

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CENTRO DE ARTES E LETRAS
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO
E DA COMUNICAÇÃO APLICADAS À EDUCAÇÃO

Tatiana Felix da Silva

**POSSIBILIDADES DO USO DE JOGOS DIGITAIS NUMA ESCOLA DO CAMPO
DO INTERIOR DO RIO GRANDE DO SUL**

Santa Maria, RS
2017

Tatiana Felix da Silva

**POSSIBILIDADES DO USO DE JOGOS DIGITAIS NUMA ESCOLA DO CAMPO
DO INTERIOR DO RIO GRANDE DO SUL**

Artigo de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização Tecnologias da Informação e Comunicação Aplicadas à Educação (EAD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de **Especialista em Tecnologias da Informação e Comunicação Aplicadas à Educação**.

Aprovado em 23 de junho de 2017:

Ana Marli Bulegon, doutora, UFSM
(Presidente/orientador)

Giliane Girardi, doutora, UFSM

Vanessa Ribas Fialho, doutora, UFSM

Santa Maria, RS
2017

POSSIBILIDADES DO USO DE JOGOS DIGITAIS NUMA ESCOLA DO CAMPO DO INTERIOR DO RIO GRANDE DO SUL

POSSIBILITIES OF THE USE OF DIGITAL GAMES IN A SCHOOL OF THE RIO GRANDE DO SUL INTERIOR FIELD

Tatiana Felix da Silva. Especialista em Tecnologias da Informação e Comunicação Aplicadas à Educação. UFSM (Autor)

Profª Drª Ana Marli Bulegon, Orientadora, UFSM

RESUMO

O presente artigo refere-se a um estudo realizado em uma Escola do Campo, localizada no interior do Rio Grande do Sul, no município de São Gabriel/RS. Tal trabalho foi aplicado na Escola Estadual de Ensino Fundamental Dr. Camilo de Freitas Mércio, com alunos do 1º ao 5º ano, no Laboratório de Informática, onde eles participaram de atividades pedagógicas nos computadores, bem como fizeram o uso de jogos digitais referentes à alfabetização e raciocínio lógico (leitura e escrita). Trata-se de uma análise mais contundente dos fatos, bem como sobre os resultados obtidos ao longo da aplicação do projeto, tendo em vista a precariedade dos equipamentos e acesso à rede de internet, tão essencial no processo educacional. Sendo assim, tal artigo teve por objetivo verificar as possibilidades do uso de jogos digitais numa escola do campo do interior do Rio Grande do Sul. Logo, fazer um levantamento de literatura sobre o uso de jogos digitais nas séries iniciais; elaborar atividades de ensino para séries iniciais com o uso de jogos digitais; verificar as vantagens e desvantagens do uso de jogos digitais com os estudantes dos anos iniciais. A presente pesquisa fez-se necessária em razão de muitos professores, principalmente nos anos iniciais, ainda utilizarem métodos tradicionais como o quadro e o giz, por exemplo, não acompanhando as evoluções no cotidiano, nem tampouco os avanços digitais, tão comuns na vida dos educandos. O desenvolvimento deste trabalho permitiu tecer algumas considerações como: diversificar a práxis pedagógica, proporcionar aulas criativas e motivadoras; resgatar a cooperação e a interação dos educandos. No entanto, torna-se imprescindível que este cenário mude, quer dizer, deve-se buscar o aperfeiçoamento e a conscientização dos professores em acompanhar estas transformações; caso contrário, teremos alunos desmotivados, evadidos e com baixo rendimento escolar.

Palavras-chave: Jogos Digitais. Anos Iniciais. Tecnologias de Informação e Comunicação.

ABSTRACT

The present article refers to a study carried out in a School of the Field, located in the interior of Rio Grande do Sul, in the municipality of São Gabriel / RS. This work was applied in the State School of Primary Education Dr. Camilo de Freitas Mércio, with students from 1st to 5th year, in the Computer Laboratory, where they participated in pedagogical activities in computers, as well as made use of digital games related to literacy And logical reasoning (reading and writing). This is a more forceful analysis of the facts, as well as the results obtained during the application of the project, due to the precariousness of the equipment and access to the internet network, so essential in the educational process. Thus, this article aimed to verify the possibilities of the use of digital games in a school in the countryside of the interior of Rio Grande do Sul. Therefore, to make a literature survey on the use of digital games in the initial series; Develop teaching activities for initial grades with the use of digital games; Check the advantages and disadvantages of using digital games with students from the early years. The present research was necessary because many teachers, especially in the early years, still use traditional methods such as chalk and chalk, for example, not following the evolutions in everyday

life, nor the digital advances, so common in the lives of Students The development of this work allowed us to make some considerations such as: diversify pedagogical praxis, provide creative and motivating lessons; To rescue the cooperation and interaction of learners. However, it is imperative that this scenario changes, that is, one must seek the improvement and the awareness of the teachers in accompanying these transformations; Otherwise we will have students demotivated, evaded and with low school performance.

Google Tradutor para empresas:Google Toolkit de tradução para appsTradutor de sites

Keywords: Digital Games. Early Years. Information and Communication Technologies.

1 INTRODUÇÃO/JUSTIFICATIVA

O presente artigo tem por finalidade abordar a importância de introduzir jogos digitais nos anos iniciais do ensino fundamental, bem como incentivar as crianças a fazer o uso de jogos pedagógicos em sala de aula, contribuindo assim para a construção do processo de ensino-aprendizagem.

Ao longo deste trabalho foi aplicado o Jogo Soletrando do Caldeirão do Huck, em uma escola do campo localizada na periferia de São Gabriel, no qual a maioria dos alunos são de baixa renda e não têm acesso a internet em suas casas. Sendo assim, buscou-se proporcionar aos educandos uma aprendizagem mais lúdica e significativa, através do uso de jogos no laboratório de informática.

Por outro lado, o referido artigo visa propor estratégias através de uma metodologia relacionada à utilização de jogos digitais para diversificar a prática pedagógica, incentivando os alunos e motivando-os a fazer o uso das tecnologias de informação e comunicação em sala de aula.

Tal artigo trata de um trabalho desenvolvido na Escola Estadual de Ensino Fundamental Dr. Camilo de Freitas Mércio, através do uso das tecnologias de informação, no qual conta com 15 (quinze) computadores no laboratório de informática. Entretanto, a conexão com a internet não é muito boa, bem como não possui computadores e equipamentos modernos; nem tampouco dispõe de profissionais capacitados para utilizar tais ferramentas tecnológicas.

O presente artigo relata como foi a aplicação dos jogos digitais na educação, o seu impacto, resultados e efeitos na aprendizagem dos educandos, de acordo com as adversidades e peculiaridades de cada um, levando em consideração a realidade na qual a referida escola está inserida.

O referido educandário conta com aproximadamente 100 (cem) alunos no ensino fundamental, do 1º ao 9º ano, nos turnos manhã e tarde; no qual participaram dos jogos as turmas do 1º ao 5º ano, no turno da tarde.

A presente prática busca problematizar o papel das tecnologias digitais nas escolas do campo a fim de contribuir para o desenvolvimento de propostas e políticas educacionais de inserção de tecnologias nas escolas de contextos rurais do Brasil.

O presente trabalho tem como objetivo geral: Verificar as possibilidades do uso de jogos digitais numa escola do campo do interior do Rio Grande do Sul. Para dar conta de obter esse objetivo os objetivos específicos são: 1) Fazer um levantamento de literatura sobre o uso de jogos digitais nas séries iniciais; 2) Elaborar atividades de ensino para séries iniciais com o uso de jogos digitais; 3) Verificar as vantagens e desvantagens do uso de jogos digitais com os estudantes das séries iniciais de uma escola do campo do interior do Rio Grande do Sul.

O presente artigo fez-se necessário em razão da necessidade de diversificar a práxis pedagógica, por intermédio de jogos educativos, em especial o Jogo Soletrando, no qual explorou várias áreas do conhecimento; dentre elas: raciocínio-lógico, escrita, linguagem, fala, leitura, integração e cooperação entre as turmas.

Diante disso, buscou-se através desta prática inovar o processo de ensino-aprendizagem, com aulas motivadoras e prazerosas, explorando a construção coletiva do conhecimento, bem como a interação entre os educandos. Além disso, buscou-se, através dos jogos digitais, diversificar e tornar mais prazerosa e significativa a aprendizagem dos educandos, explorando o lúdico, a criatividade e a participação coletiva na construção do saber, abrangendo as diversas áreas do conhecimento.

2. ABORDAGEM TEÓRICA

2.1. Uso das Tecnologias

Ao longo deste artigo observa-se que o uso das tecnologias está tão incorporado aos hábitos das pessoas e até mesmo na cultura que, de certa forma, já não se consegue mais se imaginar vivendo sem os recursos e confortos possibilitados por elas no dia a dia, mesmo nas tarefas de menor complexidade.

Sendo assim, segundo Kensky (2007, p. 21) “a evolução tecnológica não se restringe apenas aos novos usos de determinados equipamentos e produtos, e sim, ela altera comportamentos”. Quer dizer, entende-se que a ampliação e banalização do uso de determinada tecnologia impõe-se à cultura existente e transformam não apenas o comportamento individual, mas o de todo grupo social. Portanto, as tecnologias fazem parte do cotidiano das pessoas, como estudar, praticar atividades recreativas, de lazer ou físicas, bem como realizar atividades domésticas, trabalhar etc. Muitas vezes tais atitudes ou práticas são oriundas do incentivo da mídia ou por modismos.

Em contrapartida, para Lima (2010, p. 14):

“as novas tecnologias da informação e comunicação se apresentam como um conjunto de dispositivos digitais: o computador e a internet, nos quais possibilitam uma transformação nas relações e interações sociais, bem como nos processos de comunicação de atores individuais e coletivos”.

Em suma, tais tecnologias proporcionaram de um modo geral uma revolução social, principalmente em relação a comunicação e a interação entre os indivíduos, pois por intermédio dela pode-se cada vez mais desenvolver atividades complexas com maior facilidade. Para tanto, mostra-se imprescindível e necessário preparar e capacitar os professores em fazer o uso das tecnologias educacionais nos ambientes escolares, com o propósito de contribuir para a construção do processo de ensino-aprendizagem e assim, enriquecer o contexto educacional.

Neste enfoque Sousa (2010, p. 90) diz:

muitos professores têm dificuldades de trabalhar o conteúdo pedagógico aliado às tecnologias, pois alegam que isso demanda tempo, planejamento mais demorado, sem contar que ele não possui tempo suficiente para desenvolver os projetos com seus alunos, porque o horário destinado para suas aulas é insuficiente, até mesmo para ele trabalhar o conteúdo.

Desta forma, as tecnologias estão presentes nas ações das pessoas, como estudar, realizar atividades domésticas, trabalhar etc. fazendo com que os frutos dos mais variados tipos de tecnologias já se espalham em todos os setores da sociedade, em alguns momentos até acriticamente, pois muitos acabam fazendo uso das tecnologias devido ao grande incentivo da mídia ou por modismos.

Assim sendo, as novas tecnologias da informação e comunicação se apresentam como um conjunto de dispositivos digitais – como computador, Internet

e outros protocolos - que possibilitam transformação nas relações sociais, nas interações e processos de comunicabilidade de atores individuais e coletivos. (LIMA, 2010, p. 14).

As tecnologias possibilitaram sim uma revolução social, essencialmente da comunicação com interação entre as pessoas, pois através dela pode-se cada vez mais desenvolver atividades complexas com maior facilidade, um dos aspectos que merece atenção quando ao uso da tecnologia é sua inclusão nos ambientes escolares, e a adaptação do docente para sua utilização.

2.2 . O uso das Tecnologias e a formação docente

Ainda dentro desse enfoque, destacam-se as ideias de Mercado (1999), no que tange ao processo de formação continuada, no qual permite condições para que o professor possa construir o conhecimento sobre as tecnologias, bem como entender por que e como integrar estas na sua prática pedagógica. Por conseguinte, almeja-se que o educador consiga adquirir tais conhecimentos de forma crítica, a fim de trabalhar e desempenhar o seu papel no educandário, com compromisso, responsabilidade, empenho e dedicação, visando facilitar a aprendizagem de seus alunos, e não somente a tarefa de ensinar.

Mercado (1999, p.26) aponta que:

Com as novas tecnologias, novas formas de aprender, novas competências são exigidas, novas formas de se realizar o trabalho pedagógico são necessárias e fundamentalmente, é necessário formar continuamente o novo professor para atuar neste ambiente telemático, em que a tecnologia serve como mediador do processo ensino-aprendizagem.

A formação docente, portanto, deve ser adequada às necessidades profissionais em contextos educativos e sociais em evolução. O professor deve participar das decisões relativas ao seu trabalho, sendo que a instituição formadora ou a escola em que está inserido deve situá-lo diante dos novos conceitos, métodos, paradigmas e tecnologias. O que se entende também como uma forma de formação continuada ou permanente.

Kensky (2007) enfatiza que, para que as TICs possam trazer alterações no processo educativo, no entanto, elas precisam ser compreendidas e incorporadas pedagogicamente. Para tanto, os professores envolvidos neste processo deverão

estar efetivamente capacitados para atuarem de maneira crítica e reflexiva frente a estas tecnologias, integrando-as com suas propostas educativas, visando não só o ensino, mas principalmente à aprendizagem de seus alunos, considerando que a incorporação das tecnologias deverá estar presente tanto no plano de ensino quanto no Projeto Pedagógico da escola, já que estas favorecem a consolidação de novas formas de educar.

2.3. Relação das TIC no processo educativo

Neste contexto, Kensky (2007) nos diz que, para que as TIC possam trazer alterações no processo educativo, no entanto, elas precisam ser compreendidas e incorporadas pedagogicamente. Logo, os professores envolvidos neste processo deverão estar efetivamente capacitados e preparados para atuarem de maneira crítica e reflexiva frente a estas tecnologias, integrando-as com suas propostas educativas, objetivando não só o ensino, mas especialmente à aprendizagem de seus alunos. Também, por outro lado, deve-se considerar que a incorporação das tecnologias deverá estar presente tanto no plano de ensino quanto no Projeto Pedagógico da escola, já que estas favorecem a consolidação de novas formas de educar.

Atualmente são inegáveis as imensas transformações em todo o mundo devido às novas formas de produção e inovações das tecnologias da informação e comunicação – TIC's. Estas transformações influenciam diretamente nos modos de organização de toda a sociedade, inclusive no campo educacional. O uso das tecnologias está tão incorporado aos hábitos das pessoas e até mesmo na cultura que, de certa forma, já não se consegue mais se imaginar vivendo sem os recursos e confortos possibilitados por elas no dia a dia, mesmo nas tarefas de menor complexidade.

Kensky (2007, p. 21) afirma que:

A evolução tecnológica não se restringe apenas aos novos usos de determinados equipamentos e produtos. Ela altera comportamentos. A ampliação e banalização do uso de determinada tecnologia impõe-se à cultura existente e transformam não apenas o comportamento individual, mas o de todo grupo social.

Logo, a presença do computador na escola, ou melhor, a sua utilização como ferramenta de ensino, ocasionou e continua ocasionando diversos debates no cenário educacional, isto porque para alguns, a presença da tecnologia através de computadores tornaria o ensino voltado apenas para o treinamento e até dispensaria a presença do professor em sala de aula, já que o computador funcionaria como uma máquina de ensinar. Para Kensky (2007, p. 88) “a preocupação da educação deve ir além desse treinamento”, ela deve estar presente na prática docente.

Lima (2010) coloca que os recursos tecnológicos quando inseridos no meio escolar podem contribuir significativamente para a busca na qualidade do ensino, contribuindo também para o surgimento de novas práticas pedagógicas, devendo ser utilizados por todos os envolvidos no processo de ensino e aprendizagem e não apenas pelo professor como única e exclusiva ferramenta facilitadora da organização do trabalho ou transmissão de conteúdos.

Acredita-se que o computador e a internet passam a fazer parte das atividades escolares como uma ferramenta de mediação do processo de ensino e construção do conhecimento por parte dos alunos e professores, que assumem papéis diversificados, mas não separados, neste processo.

Assim, o objetivo principal desta reflexão é pautar as relações entre as escolas do campo e seus sujeitos com as tecnologias digitais, abordando a discussão sobre como as tecnologias digitais podem ser incorporadas às propostas pedagógicas das escolas a partir de um enfoque crítico, como ferramenta de ampliação dos espaços de luta, de criação e expressão desses “**Outros Sujeitos**” (ARROYO, 2013b; QUIJANO, 2010).

2.4. A Uso das Tecnologias e a Educação do Campo

Percebe-se que grande parte dos projetos de “inclusão digital” voltados às escolas do campo só começam a sair do papel após as experiências já feitas na cidade. Pois alguns projetos se propõem a levar equipamentos antes mesmo da estrutura de acesso (luz, telefonia, Internet) estar montada, pois historicamente o campo não foi lugar de políticas públicas que privilegiassem direitos básicos do ser humano. E mesmo com avaliações críticas e negativas aos projetos de “inclusão digital” que já aconteceram nas cidades, elaboradas e intensamente refletidas por

pesquisadores da área, a estrutura precária elaborada para viabilizar esses projetos mantém-se a mesma e chega, com o mesmo formato e os mesmos problemas, no campo.

Logo, propor o uso de tecnologias digitais na escola sem uma política de formação afirmativa e em programas sem continuidade não contribui para a apropriação crítica das tecnologias digitais por parte de professores e estudantes.

Por sua vez, salienta-se que problemas se apresentam quando as escolas viram depósitos de computadores que, guardados e inacessíveis, são numerados um a um para a próxima campanha eleitoral; quando o uso das tecnologias nas escolas se restringe a uma transposição didática que privilegia a transmissão de conteúdos de um currículo antigo, fragmentado e não condizente com a realidade escolar; quando não são consideradas as novas experiências e os diferentes sentidos que crianças e professores podem produzir no contato com as tecnologias, como o despertar de novas relações sociais, sensibilidades, trocas e conhecimentos proporcionados pela experiência com os meios digitais.

2.4. A importância do jogo na aprendizagem

De acordo com Fialho em relação à importância do jogo na aprendizagem pode-se dizer que:

A exploração do aspecto lúdico, pode se tornar uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, tornando esse processo transparente, ao ponto que o domínio sobre os objetivos propostos na obra seja assegurado (FIALHO, 2007, p. 16).

Neste contexto, percebe-se que o jogo torna-se um aliado na aprendizagem do educando quando o mesmo explora diversas áreas do conhecimento, como o cognitivo, o emocional e o motor. Por isso destaca-se o seguinte:

A ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir ou reforçar os conteúdos, fundamentados nos interesses que podem levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. Assim, o lúdico é uma ponte para auxiliar na melhoria dos resultados que os professores querem alcançar. (BRASIL, 2007)

Nota-se que para Prensky, as novas gerações já nasceram sob a era digital. Por isso, os estudantes e jovens profissionais de hoje tendem a ser mais rápidos, mais dinâmicos e conhecem a tecnologia com enorme propriedade. Assim, para despertar o interesse dos "nativos digitais" e aproveitar seu entusiasmo e

capacidade de aprendizagem, o ensino deve se adaptar aos novos tempos e buscar utilizar os recursos tecnológicos disponíveis no processo de ensino-aprendizagem.

Partindo desta premissa, Marc Prensky (2012) propõe que os jogos digitais podem ser uma forma divertida e eficaz para aprender os mais diversos conteúdos. Trata-se de um recurso surpreendente não apenas para a aprendizagem escolar, mas também para diversos tipos de treinamento institucional.

3 METODOLOGIA DE PESQUISA

Em relação ao artigo, enfatiza-se que de acordo com Gil (2002) a pesquisa pode ser definida como o procedimento racional e sistemático que tem como finalidade proporcionar respostas aos problemas que são propostos. Sendo assim, entende-se que a pesquisa é requerida quando não se dispõe de informação suficiente para responder ao problema, ou então quando a informação disponível se encontra em tal estado de desordem que não possa ser adequadamente relacionada ao problema.

O presente trabalho foi desenvolvido da seguinte maneira: foi salvo, através de um CD nos 15 (quinze) computadores do laboratório de informática, o “Jogo Soletrando”, do Programa Caldeirão do Huck, tendo em vista a instabilidade de acesso à internet na escola. Tal atividade foi desenvolvida na Escola Estadual de Ensino Fundamental Dr. Camilo de Freitas Mércio, com aproximadamente 45 (quarenta e cinco) alunos, no município de São Gabriel/RS. Tal jogo foi utilizado a fim de tornar mais lúdico o aprendizado, dos estudantes de uma escola do campo, da grafia das palavras da Língua Portuguesa. Inicialmente foi explicado aos alunos qual o objetivo do trabalho e como o jogo funcionava.

3.1. Jogo aplicado com os alunos do 1º ao 5º ano

O jogo Soletrando (Imagem 1) foi aplicado durante 01 (um) mês, aproximadamente 01 (uma) hora por dia, no qual envolveu três (03) participantes, onde eles tinham que escrever o seu nome e jogar conforme as instruções.

Imagem 1: Jogo soletrando

VOCÊ É O VISITANTE
200257

QUARTA-FEIRA, 31 DE JULHO DE 2013

BAIXAR O SOLETRANDO DO CALDEIRÃO DO HUCK GRÁTIS

MENU
 OBJETIVOS INTERMEDIÁRIOS
 AVULGOS E EXERCÍCIOS
 RECURSOS DIDÁTICOS

MARCADORES
 CURSOS (3)
 Desafios (1)
 LIVROS (3)

TRADUTOR DA PÁGINA
 Seleccione o idioma

CALCULADORA COMUM

1	2	3
4	5	6
7	8	9
	x	

NÃO PODERIA ESQUECER DOS MEUS COLEGAS PROFESSORES DE PORTUGUÊS!
 Andei vasculhando na net e olhe o que encontrei é "Soletrando do Caldeirão do Huck" na versão digital muito bacana, os professores pode montar seu próprio soletrando na escola.
 O joguinho não é tão difícil quanto a versão televisiva, mas também é "apresentado" por Luciano Huck no CD-Rom que o acompanha. É do apresentador a voz que guia os participantes na versão interativa da brincadeira.

Em cinco rodadas, as crianças devem acertar a digitação das palavras indicadas para prosseguir no jogo - e sempre que acertam, surge um desenho de Huck para incentivá-las.
 CLIQUE **BAIXE** E BAIXEI
 PROCEDIMENTOS:
 1. clique no link acima
 2. abra a pasta zipada e também a segunda pasta
 3. clique no instalador(**Soletrando.exe**, **LEMBRETE** ele não instala no computador, apenas rodas com ajuda do **JAVA**)
 4. é só jogar
 Fonte: não lembro onde peguei faz tempo.

Postado por Prof. Agenildo A. é Aqui às 04:51

Fonte: (<http://matematicaeaquigenildo.blogspot.com.br/search?q=soletrando>)

Nesse jogo, foi estimulado e orientado os alunos do 1º ao 5º ano, a jogar o referido jogo, incentivando e valorizando o lúdico na aprendizagem, no qual muitas vezes é deixado de lado na práxis pedagógica por muitos educadores.

Tal prática foi desenvolvida da seguinte maneira: em um dia foram duas turmas, por exemplo, do 5º ano com as turmas do 1º e 2º ano, sendo que os maiores auxiliavam os menores; e assim por diante. Da mesma forma ocorreu em outro momento, onde os alunos da turma do 3º ano jogaram com a turma do 4º ano; por conseguinte, houve a troca de turmas em dias alternados, a fim de favorecer a cooperação entre eles.

Imagem 2: Jogo soletrando em duplas



Fonte: <http://www.jogosonlinegratis.org/jogoonline/jogo-online-soletrando-do-caldeirao-do-huck/>

3.2. Resultados e Discussões

Foram realizadas várias etapas e fases do Jogo Soletrando no laboratório de informática, no qual envolveu três (03) participantes, onde eles tinham que escrever o seu nome e jogar conforme as instruções. Porém, em certos momentos ocorreu de serem em duplas, conforme o número de alunos e disponibilidade de computadores. Pois durante a aplicação desta prática alguns teclados ou mouses foram roubados ou danificados, por isso muitas vezes fez-se necessário aguardar a direção da escola providenciar outros equipamentos para não prejudicar os estudantes.

Em contrapartida, observou-se que eles tiveram que ter muita atenção e disciplina para chegar até o fim do jogo; além de cooperação com as turmas envolvidas na prática. Também, a maioria dos alunos realizou com êxito e contentamento o jogo, ficando tristes e chateados quando eram orientados a parar o jogo e desligar o computador.

Neste contexto, salienta-se que o referido jogo foi de extrema importância na alfabetização dos alunos, principalmente do 1º e 2º ano, no qual a maioria evoluiu bastante, conseguindo construir o conhecimento, bem como melhorar a escrita e a leitura, através de atividades lúdicas que enalteceram o processo de ensino-

aprendizagem. Também, notou-se uma evolução cognitiva nas outras turmas, respeitando o ritmo e limite de cada indivíduo, valorizando suas dificuldades e peculiaridades.

3.3.Avaliação

Os alunos foram avaliados no decorrer da atividade, através do interesse, participação e cooperação entre o grupo. A avaliação foi qualitativa, processual e gradativa, levando em consideração o desenvolvimento e os limites de cada aluno, respeitando as suas adversidades e potencialidades.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho buscou verificar as possibilidades do uso de jogos digitais numa escola do campo do interior do Rio Grande do Sul, através de atividades lúdicas no laboratório de informática; visando expandir e diversificar a práxis pedagógica no contexto educacional. Por conseguinte, foram aplicados vários jogos pedagógicos direcionados aos alunos do 1º ao 5º ano abrangendo as áreas de linguagem, escrita, alfabetização, coordenação motora, cálculos matemáticos e raciocínio lógico. Visando com isso motivá-los e auxiliá-los na construção do conhecimento, de maneira construtiva, participativa e lúdica.

As atividades com jogos digitais foram realizadas durante um mês, com as turmas do 1º ao 5º ano dos Anos iniciais, no laboratório de informática da escola acima citada, abrangendo 45 alunos aproximadamente. Sendo que muitas vezes ficaram dois alunos em cada computador, dependendo do dia e da turma, variando o número de alunos por turma; entretanto, muitas vezes cada aluno trabalhou individualmente no computador.

Constatou-se, também, que os alunos durante as atividades pedagógicas desenvolvidas no laboratório de informática interagiram uns com os outros, auxiliando nas dificuldades e dúvidas pertinentes, tanto no uso das ferramentas tecnológicas como na escrita das palavras do jogo soletrando. Logo, notou-se uma evolução considerável nos trabalhos colaborativos, enriquecendo assim o aprendizado de toda a turma, seja no aspecto pedagógico, intelectual, psicológico ou social. Quer dizer, tal práxis pedagógica contribuiu positivamente para a construção do conhecimento, tanto na escola como na comunidade escolar.

Diante dessas constatações, pode-se dizer que o resultado foi satisfatório e significativo em diversas áreas do conhecimento, tais como: alfabetização, linguagem, escrita, coordenação motora, interpretação, percepção auditiva e visual, etc. Enfim, foram atividades pedagógicas lúdicas que contribuíram para o crescimentos dos alunos, seja na parte emocional, cognitiva ou social; despertando com isso a construção colaborativa do processo educacional, tão essencial nos dias atuais.

Seguindo neste enfoque, levando em consideração a realidade no qual vivem os alunos, observou-se o encantamento e o interesse em poder participar dos jogos interativos e digitais. Sendo que tudo é novidade para eles, pois vivem em condições precárias, sem nenhum conforto, com baixa autoestima e rendimento escolar.

Por sua vez, observou-se que muitos profissionais de educação mostram-se resistentes e utilizando-se de recursos de aprendizagem ultrapassados, o que torna o processo educacional pouco atrativo e monótono, dificultando assim a construção do conhecimento. Sendo assim, tornou-se necessário este estudo de caso, com entrevistas, observações e mapeamento, com o intuito de melhorar e transformar o cenário existente, no qual encontra-se bem fora do contexto moderno e digital dos dias atuais.

5. REFERÊNCIAS

ARROYO, Miguel G. **Currículo, território em disputa**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013a.

_____. **Outros sujeitos, outras pedagogias**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013b.

BRASIL, Ministério da Educação. **Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília, DF: MEC, 2007.

COSCARELLI, Carla Viana (org.). **Tecnologias para aprender**. 1 ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

FIALHO, Neusa Nogueira. **Jogos no Ensino de Química e Biologia**. Curitiba: IBPEX, 2007.

Gil, Antônio Carlos. **1946 - Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002

KENSKY, Vani Moreira. **Educação tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papyrus, 2007. Disponível em: <<http://www.aedi.ufpa.br/esud/trabalhos/poster/AT2/114324.pdf>>. Acesso em: 11 jan. 2017.

LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5 ed. - São Paulo: Atlas 2003.

LIMA, Andrelane de Oliveira. **A Formação de Professores no Contexto das Novas Tecnologias: uma análise sobre a capacitação de formadores do Programa “Um Computador por Aluno – UCA”**. Teresina, 2010. Disponível em: <<http://www.aedi.ufpa.br/esud/trabalhos/poster/AT2/114324.pdf>> . Acesso em: 11 jan. 2017.

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. **Formação Continuada de professores e Novas tecnologias**. Maceió: Edufal, 1999. Disponível em: <<http://www.aedi.ufpa.br/esud/trabalhos/poster/AT2/114324.pdf>>. Acesso em: 11 de jan. 2017.

MORIN, E. **Os Sete Saberes necessários à Educação do Futuro**. São Paulo: Cortez/UNESCO, 2001.

NOGUEIRA, Luana Karinne da Costa; OLIVEIRA, Cleidinalva Maria Barbosa; OLIVEIRA, Sandra Suely; SOUZA JÚNIOR, Arnaldo Oliveira. **Formação de professores e Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC’s: uma relação necessária para o uso de recursos tecnológicos na educação**. ESUD 2013 – X Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância. Belém/PA, 11 – 13 de junho de 2013 – UNIREDE.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Senac-SP, 2012. 576p.
QUIJANO, Aníbal. **Colonialidade do poder e classificação social**. In: SANTOS, BOAVENTURA DE SOUSA; MENESES, MARIA PAULA (Org.). . Epistemologias do Sul. São Paulo: Cortez, 2010. p. 84–130.

REIS, S. C. **Do discurso à prática: textualização de pesquisas sobre o ensino de inglês mediado por computador**. 2010. 266 f. Tese (Doutorado em Linguística) - Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2010.