogos educativos para dispositivos móveis como meio de estimular o aprendizado da

Matemática. Para tanto, foi criado um jogo baseado na obra literária de Malba Tahan: O homem que calculava.” Diferentemente a pesquisa criou o jogo para dispositivos móveis com o sistema operacional Android, analisou a aceitação e a motivação das crianças ao utilizar o jogo.

A pesquisa de Lima, Silva e Lins e Silva (2009) tem por objetivo “compreender o papel e o uso dos jogos educativos para os professores alfabetizadores do Projeto MAIS da Rede Municipal do Recife.” Usou na pesquisa entrevista com 5 docentes do projeto e identificou que os professores pesquisados conceituam o jogo “como um recurso de grande importância que direciona a criança no processo de alfabetização, no qual ela aprende brincando.”

Esta pesquisa diferencia-se da pesquisa de Lima, Silva e Lins e Silva (2009) que procurou saber a opinião dos professores de um projeto sobre o papel e o uso dos jogos educativos.

Existe uma diversidade de fontes e pesquisas com o mesmo tema os jogos educacionais enfocando diversos aspectos. O professor encontra vasta bibliografia para leitura e inspiração ao desejar a utilização dos recursos tecnológicos com seus alunos.

5 MATERIAL E MÉTODOS

Este trabalho tem como objetivo relatar a experiência de construção de práticas pedagógicas que analisam e refletem sobre a inserção de recursos tecnológicos, mais especificamente o computador e a Internet. A proposta teve a finalidade de fazer um experimento para este artigo que apresenta o relato dos resultados obtidos.

Segundo o objetivo é uma pesquisa exploratória (GIL, 2010), pois utilizou recursos tecnológicos com a finalidade de observar e descrever seus resultados. A pesquisa foi de caráter qualitativo objetivando verificar a relação da realidade com o objeto de estudo. Segundo Diehl (2004) a escolha do método se deu pela natureza do problema, bem como de acordo com o nível de aprofundamento.

Quanto aos procedimentos considera-se uma pesquisa-ação, pois existiu o envolvimento muito próximo, de modo cooperativo e participativo entre o pesquisador - a professora, e os pesquisados - os alunos (GIL, 2010).

Observou se as possibilidades que o uso das TIC, especificamente o computador e a Internet, através dos jogos *online*, como complemento nos

conteúdos desenvolvidos em sala de aula, ofereceram ao professor no fazer pedagógico e aos alunos na aprendizagem. Como os alunos do 2º ano do Ensino Fundamental da Escola Rainha dos Apóstolos se manifestaram e reagiram frente a este recurso. Esta abordagem de estudos está fortalecida por referenciais teóricos acerca da temática, sendo que de acordo com o ambiente, com os dados coletados realizou-se a descrição da observação das ações realizadas na pesquisa.

A Escola atende ao Ensino Fundamental nos turnos manhã e tarde, da Educação Infantil ao 9º ano. Conta aproximadamente com 153 alunos matriculados. Como amostra da pesquisa participaram os 12 alunos do 2º ano, anos iniciais do ensino fundamental, sendo 3 meninos e 9 meninas. Grande parte destes alunos são oriundos da zona rural e outra parcela da zona urbana, são crianças de 7 e 8 anos de idade, de renda familiar de baixa a média, destes apenas três têm acesso às tecnologias do computador e Internet fora da escola, então, a escola é o único local onde a maioria dos alunos tem contato com estes recursos.

O estudo foi desenvolvido na Escola Municipal de Ensino Fundamental Rainha dos Apóstolos, da localidade de Várzea Grande, município de Lagoa Bonita do Sul, RS, o educandário está equipado com 12 computadores. Não existe na escola uma proposta específica para o uso dos recursos tecnológicos no processo de ensino e aprendizagem. Mas, a escola dispõe e oferece as ferramentas e suportes necessários para que parta do educador o interesse em utilizar as tecnologias em suas aulas. Possui a disponibilidade de uso diário do laboratório de informática com uma monitora responsável pelo agendamento de horários e uso do mesmo pelos professores, bem como para auxiliar os educadores nas atividades que pretendem desenvolver com seus alunos.

Este estudo teve a duração de três semanas consecutivas com dois momentos semanais de duração de 1h cada. Este período de tempo se justifica inicialmente pelo interesse dos alunos, bem como pela ação de planejar as atividades e explorar o uso dos jogos educativos, disponíveis no portal do professor, como suporte tecnológico às práticas pedagógicas desenvolvidas em sala de aula.

6 ANÁLISE DA UTILIZAÇÃO DOS JOGOS DO PORTAL DO PROFESSOR NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

Neste estudo o objetivo principal foi integrar os recursos educacionais e digitais como forma de potencializar a conquista de habilidades no uso da

tecnologia, saber os comandos básicos do uso da Internet, do uso do computador e seus periféricos (teclado e mouse), habilidades de socialização no conviver em grupo, dividir, interagir e se comunicar, e também competências cognitivas ao direcionar o uso da tecnologia no ensino da leitura e da escrita, a fim de contribuir para no processo de aprendizagem e apontar caminhos e metodologias para futuras práticas que venham a contribuir neste sentido.

O estudo utilizou o computador e a Internet no Portal do Professor³ conforme mostra a Figura 1. A observação e análise ocorreram sobre o processo de aprendizagem, o envolvimento, manifestações e reações dos alunos frente aos jogos educativos *online* do Portal do Professor. As situações observadas se deram sobre a relação das crianças com os jogos digitais e a utilização do computador em atividades de produção escrita e de leituras.

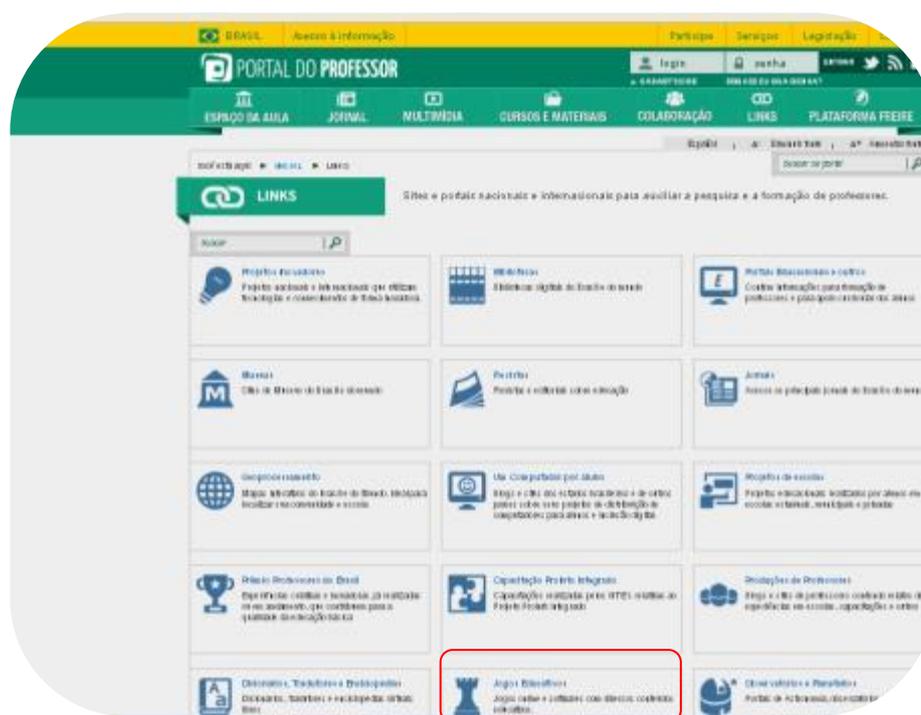


Figura 1 - Portal do Professor.

Para atender o objetivo central da proposta foi utilizado o Portal do Professor para que este se constituísse em um espaço de extensão da sala de aula, continuando a construção do conhecimento iniciado no ambiente tradicional e aperfeiçoando o conhecimento para o ambiente tecnológico, de forma lúdica e divertida. Conforme Tiellet (2007, p. 2) “As crianças brincam com dedicação,

³ <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/links.html>

entusiasmo e seriedade. As crianças investem no prazer lúdico, no desafio do momento, na alegria e até mesmo nos esforços sofridos para vencer os desafios de certos jogos.”

Em um primeiro momento foi feita a análise do site do Portal do Professor e concluiu-se que este é um grande portal de aprendizagem, cooperativa e colaborativa a partir da contribuição de educadores de todo o país, onde a participação e interação dos educadores são fundamentais para dar continuidade à construção desta rede. Mostra a diversidade educacional brasileira com ideias, propostas e sugestões metodológicas sobre o uso de recursos multimídia e das ferramentas digitais, é um espaço onde se pode buscar o complemento para os conteúdos curriculares. A inserção e o domínio de recursos tecnológicos por parte do educador em seu planejamento tem a tecnologia como aliada ao processo de construção da aprendizagem.

O domínio das técnicas acontece por necessidades e exigências pedagógicas e as novas possibilidades técnicas criam novas aberturas para o pedagógico, constituindo uma verdadeira espiral de aprendizagem ascendente na sua complexidade técnica e pedagógica. (VALENTE, 2003. p. 1)

O Portal do Professor oferece muitos *links* de jogos educativos mostrado na Figura 2⁴, entre tantas opções, escolheu-se os jogos do *link* Escola Games (Figura 3). No segundo momento as crianças foram para o Laboratório de Informática onde usaram os jogos *online* de acesso através do Portal do Professor.

Os jogos utilizados neste estudo são de fácil compreensão e se adequam aos principais conteúdos curriculares necessários aos primeiros anos do ensino fundamental. São jogos educativos gratuitos para crianças a partir de 5 anos, uma vez que nestes há acompanhamento pedagógico, cuja proposta visa contemplar as principais áreas do conhecimento o que vem desta forma ampliar e interligar os conhecimentos adquiridos em sala de aula pelo aluno São de fácil manuseio, utilizam-se de interfaces coloridas, com animações sonorizadas e vídeo que despertam a atenção da criança, permitindo que de forma lúdica e prazerosa, exista interesse dos alunos pela sua utilização.

⁴ <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/link.html?categoria=258>

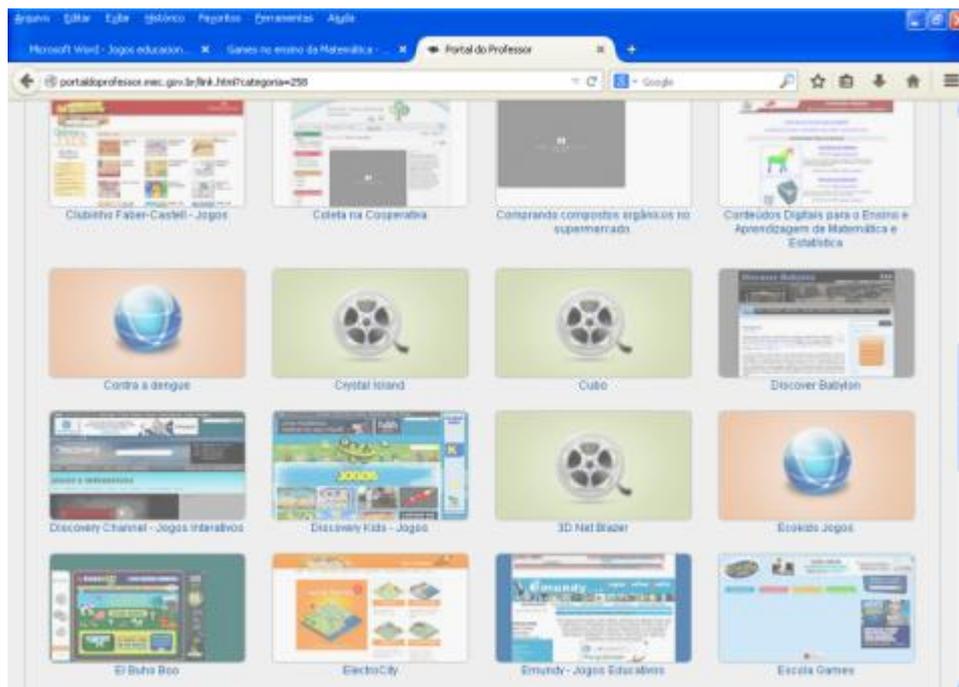


Figura 2 - Portal do Professor - Pagina inicial dos Jogos Educativos.



Figura 3 - Portal do Professor - Pagina inicial do Escola Games

Os alunos reagiram com entusiasmo ao saber que iriam para o laboratório de informática. No laboratório, os alunos em duplas, na primeira aula utilizaram o jogo Forma palavras e Pesca letras, com o objetivo de reforçar os conceitos e conteúdos,

na busca de despertar e incentivar habilidades de leitura e escrita, buscando a ortografia correta das palavras, conforme visto em sala de aula.

O jogo Forma palavras consiste em organizar as lâmpadas até formar a palavra indicada pelo desenho, já o Jogo Pesca letras baseia-se na escrita da palavra correspondente aos desenhos, no qual se auxilia o índio a pescar as letras que passam pelo rio. Estes jogos se apresentam com uma estrutura simples e dinâmica, sendo uma forma divertida e lúdica de fixar a escrita e de reforçar a ortografia.

Utilizou-se em um dos momentos o Jogo Formas e Desenhos que aplica o conhecimento das formas geométricas, no qual se deve completar 5 desenhos, encaixando as formas que estão fora do lugar, ao fim do jogo os alunos tiveram a oportunidade de criar o seu próprio desenho. Este jogo foi uma oportunidade a mais de ampliar os conhecimentos construídos e estudados em sala de aula, uma vez que no espaço da sala de informática o computador amplia as possibilidades de criação, alteração e interação com os objetos, tudo de maneira descontraída e lúdica. Este jogo possibilitou a cada criança memorizar algumas formas geométricas e criar novos seres e objetos, ao alterar cor, tamanho e rotação.

Com a utilização dos jogos os alunos (Figura 4) mostravam-se mais motivados e interessados pelos conteúdos vistos em sala de aula. Percebeu-se pela ansiedade em chegar o dia e a hora de ir para o laboratório de informática e por querer jogar, visto que estavam em duplas em função de parte dos computadores não estarem operando adequadamente, onde na troca de usuário desejavam que o tempo marcado passasse rápido para poder jogar.



Figura 4 – Foto mostra os alunos utilizando os jogos digitais

Na sala de aula os alunos se mostram dedicados e participativos e no laboratório de informática também se portaram com grande interesse e atenção.

Tiveram facilidade em usar o computador e os jogos, foram rápidos no aprendizado de como jogar e aplicar os conhecimentos da sala de aula nos jogos. Na sala de aula três alunos, 1 menino e 2 meninas tem dificuldade na leitura oral junto com os demais colegas e com a tecnologia estes sentiam se mais a vontade para a realizarem. Já os demais alunos com facilidade de leitura e escrita quando usam a tecnologia ampliam suas capacidades intelectuais e expressivas, uma vez que dão sequência às atividades e conteúdos aprendidos no espaço da sala de aula. São 9 alunos que não apresentam dificuldades, mas vale salientar que uma menina muito tímida e insegura, com pouca participação nas atividades coletivas em sala de aula, no decorrer das aulas desenvolvidas no laboratório mostrou-se, dentro de suas limitações e conforme seu processo de desenvolvimento, extremamente ativa e participativa, uma vez que interagiu satisfatoriamente com seu par, questionou sobre suas dúvidas e anseios no momento da interação nos jogos *online*.

Quanto a um menino, dos três que estudam nesta turma, saliento que um na aplicação dos jogos é extremamente ágil. Isto percebe se ao fazer um comparativo com o seu desempenho em sala de aula, onde este é relativamente lento, pois se distrai com muita facilidade na realização das atividades, dispersando-se na observação do que o grande grupo faz, mas no espaço da sala de informática ocorreu bem o contrário com a utilização dos jogos *online*, notou se que ele esteve muito ativo e concentrado nos jogos que utilizou, apresentando interesse e compreensão dos conteúdos ali desenvolvidos.

Ao utilizar os jogos *online*, todos os alunos, aprendendo de forma lúdica e interativa, mostraram-se concentrados e mais interessados nos conteúdos, que como intenção teve se o mesmo objetivo educacional da sala de aula.

Vale salientar também que os alunos que mais surpreendem nestas práticas educacionais envolvendo as tecnologias são os que apresentam mais dificuldades em sala de aula, são 3 alunos que não possuem o computador com acesso à Internet em suas residências. O que comprova mais uma vez a importância de disponibilizar o uso destas ferramentas como recurso didático, para somar a prática pedagógica, pois muitas vezes, aos alunos que não é dada esta oportunidade, não é possível descobrir e desenvolver suas habilidades e potencialidades com o auxílio das tecnologias,

A própria escrita de palavras, que também é comum ao espaço da sala de aula em forma de ditados, nas frases e produções no caderno, também acontece em

muitos dos jogos *online* disponíveis. Uma vez que estes potencializam a escrita das palavras de forma lúdica, evidenciando que a emoção e a interação foram mais intensas ao manusearem o computador. É necessário destacar as animações, simulações, e principalmente as ilustrações e a comunicação audiovisual como elementos atrativos fundamentais e que fizeram diferença para prender a atenção dos alunos, uma vez que proporcionaram momentos de interatividade das crianças com as ferramentas midiáticas utilizadas neste estudo.

As reações de cada criança, ao utilizar o computador mostrou que estes se apresentavam mais independentes do professor, o que se diferencia do contexto da sala de aula, onde os questionamentos e dúvidas eram mais frequentes se comparados ao espaço da sala de informática. A escrita e formação de palavras para os alunos se dava como uma simples e descompromissada atividade, eles não tinham medo de errar, pois estavam cientes de que se houvesse erro na ortografia o jogo apontaria e teriam a possibilidade de reescrever até encontrar a grafia correta. O papel do caderno e os demais materiais escolares tradicionais, frente aos olhos destas crianças, não possibilita esta 'abertura' para a possibilidade de errar, parece não existir o momento e o espaço para reconstruir. Neste sentido Silveira diz:

os jogos computadorizados são elaborados para divertir os alunos e com isto prender sua atenção, o que auxilia no aprendizado de conceitos, conteúdos e habilidades embutidos nos jogos, pois, estimulam a auto aprendizagem, a descoberta, despertam a curiosidade, incorporam a fantasia e o desafio". (SILVEIRA,1999 apud TIELLET et al., 2007, p. 4).

Buscou-se oportunizar com este estudo interações diferenciadas dos conteúdos vistos em sala de aula, através de jogos diversos.

No computador o conteúdo, o processo e a maneira como se ensina continuam a mesma, o educador continua sendo o mediador, mas aberto para as mudanças, utilizando os recursos do computador e da Internet, a fim de tornar o processo de ensinar e aprender mais dinâmico e prazeroso, para os alunos e para a professora.

Para Viana (2005) o lançamento recente de jogos digitais e o sucesso que se tem alcançado com eles propõem o ato de refletir mais sobre estes jogos, buscando mais conhecimento sobre o papel destes no imaginário infantil e no processo de construção da identidade e formação de habilidades e capacidades nas crianças. A utilização de ferramentas midiáticas é uma oportunidade a mais para o

desenvolvimento de inúmeras habilidades nas crianças, bem como é um espaço para o fortalecimento das relações pessoais.

A Interatividade com o manuseio do computador, seguido pelos comandos que cada um foi capaz de administrar com o uso do mouse eram fascinantes. Uma vez que nesta faixa etária o medo de estragar não existe, dar comandos e fazer com que outros espaços (páginas) apareçam torna a criança motivada a participar, pois ela percebe e se vê como um ser capaz e apto a direcionar às situações que lhe interessam.

Com o número reduzido de computadores para o uso da sala de informática, na maior parte das aulas os alunos tinham que trabalhar em duplas e estavam sujeitos a momentos de interação e trocas no que se refere ao uso computador, do comando com os jogos, e, principalmente com o contato com seu colega, o que resultaria em acordos os quais eram criados por meio do diálogo, da compreensão que decorriam da necessidade de compreender o tempo e o desenvolvimento das habilidades do seu colega e de situações de parceria e trabalho em equipe, uma vez que cada um tinha a sua vez de jogar no computador, no entanto isto não impedia que um auxiliasse o outro ou ajudasse este no desenvolvimento daquela atividade em específico para aquele momento. O que inicialmente foi visto como uma limitação individual, que era a falta de um computador disponível para cada criança, se tornou em uma importante ferramenta de trabalho, bem como para a criação de elos tão necessários em nossa sociedade, que é o saber 'partilhar' e 'trabalhar' com seus pares em equipe.

Observaram-se as situações informais dos alunos, suas manifestações e reações frente a este recurso, buscando apontar as possibilidades dos jogos *online* no processo intelectual e emocional manifestados pelos alunos durante a interação nos jogos do Portal do Professor, que teve como objetivo reforçar os conhecimentos vistos em sala de aula.

Nos Jogos Educativos do Portal do professor, Escola Games, com o uso dos jogos Pesca Letras, Caça-palavras, Formas e Desenhos, Fábrica de Palavras, os alunos interagiram desenvolvendo a habilidade de convívio em grupo, a comunicação e a interação, dividindo o tempo de uso do computador, as competências cognitivas da leitura e escrita, aperfeiçoando seus conhecimentos.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização do computador e da Internet, não se apresentam como uma solução aos problemas educacionais. Mas é uma ferramenta para melhorar os processos de aprendizagem, no qual o professor e os alunos são protagonistas destas ações que se iniciam no espaço da sala de aula, com a exploração de conteúdos através da mediação e orientação do professor frente às crianças. Onde faz se necessário também possibilitar o estabelecimento de um ambiente de confiança, sintonia e parceria entre todos os envolvidos, no qual o professor é o mediador para a aprendizagem do aluno.

Através deste estudo foi possível perceber que o primeiro passo deve partir do professor que necessita refletir sobre suas ações em sua prática pedagógica, diante do uso das tecnologias educacionais, criando e recriando novas formas de agir, sendo necessária a busca, a pesquisa e o intenso trabalho de análise das inúmeras possibilidades que a Internet oferece. O professor necessita estar disposto a aprender, manipular e utilizar com naturalidade estes recursos. Sua busca deve ser em torno do que realmente é significativo e atrativo para seus alunos como: fortalecer o processo pedagógico; pensar em um processo que idealize o desenvolvimento integral da criança e avaliar a contribuição dos jogos para o processo do ensino e da aprendizagem.

Pela observação participante foi possível considerar que os objetivos pedagógicos foram atingidos, os alunos participaram, interagiram no ambiente midiático virtual, desenvolvendo as habilidades de relacionamento, respeito aos colegas, a comunicação, aprenderam a dividir e socializar. Também desenvolveram habilidades no uso da tecnologia, computador e Internet, e nas questões cognitivas os alunos mostraram que aprenderam mais do que se tivessem estudado somente na sala de aula, isso pode ser comprovado através dos exercícios posteriores realizados em sala de aula. Observou-se, que após estas aulas, os alunos conhecem as formas geométricas de forma mais segura, e se preocupam mais com a grafia das palavras, pois aprenderam mais e de forma lúdica.

Neste estudo que fez uma breve reflexão acerca da contribuição dos jogos educativos, de acesso pelo Portal do Professor, identificando a reação dos alunos com o uso. Sugere-se o aprofundamento no tema identificando os benefícios da

utilização dos jogos no processo de ensino aprendizagem, analisando os possíveis resultados obtidos com o uso pedagógico de jogos didáticos *online*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. Tecnologia na escola: criação de redes de Conhecimentos. In: MORAN, José Manuel (Org.). **Integração das Tecnologias na Educação**. Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2005. Disponível em: <<http://www.tvbrasil.org.br/saltoparaofuturo/livros.asp>>. Acesso em: jun. 2014.

BARBOSA NETO, José Francisco; FONSECA, Fernando de Souza da. Jogos educativos em dispositivos móveis como auxílio ao ensino da matemática. v. 11, n 1, jul./2013. **CINTED-UFRGS**. Novas Tecnologias na Educação. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/41623/26403>>. Acesso em: mai. 2014.

DIEHL, Astor Antônio. **Pesquisa em ciências sociais aplicadas: Métodos e técnicas**. São Paulo: Prentice Hall, 2004.

ESCOLA GAMES. Jogos Educativos. Disponível em: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/pescaLetras/>>. Acesso em: abr. 2014.

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. **O LÚDICO E OS JOGOS EDUCACIONAIS. 2007**. Revista Mídias na Educação. CINTED-UFRGS, Disponível em: <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf>. Acesso em: mai. 2014.

Gil, Antônio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 5.ed. São Paulo: Atlas, 2010

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34 Ltda, 1999.

Lima, José Milton. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008. Disponível em: <<http://www.sigaa.ufrn.br/sigaa/verProducao?idProducao=1626189&key=2f81e2fb82e9ab11f93e07ce3af64c51>>. Acesso em: mai. 2014.

LIMA, Maria do Carmo Fernanda de; SILVA, Vanessa Valéria Soares da; LINS E SILVA, Maria Emília. **Jogos educativos no âmbito educacional: um estudo sobre o uso dos jogos no Projeto MAIS da Rede Municipal do Recife**. Disponível em: <http://www.contabeis.ufpe.br/ce/images/Graduacao_pedagogia/pdf/2009.2/jogos%20educativos%20no%20ambito%20educacional%20um%20estudo%20sobre%20o%20uso.pdf>. Acesso em: mai. 2014.

MORAN, José Manuel. **Como utilizar a Internet na educação**. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ci/v26n2/v26n2-5.pdf>>. Acesso em: jun. 2014.

PORTAL DO PROFESSOR. Jogos Educativos: Jogos online e softwares com diversos conteúdos educativos. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/link.html?categoria=258>>. Acesso em: abr. 2014.

RAMOS, Marli.; COPOLLA, Neusa Ciriaco. **O uso do computador e da Internet como ferramentas pedagógicas**. PDE 2008/2009. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2551-8.pdf>>. Acesso em: mai. 2014.

RODRIGUES, Sandra H.; ARAÚJO, Verônica. **Alfabetização na era digital: olhos e ouvidos imaginários**. Abril, 2007. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2007/tc/426200732202pm.pdf> . Acesso em: mai. 2014.

SILVEIRA, Sidnei Renato; RANGEL, Ana Cristina Souza; CIRÍACO, Elias de Lima. Utilização de jogos digitais para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático. **Tear**: Revista de Educação Ciência e Tecnologia, Canoas, v.1, n.1, 2012.

TIELLET, Cláudio Afonso; et al. Atividades digitais: seu uso para o desenvolvimento de habilidades cognitivas. **Revista Renote**, v. 5, n. 1, 2007. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14152>>. Acesso em: mai. 2014.

VALENTE, José Armando. Pesquisa, comunicação e aprendizagem com o computador. O papel do computador no processo ensino-aprendizagem. **Gestão escolar e Tecnologias** : disponível em: <http://cmapspublic.ihmc.us/rid=1HXFXQKSB-23XMNVQ-M9/VALENTE_2005.pdf>. Acesso em: mai. 2014.

VIANA, Claudemir Edson. **O lúdico e a aprendizagem na cibercultura: Jogos digitais e Internet no cotidiano infantil**. Escola de comunicação e Artes universidade de São Paulo. São Paulo/Janeiro, 2005.

Nome da autora: Angela Fernanda Müller – agudoafm@hotmail.com

Nome da orientadora: Prof^aDr^a Leila Maria Araújo Santos