

# VALIDANDO O USO DE JOGOS NO NOTEBOOK

Andréa Trommer<sup>1</sup>

Érico Marcelo Hoff do Amaral<sup>2</sup>

## RESUMO

Navegar na internet, falar no celular, assistir televisão e utilizar ferramentas educativas lúdicas na sala de aula são fatos do cotidiano da maioria da população. Vive-se em uma nova era tecnológica onde tudo é possível e essa tecnologia está presente o tempo todo na vida do ser humano. A influência das mídias na educação é um tema amplamente questionado e discutido por alguns estudiosos, muitos consideram positivos os métodos utilizados e outros nem tanto. O presente artigo descreve um estudo sobre a utilização da aprendizagem tradicional e virtual dentro da disciplina de Língua Portuguesa. A metodologia adotada foi uma pesquisa de campo qualitativa realizada em uma escola pública, utilizando como estratégia atividades previstas no plano de ensino do quarto ano do ensino fundamental com o uso de jogos online.

## ABSTRACT

Surfing the Net, talking on the cellphone, watching TV and using ludic educational tools are aspects from most people routine. We live in a new technology age when everything is possible and this technology is present in the life of human beings all the time. The influence of media in education is a widely discussed subject by the masters, many of them consider the methods used very positive while others don't. This work draws a research on the use of virtual and traditional education when teaching Portuguese language. The methodology used was a qualitative research performed at a public school, adopting as strategies the activities foreseen in the curriculum of scholars in the fourth grade of elementary school.

## PALAVRAS-CHAVE

Notebook, jogos online, métodos e ensino

## 1 INTRODUÇÃO

A temática deste artigo tem como foco de estudo a utilização da aprendizagem tradicional e virtual dentro da disciplina de Língua Portuguesa com o auxílio dos notebooks como instrumento de ensino e aprendizagem.

O trabalho tem por objetivos: analisar como os jogos online podem trazer benefícios para a aprendizagem, direta e indiretamente, acompanhar e descrever especificamente a utilização de um ambiente integrador e outro tradicional, identificar as características das vantagens e desvantagens das mesmas e formar uma base para a elaboração de pesquisa a fim de comprovar qual é a preferência dos alunos frente às tecnologias e ao ensino sem as TICS.

As tecnologias estão presentes no dia a dia, muitas vezes deixam de ser usadas e o trabalho de ler e escrever continua sendo representado convencionalmente nas salas de aula.

---

<sup>1</sup> Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

<sup>2</sup> Professor Orientador, Universidade Federal do Pampa.

Sendo assim, é necessário que os profissionais da educação busquem conhecimentos sobre o tema em questão, permitindo um trabalho pedagógico prazeroso para ambos, pois se pode dizer que o jogo incentiva a imaginação das crianças, auxilia no desenvolvimento cognitivo e em muitas habilidades sociais. Desse modo torna-se fundamental que a escola tenha outra visão frente às tecnologias e que modifique suas metodologias estabelecendo uma nova forma de aprendizagem.

O imperativo das tecnologias em todas as áreas do saber, do ser e do fazer acaba estabelecendo um perfil dos docentes como educadores, estimuladores e transformadores da aprendizagem, estando integralmente ligados a esse mundo de inovações. Neste sentido é necessário que o docente, seja criativo para pensar, planejar e propor ao aluno atividades que envolvam os alunos, que os instigue a buscar o aprendizado de forma lúdica, contextualizar as práticas e assumir uma postura crítica permitindo que o educando faça sua reflexão, renovando o ato de ensinar e fazendo a diferença. Isso permite que sua atuação seja parte integrante da realidade e não somente uma inserção de tecnologias. Espera-se que o aluno diante da crescente difusão e renovação das tecnologias seja capaz de desenvolver novas habilidades, como trabalhar em grupo e motivar-se com novas experiências.

O professor faz a diferença quando percebe as potencialidades das ferramentas que têm ao seu alcance e faz uso delas para mediar o ensino, pois a linguagem das mídias, repleta de imagens, movimentos e sons atrai, principalmente, crianças, jovens e os adultos dispensando manuais e treinamentos ultrapassados.

Com base no descrito, a pesquisa tem como objetivo apresentar uma proposta para melhorar a qualidade do ambiente de aprendizagem através da utilização dos notebooks e jogos pedagógicos como auxílio no processo de mudanças nas práticas em sala de aula. A pergunta que norteará o artigo é: o aluno aprende os conteúdos com mais eficácia no modo tradicional utilizando alguns recursos convencionais ou também poderá aprender utilizando um ambiente pedagógico com o auxílio de alguns jogos presentes no notebook.

Para isso o artigo será composto de sete seções. Na primeira seção, a introdução procura apresentar como a informática auxilia no processo de mudanças nas práticas da sala de aula. A segunda seção apresenta o referencial teórico. A terceira seção refere-se à metodologia na coleta de dados, já na quarta menciona-se o público alvo, o local e o modo utilizado na coleta dos dados. Na quinta, apresenta-se a análise dos resultados. A sexta seção compreende a conclusão e a sétima as referências utilizadas.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Para o desenvolvimento desta pesquisa busca-se um entendimento da eficácia das atividades lúdicas com o auxílio do notebook de natureza recreativa, usadas em sala de aula para obtenção de um maior rendimento no processo de ensino, com conteúdos específicos da língua portuguesa do ensino fundamental.

### 2.1 PROCESSO DE ENSINO TRADICIONAL

Conforme (MOURA, 2008), o termo pedagogia tradicional, como bem o conhecemos através dos cursos de formação inicial e continuada, adveio do estudo das concepções antigas de educação. Essa teoria ou concepção pedagógica formou-se a partir dos pontos recorrentes nas práticas de ensino evidentes ao longo da história da educação. Daí o termo Pedagogia Tradicional, para explicitar a sua recorrência, a sua gênese histórico-cronológica.

No processo de ensino existem diferentes métodos pelos quais os docentes podem trabalhar os conteúdos previstos para seus alunos do ensino fundamental. Portanto, cabe ao docente utilizar diferentes formas para auxiliar na construção da aprendizagem. Neste artigo, analisam-se o modo tradicional de ensino sem o uso das mídias e uma análise com o uso das ferramentas tecnológicas como instrumento de ensino e aprendizagem lúdica.

O processo tradicional de ensino é internalizado no professor (HADDAD et al., 1993; PEREIRA, 2003), o qual é ativo no ensino, sendo o aluno sujeito passivo (CHEMELLO; MANFRÓI; MACHADO, 2009; KODJAOGLANIAN *et. al.*, 2003). No referido mecanismo, é o docente o responsável pelo ensino, e esse apresenta o conteúdo com aulas expositivas (PEREIRA, 2003). Deste modo, o professor é o único detentor de saberes, o qual repassa os conteúdos e os alunos é que devem memorizar o que lhe foi repassado, ou seja, compete ao discente memorizar sem fazer nenhum questionamento das concepções.

O aspecto tradicional de ensino é a concepção de educação bancária de Paulo Freire na qual o professor é o narrador e os alunos os ouvintes, o educador narra os conteúdos e o educando repete sem saber o seu significado (FREIRE, 1978).

Paulo freire afirma que nesse tipo de ensino não há saber envolvido, os professores só transferem conhecimentos, porém os discentes não aprendem, eles só arquivam o que é transmitido (FREIRE, 1978). O estudioso refere-se ao fato de que os alunos que recebem este

[Digite aqui]

tipo de ensino só se adaptam e não realizam nenhum enriquecimento na criatividade e no seu senso crítico.

Sendo assim, observa-se que na concepção bancária de Paulo de Freire é o professor que escolhe o rumo da aula, sendo os alunos somente espectadores do docente, não interagindo com os outros (FREIRE, 1998). Entretanto, algumas vantagens são tiradas deste recurso didático, essa é que o docente possui maior controle da aula, pois é visto como dono do seu próprio conhecimento (PINHO *et. al.*, 2010), mas também nota-se desvantagens quando o aluno apenas decora conteúdo sem um sentido ou um raciocínio lógico sobre tal, não sendo capaz de desenvolver seu pensamento crítico e democrático.

Outras desvantagens, segundo o Haddad com este método o aluno é impedido de ter iniciativas não tendo chance de manifestar sua opinião sendo passivo, “muitas vezes o discente é impedido no desenvolvimento para a auto-realização” (HADDAD *et. al.*, 1993, p.98). Portanto, o professor não deve deixar-se utilizar somente o mesmo mecanismo tradicional de ensino, ele deve contemplar outros recursos didáticos de ensino como avaliar seguidamente os resultados adquiridos e identificar se existem alunos que não conseguiram alcançar os resultados previstos.

## **2.2 PROCESSO DE ENSINO UTILIZANDO AS TICS**

O método construtivista advém das teorias de Vygotsky e de Piaget, sendo que neste método o discente é levado a descobrir o conteúdo a partir de pesquisas para a compreensão dos conteúdos, sendo sujeito ativo no processo de ensino e aprendizagem. O docente já não é mais o centro das atenções sendo o aluno, então, capaz de construir o seu próprio conhecimento (CÓRIA-SABINI, 2003). Conseqüentemente, o trabalho com o uso das tecnologias o professor visa à construção do conhecimento pelo próprio aluno, mas para que ocorra esse processo, o professor passa a ser um agente que facilita a aprendizagem e não mais um sujeito ativo, buscando apenas novas opções nos meios disponíveis como nas TICS.

De tal modo, para o aluno se tornar ativo, o docente deve oferecer situações que o faça refletir e gerar questionamentos para que, ao se deparar com situações imprevistas, consiga buscar informações e avaliá-las para solucionar a circunstância apresentada (PINHO *et. al.*, 2010). Atualmente, o profissional de educação é levado a atualizar-se na sua área, conhecer novos paradigmas para uma boa atuação profissional como afirma Kodjaoglanian (KODJAOGLANIAN *et. al.*, 2003). Além disso, a vantagem do método construtivista está

relacionada ao fato de o aluno ir em busca do seu aprendizado, pois futuramente quando se deparar com algum problema, saberá como agir para solucioná-lo (HADDAD et al.,1993).

Adicionalmente, com as tecnologias várias são as possibilidades de consulta disponíveis como, televisão, revistas, jornais, livros e a Internet, que está entre as mais desejadas ferramentas dos alunos. Deste modo, o professor não é mais o detentor dos saberes, o aluno já possui os mesmos meios que o professor, podendo adquirir conhecimentos a partir das TICS. Portanto, o docente visa fazer com que os alunos reflitam sobre os conteúdos, estimulando-os, sem deixar de considerar, no entanto, que cada aluno possui um ritmo de aprendizagem própria (HADDAD et al., 1993).

Formar para as novas tecnologias é formar o julgamento, o senso crítico, o pensamento hipotético e dedutivo, as faculdades de memorizar e classificar, a leitura e a análise de textos e de imagens, a representação de redes, de procedimentos e de estratégias de comunicação (PERRENOULD, 2000, p. 128).

Essas considerações reafirmam que a escola tradicional ofereceu ao homem aquisições cognitivas para desenvolver-se e aperfeiçoar-se podendo, mais tarde, pensar em estratégias de uso do computador com competência e eficácia em uma década e para que professores e escolas encampem a tecnologia como ferramenta para ensinar. O autor também afirma que a cultura tecnológica é necessária também para: pensar as relações entre a evolução dos instrumentos informática e hipermídia, as competências intelectuais e a relação com o saber que a escola pretende formar. Observa-se que:

(...) sob esse ângulo, as tecnologias novas não poderiam ser indiferentes a nenhum professor, por modificarem as maneiras de viver, de se divertir, de se informar, de trabalhar e de pensar. Tal evolução afeta, portanto, as situações que os alunos enfrentam e enfrentarão, nas quais eles pretensamente mobilizam e mobilizarão o que aprenderam na escola. (PERRENOULD, 2000, p. 139).

Pesquisas permitem fragmentar e desfragmentar conceitos sobre o mundo da comunicação contemporânea, cujo universo estabelece, entre ambos, uma correlação. Noções como interface, interatividade, hipertexto, hipermídia, virtual, ciberespaço e parecem indicar a redefinição do papel dos meios de comunicação nos contextos histórico e cultural, assim como um novo direcionamento das relações do homem com tudo que ele cria, da palavra como ordenação do pensamento ao moderno e sofisticado computador. Niskier (2008) afirma: "as mudanças contemporâneas advindas do uso das redes transformaram as relações com o saber"(NISKIER, 2008, p. 47). Já para Pierre Levy “trabalhar quer dizer (...) aprender, transmitir saberes e produzir conhecimentos” (LEVY, 1999 *apud* NIESKIER, 2008, p. 47).

A autora mostra que a base da linguagem digital é:

Os hipertextos, sequências em camadas de documentos interligados, que funcionam como páginas sem numeração e trazem informações variadas sobre determinado assunto. (...) Para alguns é possível "navegar" nas páginas e ter uma ideia superficial sobre o tema em leitura rápida. (...) "Se houver mais interesse, é possível clicar em seqüência nas páginas e aprofundar as informações sobre os assuntos" (LEVY, 1999 *apud* NIESKIER, 2008, p. 32)

Também conforme Moran (1994, p.38-49), as tecnologias em suas diferentes formas e usos, integram um dos principais agentes de transformação da sociedade, pelas modificações que exercem nos meios de produção e por suas consequências no cotidiano das pessoas. Estudiosos do tema mostram que a escrita, leitura, visão, audição, criação e aprendizagem são influenciadas, cada vez mais, pelos recursos da informática. Na sociedade da informação todos estamos e aprendendo a conhecer, a comunicar-nos, ensinar e a aprender; a integrar o humano e o tecnológico; integrar o individual, o grupal e o social.

Uma mudança qualitativa no processo de ensino e aprendizagem acontece quando conseguimos integrar dentro de uma visão inovadora todas as tecnologias: as telemáticas, as audiovisuais, as textuais, as orais, musicais, lúdicas e corporais. Passamos muito rapidamente do livro para a televisão e vídeo e destes para o computador e a internet, sem aprender e explorar todas as possibilidades de cada meio. (MORAN, 2000, p. 01).

De acordo com o autor, a inserção das mídias é fundamental para a educação, o professor passa a ser o mediador e não mais o transmissor de conhecimentos utilizando as tecnologias de forma mais participativa e inovadora.

### **3 TRABALHOS CORRELATOS**

As tecnologias de comunicação não substituem o professor, mas, modificam algumas das suas funções. A tarefa de passar informações pode ser deixada aos bancos de dados, livros, vídeos, programas em CD. O professor se transforma agora no estimulador da curiosidade do aluno por querer conhecer, por pesquisar, por buscar a informação mais relevante. Num segundo momento, coordena o processo de apresentação dos resultados pelos alunos. Depois, questiona alguns dos dados apresentados, contextualiza os resultados, os adapta à realidade dos alunos, questiona os dados apresentados. Transforma informação em conhecimento e conhecimento em saber, em vida, em sabedoria.

Azevedo (2007) apresenta o resultado de um trabalho de análise do uso das ferramentas tecnológicas de aprendizagem lúdica como suporte de mediação á prática pedagógica docente, utilizando jogos no computador no ambiente escolar, buscando o envolvimento entre as crianças para que desenvolvam suas habilidades e potencialidades.

[Digite aqui]

Fica evidente em todo o processo de intervenção, a dificuldade que os alunos apresentaram na questão ortográfica, sendo assim necessário que atividades como essas sejam desenvolvidas, para que cada vez mais os conteúdos previstos para o ensino fundamental sejam aperfeiçoados.

O programa mais utilizado pelos alunos chama-se EDUBAR, que é uma ferramenta que facilita o acesso aos aplicativos educacionais do Linux que gera um serviço qualificado na busca em localização de conteúdos educacionais, no edubar muitas são as opções de jogos, este programa apresenta pontos positivos em sua usabilidade, onde os alunos demonstraram alegria e segurança ao manusear o computador e pôde colocar em prática tudo o que tinham aprendido sobre os conteúdos. Foram estimulados a pensar, a soltar a imaginação, a criatividade e incentivados a produzirem textos de forma sequenciada. Para Azevedo (2007), perante todo o procedimento foi verificado que é essencial uma boa prática pedagógica, sendo o professor um intermediário de conhecimento, onde o mesmo crie um espaço harmonioso e acolhedor com aulas diferenciadas e prazerosas.

Já, Haddad (1993) utilizou a ferramenta educacional como recurso facilitador para o andamento de ensino e aprendizagem. As atividades desempenhadas demonstram que é possível, incorporar de forma planejada a utilização de software educativos no ambiente escolar de modo a incentivar a criatividade dos alunos, na imaginação, a leitura, escrita, enfim utilizar uma interação lúdica no processo de ensino e aprendizagem.

Já Perfeito (2008), apresenta a avaliação da usabilidade das ferramentas tecnológicas no auxílio do processo de ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa. Durante o processo, nos primeiros contatos, as crianças tiveram embaraços ao manusear periféricos do computador como mouse, teclado, e dificuldades em familiarização com as ferramentas. Entretanto, o autor destaca que os alunos após utilizarem o software educacional de aprendizagem lúdica, tiveram um aumento significativo na capacidade de ler, capacidade de produzir textos com diferentes objetivos comunicativos, adequados a situação e ao destinatário, como também apresentaram melhoras no empenho e cooperação e capacidade de avaliar e criticar.

O autor Haddad (1993), apresenta aspectos positivos como também negativos, destacando que a maioria dos alunos demonstra utilizar as ferramentas educativas construtivistas lúdicas, o programa é de fácil entendimento muito interativo e com uma linguagem simples. Como pontos negativos destacam-se em um primeiro momento logo que começam a utilizar os notebooks apresentam dificuldades no manuseio do mouse e teclado.

Azevedo (2007), conclui que uma aula bem elaborada só traz benefícios aos discentes e quando se utiliza na sala de aula novidades os alunos demonstram interesse e desenvolvem novas habilidades. Também foi possível constatar a durante o período de aplicação do projeto de pesquisa a importância do planejamento de aula pelo docente, pois isso incentivou o aluno na construção e entendimentos do que era proposto.

Perfeito (2008) avaliou o uso das ferramentas dentro da disciplina de língua portuguesa, constatou-se que o aluno utilizando estas ferramentas lúdicas seu desempenho com as atividades de ortografia, gramática, leitura e escrita se sobressaíram em relação a quem não tem acesso às ferramentas tecnológicas.

Gráfico 01:

O gráfico demonstra um índice de pesquisa, realizada de acordo com a preferência dos alunos pela utilização das tecnologias.

Similaridade	Resultado
<b>Incluiu o uso do programa EDUBAR, com o intuito de aprendizado baseado na disciplina de Língua Portuguesa (OLIVEIRA; AZEVEDO; AZEVEDO, 2007).</b>	Identificou-se que 40,91% dos alunos preferem utilizar o programa educacional, ao invés do tradicional; 38,82% preferem o método tradicional, no qual o professor explica o conteúdo e o aluno estuda; e 27,27% preferem ambos os métodos.
<b>Separou a turma em dois grupos, um foi submetido ao método tradicional (aulas teóricas) e o outro grupo com a utilização do programa educacional (demonstrações práticas), (HADDAD et al., 1993).</b>	Identificaram (a partir de questionário) que o grupo 2, o qual continha o uso do programa educacional de ensino, apresentou menos erros do que o grupo 1; e que a metodologia preferida pelos dois grupos, quase que em sua totalidade, foi a combinação das aulas teóricas com demonstrações práticas e aulas no laboratório.
<b>Separou a turma em 2 grupos, um foi submetido à aula teórica e o outro com o uso das TICS. (PERFEITO et al., 2008).</b>	Identificaram (a partir de uma avaliação prática) que os alunos submetidos à aula teórica obtiveram maior número de acertos, porém não houve diferença estatisticamente significativa. E com relação à avaliação do programa, foi constatado que a maioria dos alunos considerou o programa de fácil uso, além de didático. E constatou-se também que 50% dos alunos discordavam quanto à utilização de programas em substituição a professores.

Fonte: Pesquisa da autora, 2014.



#### 4 METODOLOGIA

Os procedimentos metodológicos adotados nesta pesquisa seguem uma estrutura onde realizou-se uma reflexão crítica na busca de sistematizar os métodos adotados para o andamento do artigo.

A figura a seguir apresenta uma descrição por meio de um fluxograma que evidencia as etapas envolvidas na pesquisa, foi realizada uma sistematização para o andamento do mesmo.

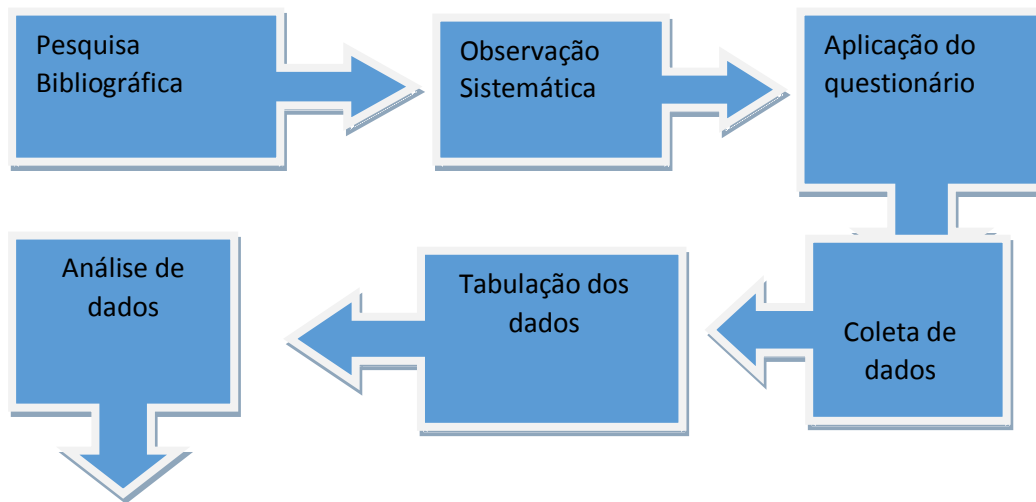


Figura 1- Fluxograma da sistematização da pesquisa

Em educação tem sido considerada cada vez mais importante a necessidade de conhecer e explicar a natureza dos fenômenos educativos, na busca pela construção do conhecimento. Deste modo, a pesquisa será do tipo quanti-qualitativa, pois, de acordo com o objetivo do estudo, pretendemos que o resultado final tenha natureza descritiva e interpretativa da realidade investigada.

Durante algum período o docente fez uso de diversos recursos didáticos com o auxílio de TICS, o processo aconteceu com a coleta dos dados de um questionário aplicado com os alunos que cursam o quarto ano do ensino fundamental, com idade entre 9 á 12 anos no turno da tarde, o qual é composto por um questionário simples aplicado com os alunos para que opinassem sobre as diversas metodologias de ensino, como demonstra o gráfico.

Para verificar o nível de conhecimento quanto à temática proposta, a investigação qualitativa é fundamental para compreender e interpretar os dados, pois, os mesmos são descritivos, dando especial importância ao ponto de vista dos participantes. Após o recolhimento dos questionários, será feita uma análise, para compreensão e sistematização dos [Digite aqui]

dados. Os recursos tecnológicos utilizados foi o programa Edubar que é um software educacional, de fácil manuseio e muito didático, pois explica detalhadamente cada passo, o aluno aprende o conteúdo de língua portuguesa de forma lúdica.

## **5 DESENVOLVIMENTO**

A Escola Estadual de Ensino Fundamental Bairro Carvalho, está localizada num bairro carente do município de Cachoeira do Sul, atendendo 420 alunos do 1º ao 9º ano do ensino fundamental, nos turnos manhã e tarde, recebeu os notebooks do governo, cada aluno tem o seu notebook, a escola foi escolhida por atender aos critérios de atender uma clientela muito carente e sem acesso as tecnologias, escola tem boas condições estruturais.

O Programa Província de São Pedro (PSP), tem por objetivo a modernização tecnológica da rede estadual e a apropriação da tecnologia por alunos e professores, principalmente através da utilização de dispositivos móveis. As atividades são presenciais e à distância e tem por objetivo preparar docentes para o domínio dos equipamentos para a utilização destas tecnologias voltadas aos aspectos pedagógicos. O PSP integra o Programa RS Mais Digital.

A formulação do artigo está inserida nos pressupostos de demonstrar através de estudos e reflexões a preferência dos alunos quanto à utilização de ferramentas educativas. Na formulação, os dois planos de aula foram expostos com o mesmo conteúdo de Língua Portuguesa aos alunos do ensino fundamental com idade que variam de 9 a 12 anos, totalizando 18 alunos do turno da tarde.

Gráfico 02:

Descrição das atividades da aula presencial:

Apresentação das descrições do plano de aula, com o suporte do notebook	
<b>Objetivos</b>	Verificar a assimilação do conteúdo tradicional; Observar o interesse e envolvimento dos alunos; Verificar a contextualização informacional.
<b>Conteúdos</b>	Leitura e interpretação; Conteúdo da gramática sobre o sinônimo.
<b>Ferramentas</b>	Quadro negro; Giz; Dicionário; Folhas impressas.
<b>Metodologia</b>	Exercícios de fixação do conteúdo no quadro negro; Revisão através do uso do dicionário; Exercícios impressos Xerox.
<b>Avaliação</b>	O método será satisfatório se a construção de conhecimento for eficaz, sendo que o conteúdo proposto deve ser realizado criticamente. Busca-se atingir competências e habilidades para os alunos com a utilização dos conteúdos tradicionais.

Fonte: Pesquisa da autora, 2014.

Gráfico 03:

Descrição das atividades da aula presencial com o uso das tecnologias.

Apresentação das descrições do plano de aula, com o suporte do notebook	
<b>Objetivos</b>	*Verificar a capacidade de utilização e compreensão do material disponível no ambiente educacional, como fonte motivadora e construtora de conhecimento. *Utilização de um ambiente de aprendizagem. *Construir um conhecimento a partir da ludicidade.
<b>Conteúdos</b>	Leitura e interpretação; conteúdos da gramática; sinônimo.
<b>Metodologia</b>	Ferramentas educativas, jogos online; exercícios interativos a partir de jogos.
<b>Ferramentas</b>	Notebooks.
<b>Avaliação</b>	O método será satisfatório se, a construção do conhecimento for eficaz, sendo que o conteúdo proposto deve ser realizado criticamente. Busca-se atingir competências e habilidades para os alunos. Avaliar o interesse dos alunos com a utilização dos jogos no programa.

Fonte: pesquisa da autora, 2014.

O tempo previsto para a realização dos planos de aula foi de quatro períodos de cinquenta minutos e mais um período para avaliação do conteúdo realizado na aula com [Digite aqui]

atividades tradicionais e nas atividades de interação com jogos educativos, entre os jogos estão cruzadinhas, caça ao tesouro, qual é a frase entre outros jogos divertidos e animados.

A apresentação do primeiro dia do conteúdo apresentado na aula foi seguida por exercícios no quadro negro escrito pela professora do modo tradicional.

No segundo dia foram aplicados apenas exercícios de fixação impressos, na terceira aula foram realizadas atividades com o uso do dicionário. A quarta aula foi feita na sala de aula de forma prática com o uso dos notebooks.

Com outra abordagem e o plano de aula voltado para o uso dos jogos do programa edubar, percebeu-se que os discentes demonstraram maior interesse nas ferramentas tecnológicas por causa das atividades interativas, apresentando facilidade no manuseio e na procura das atividades que o professor propôs.

## **6 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Conforme (MORAN; 2000), a introdução das tecnologias na escola é considerada como ferramenta essencial na construção do conhecimento beneficiando o aluno e o professor no ambiente escolar e fora dele. O professor torna-se um bom mediador se souber conduzir as atividades de ensino.

Conforme os gráficos a seguir, o método que mais se destaca é o recurso didático sugerido pelos alunos, que se encaixa nas metodologias utilizando as tecnologias. Pois os alunos consideram que aprendem os conteúdos a partir dos jogos e assim facilita o aprendizado gerando conhecimentos extraclases.

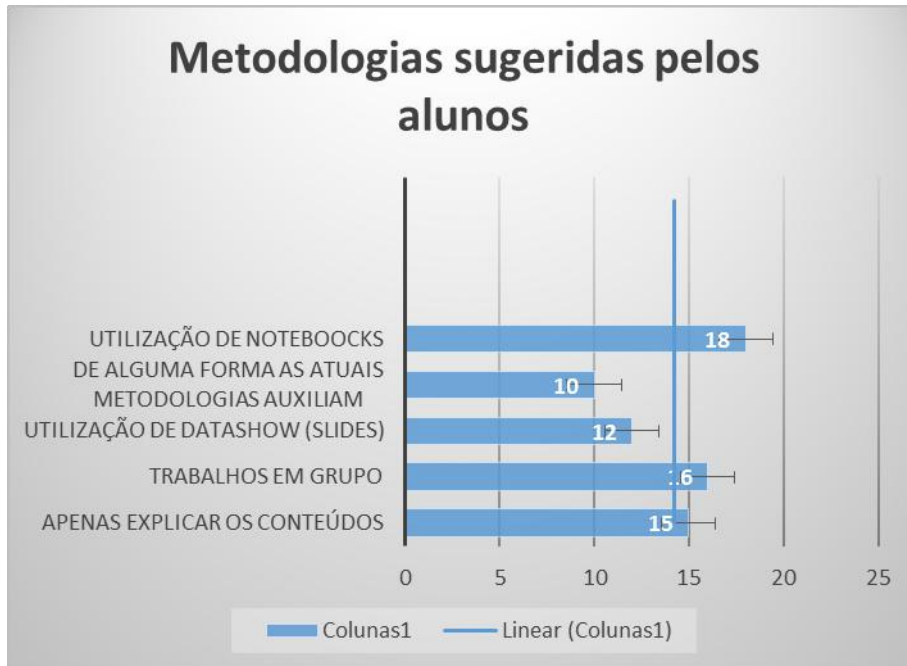


GRÁFICO 01: Metodologias sugeridas pelo público pesquisado.  
Fonte: pesquisa da autora, 2014.

O gráfico 01 apresenta a preferência dos alunos quando são propostas atividades diferenciadas. Todas as alternativas do quadro foram utilizadas e a que mais se destaca como mostra o gráfico é que, de 25 alunos, 18 tem preferência pelos notebooks, sendo o que mais os alunos tiveram interesse com as ferramentas tecnológicas, do que nas atividades tradicionais como folhas de Xerox e exercícios no quadro negro. Além disso, nesse sistema, não podemos utilizar as cores por causa do custo, já nas atividades com as tecnologias tudo é muito colorido, temos muitos recursos como som, imagens, vídeos, jogos a animados, etc..

No entanto, ainda atualmente percebe-se que os computadores não são tão explorados tanto pelos alunos como para os docentes, muitos professores não têm formação adequada ficando impotentes perante os discentes.

O que podemos constatar através da observação foi um grande interesse por parte dos alunos pelos jogos educacionais. No entanto, de acordo com o levantamento de dados e reflexões críticas como mostra os gráficos, em nenhum momento esqueceu-se a presença do professor de sala de aula, aquele que é o especialista, o professor de língua portuguesa, o de história, o de educação artística e o que eles podem obter de ganhos em sua sala de aula com a introdução da informática.

As figuras 04 e 05, apresenta um jogo muito utilizado na turma que foi realizada a pesquisa, de fácil entendimento e muito interativo.

[Digite aqui]



FIGURA 04: imagem do “jogo cruzadinha de antônimos”.  
Fonte: imagem da autora, 2014.

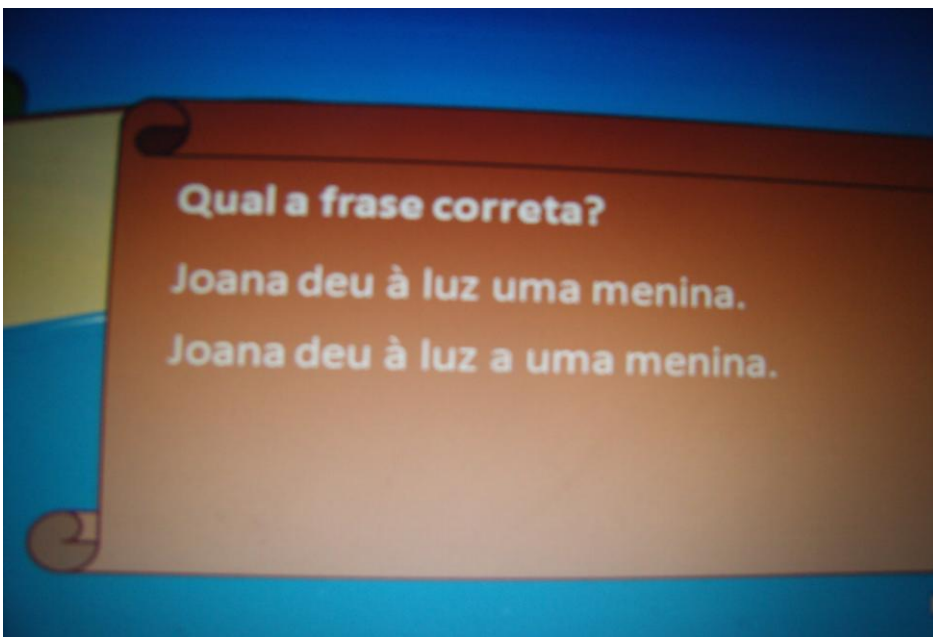


FIGURA 05: imagem do “jogo qual a frase correta”.  
Fonte: imagem da autora, 2014.

No entanto, segundo os professores da escola, o professor continua na sua sala de aula tradicional, sem saber como transformar essa nova ferramenta de informação em atividade de ensino e aprendizagem. No máximo, ele solicita ao "professor" do laboratório que prepare alguma atividade para os seus alunos sobre certo conteúdo e cabe ao encarregado do laboratório, sem formação adequada, dar aula de matemática, português, inglês ou ciências. Tudo isso pode resultar em fracasso no processo de informatização do ambiente escolar, exatamente pela falta de preparo dos educadores.

[Digite aqui]

Nesse sentido, observou-se que os professores estão pouco informados sobre esse assunto tecnológico, ainda que o que se espera nos dias de hoje é que o docente provoque mudanças significativas no sistema educacional. É necessário, então, que os computadores sejam colocados na escola não só como meros enfeites, mas sim como recursos na sala de aula e que se tenha uma instrumentalização sobre eles, porque muitas vezes ficamos impotentes perante os alunos.

## 7 CONCLUSÕES

O artigo evidencia que o ensino com a utilização das tecnologias obteve através dos quadros e gráficos no entendimento dos alunos resultados significativos frente aos conteúdos tradicionais, pois o ambiente virtual dos jogos, mostrou ser uma ferramenta que podem complementar as práticas em diversos espaços, na sala de aula ou até mesmo nas casas dos alunos, revelando-se mais um instrumento metodológico, encantando de forma lúdica professores e alunos.

Para identificar a percepção dos alunos sobre as metodologias, foi feita uma reflexão com uso de questionários e observações, para assim identificar a preferência dos alunos diante da utilização das metodologias que os docentes adotam no espaço escolar. A técnica considerada pelo aluno de maior importância, que contribuiu para o seu crescimento são as apresentadas e mediadas pelo professor com o auxílio das ferramentas educativas lúdicas, portanto, as que se enquadram como metodologia construtivista. Por outro lado, os trabalhos realizados no modo tradicional são considerados por unanimidade menos importante para auxiliar no ensino-aprendizagem, conforme a opinião dos alunos.

Também observou-se que durante o período de observações a receptividade à utilização construtivista é maior que àquela metodologia tradicional. Logo, conclui-se que os alunos preferem que o professor seja um sujeito passivo no processo de ensinar, e estes por sua vez, prefere ser sujeitos ativos. Vale ressaltar, também, que os alunos não se opõem a receptividade de estratégias tradicionais, porém atribui menor importância na geração de conhecimentos.

Além de optarem por este recurso didático, observa-se que ao se depararem com uma dúvida, os alunos recorrem, em sua maioria, aos computadores, assim verifica-se que os discentes possuem um perfil ativo no ensino. Esse cenário mostra que o aluno atribui e percebe a importância ao buscar informações nas tecnologias para ampliar seus conhecimentos, também cabe ao professor a tarefa de demonstrar os diversos meios disponíveis para interação.

[Digite aqui]

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTÃO, Cleder Tadeu & GARÍGLIO, José Ângelo. **A formação continuada de professores nas políticas públicas de inclusão digital.** Disponível em: [http://www.senept.cefetmg.br/galerias/Arquivos\\_senept/anais/terca\\_tema3/TerxaTema3Poster10.pdf](http://www.senept.cefetmg.br/galerias/Arquivos_senept/anais/terca_tema3/TerxaTema3Poster10.pdf), acessado em 08 out. 2010.

CASTRO, AMÉLIA HANZE DE.<<http://www.pedagogia.brasilecola.com>>. Acesso em: 20 mai. 2010.

CAVASSIN, Millena. **Curso de Administração.** Faculdade Doutor Leocádio José Correia – FALEC Curitiba-PR 1º ano, 1º período – 1º semestre de 2010.

CÓRIA-SABINI, M. A. **A aplicação de teorias psicológicas ao planejamento e avaliação do processo de ensino-aprendizagem.** *Revista psicopedagógica.* São Paulo, v.20, n.62, p.162-172, 2003.

FRÓES, Jorge R.M. **Educação e Informática: A Relação Homem/Máquina e a Questão da Cognição.** Disponível em: <<http://proinfo.gov.br/biblioteca/textos/txtie4doc.pdf>> Acesso em: 06 jun. 2011.

HADDAD, M.C.L. et al. **Enfermagem médico-cirúrgica: uma nova abordagem de ensino e sua avaliação pelo aluno.** *Revista Latino-Americana de Enfermagem.* Ribeirão Preto, v.1, n.2, p.97-112, jul.1993.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação.** 4ªed. Campinas, SP: Papirus,2008.

LANDOW, G. **Hipertext - The Convergence of contemporary Critical Theory and Thecnology.** Baltimore and London; The John Hopkins University Press, 1992.

LEIRO, J. **Sistemas hipertexto para microcomputadores: uma aplicação em informação científica de Brasília,** 1992. Dissertação de Mestrado.

LEVY, P. **O que é o virtual?** São Paulo; ed. 34, 1993.

MORAN, M, J. **Ensino e Aprendizagem inovadores com tecnologias.** *Revista Informática na Educação: Teoria & Prática.* Porto Alegre - RS. 2000. <<http://www.espacoacademico.com.br/085/85rocha.htm>>. Acesso em: 02 jan. 2009.ognição - <http://www.proinfo.gov.br/biblioteca/textos/txtie4doc.pdf>.(2000).

PALLOFF, Rena M; PRATT, Keith. **O aluno virtual: um guia para trabalhar com estudantes on-line.** Porto Alegre: Artmed, 2004.

PEREIRA, A.L.F. **As tendências pedagógicas e a prática educativa nas ciências da saúde.** *Cadernos de Saúde Pública.* Rio de Janeiro, v. 19, n.5, p.1527-1534, set./out.,2003.



PERRENOULD, Philippe. **“10 Novas Competências para Ensinar”**. – Porto Alegre, RS: Artes Médicas Sul, 2000.

ROCHA, SSD. **O uso do computador na Educação: a informática educativa**. Revista Espaço Acadêmico. n.85 anos VIII. junho de 2008. Disponível em <<http://www.espacoacademico.com.br/085/85rocha.htm>> Acesso em: 06 mar. 2011.

SAVIANI, Dermeval. **Concepção Pedagógica Tradicional**. Disponível em: [http://www.histedbr.fae.unicamp.br/navegando/glossario/verb\\_c\\_concepcao\\_pedagogica\\_tradicional.htm](http://www.histedbr.fae.unicamp.br/navegando/glossario/verb_c_concepcao_pedagogica_tradicional.htm). Acessado em: 22 fev. 2014.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. **A ciência na televisão: mito, ritual e espetáculo**. São Paulo: Annableme. 1999.

VALENTE, J. A. **Computadores e conhecimento: repensando a educação**. Campinas: UNICAMP. 1993.

<<http://espacoeducar-liza.blogspot.com/2009/08/projeto-o-jornal-em-sala-de-aula.html>>  
Acesso em: 20 mai. 2010.

<[http://economia.estadao.com.br/noticias/not\\_32162.html](http://economia.estadao.com.br/noticias/not_32162.html)>. Acesso em: 18 ago. 2010.