

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CENTRO DE TECNOLOGIA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Rejane Staub Luft

**O USO DOS JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS NO PROCESSO
ENSINO E APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS**

Três Passos, RS
2017

Rejane Staub Luft

**O USO DOS JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS NO PROCESSO
ENSINO E APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS**

Artigo de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação (EaD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Mídias na Educação.**

Orientadora: Eronita Ana Cantarelli Noal

Três Passos, RS
2017

Rejane Staub Luft

**O USO DOS JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS NO PROCESSO
ENSINO E APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS¹**

Artigo de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação (EaD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Mídias na Educação.**

Aprovado em 26 de outubro de 2017

Eronita Ana Cantarelli Noal, Ms. (UFSM)
(Presidente/orientadora)

Catherine de Lima Barchet, Ms. (UFSM)

Sylvio André Garcia Vieira, Dr. (UFSM)

Três Passos, RS
2017

O USO DOS JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS¹

THE USE OF EDUCATIONAL DIGITAL GAMES IN THE PROCESS TEACHING AND LEARNING IN INITIAL YEARS

Rejane Staub Luft²
Eronita Ana Cantarelli Noal³

RESUMO

Este artigo tem a finalidade de analisar o uso de jogos digitais educacionais livres com potencial de utilização no processo de ensino e aprendizagem em uma intervenção nos anos iniciais do ensino fundamental da Escola Estadual de Educação Básica José Cañellas, do município de Pinheirinho do Vale, Rio Grande do Sul. Para isto foram realizados os seguintes procedimentos: questionários com os professores para averiguar se eles utilizam os jogos digitais educacionais como ferramenta de auxílio ao processo de ensino e aprendizagem e se consideram importante essa utilização, como também ter o domínio das ferramentas tecnológicas. Questionário aos alunos para identificar se eles consideram os jogos digitais educacionais importantes para auxiliar em seu aprendizado. Foi realizada uma intervenção com os jogos digitais educacionais, com o 3º ano da escola estudada, para saber na prática se os jogos podem auxiliar no desenvolvimento das atividades, se eles influenciam de modo positivo na educação. Diante das observações realizadas e da análise das respostas dos alunos e professores ao questionário, observou-se que o uso de jogos digitais educacionais pode contribuir para desenvolver habilidades e estimular a participação ativa dos alunos na construção de conhecimentos, tornando este processo mais significativo e prazeroso.

DESCRITORES: Jogos Digitais Educacionais; Ensino; Aprendizagem.

ABSTRACT

This article has the purpose of analyzing the use of free digital educational games with potential of use in the process of teaching and learning in an intervention in the Initial Years of Elementary School José Cañellas of the municipality of Pinheirinho do Vale, Rio Grande do Sul. For this, the following procedures were carried out: questionnaires with teachers to find out if they use digital educational games as a tool to aid the teaching and learning process and consider such use as important, as well as having the mastery of technological tools. Questionnaire students to identify whether they consider educational digital games important to aid in their learning. Na intervention was carried out with the educational digital games, with the 3rd year of the studied school, to know in practice if the games can help in the development of the activities, if they influence positively in the education. In view of the observations made and the analysis of the students 'and teachers' answers to the questionnaire, it was observed that the use of digital educational games can contribute to develop skills and stimulate the active participation of students in the construction of knowledge, making this process more meaningful and enjoyable.

KEYWORDS: Educational Digital Games; Teaching; Learning.

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

²Aluna do Curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³Professora orientadora. Mestre, Universidade Federal de Santa Maria.

1. INTRODUÇÃO

São crescentes nos últimos anos, pesquisas e produções de materiais acerca das tecnologias inovando e norteadas a educação, afirma (SOUZA, 2014). Uma delas é encontrar formas de unir ensino e diversão com o desenvolvimento de jogos educacionais. Por proporcionarem práticas educacionais atrativas e inovadoras, onde o aluno tem a chance de aprender de forma mais ativa, dinâmica e motivadora, os jogos educacionais podem se tornar auxiliares importantes do processo de ensino e aprendizagem. “Mas, para serem utilizados com fins educacionais, os jogos precisam ter objetivos de aprendizagem bem definidos e ensinar conteúdos das disciplinas aos usuários, ou então, promover o desenvolvimento de estratégias ou habilidades importantes para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos alunos” (SAVI e ULBRICHT, 2008).

Os autores acima citados, dizem que durante muitos anos se discutiu a possibilidade dos vídeos games influenciarem negativamente os jogadores e estimularem a violência em crianças e adolescentes. Nos últimos anos, porém, aumentou o interesse para a pesquisa dos aspectos positivos dos jogos, seus benefícios para os jogadores, potencialidades como recurso didático e uso na educação. Agora, existe um crescente interesse entre pesquisadores e professores em descobrir de que formas os jogos digitais podem ser usados como recurso para apoiar a aprendizagem e quais são os seus benefícios (SOUZA, 2014).

Ao perceber o movimento e discussões sobre os jogos digitais como recurso para a educação, interessou-se em compreender de que forma estas inovações chegam até o professor e de que forma ele faz uso das tecnologias enquanto recurso didático, enquanto material de interação e diálogo que podem favorecer a aprendizagem e como o aluno vê esta novidade inserida na sala de aula, se há envolvimento e motivação.

Levando em consideração as potencialidades dos jogos educativos digitais, entendendo a importância de investigar as contribuições que este tipo de recurso pode trazer para o ensino e a aprendizagem, o objetivo deste estudo é analisar os resultados obtidos por meio de uma experiência de aplicação de jogos educativos digitais em uma turma de anos iniciais do ensino fundamental.

2. OS JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM

O ensino e a aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental acontecem em um ambiente permeado por um intenso interesse por descobertas. Neste período, o desejo de manusear materiais, incluindo as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC)

é um fator relevante que vem a contribuir com os objetivos do professor que deseja motivar e estimular uma aprendizagem mais dinâmica e significativa.

Os alunos de hoje nasceram na era digital, eles têm contato com jogos complexos, navegam pela internet, participam de comunidades, compartilham informações. Enfim, estão completamente conectados com o mundo digital. Por isso, é grande a necessidade de investimento em tecnologias na educação. Pensando nisso e visando melhorar a realidade do ensino nos anos iniciais do ensino fundamental, surge a utilização dos jogos digitais como facilitadores do processo ensino e aprendizagem.

Diante desse cenário, é necessário a atualização dos profissionais da educação para que possam planejar aulas que contemplem o uso das tecnologia, para tornar a escola um ambiente repleto de oportunidades, onde o aluno se sinta motivado a aprender e buscar conhecimento.

2.1 As tecnologias digitais na Educação

As tecnologias digitais oferecem à escola possibilidades de desenvolver projetos que promovam a interação com a comunidade em torno da construção do conhecimento, exige que o professor crie propostas que permitam transformar os processos de ensino e de aprendizagem em algo dinâmico e desafiador.

Para (SILVA, 2012), o uso da tecnologia digital na educação, não possui um fim em si mesmo, é um meio muito importante que possibilita novas formas de construção de conhecimento, atraindo e convocando a participação dos alunos.

Por meio da utilização das tecnologias digitais, podem ser desenvolvidas novas habilidades fundamentais para o ser humano, tais como:

As tecnologias trazem muitos recursos que podem ser utilizados para auxiliar o aluno em seu processo de ensino e aprendizagem, muitos possuem dificuldades, mas ao inserir novos instrumentos e recursos, inovando e criando um novo formato de aula, com o uso da internet, da pesquisa de jogos digitais educacionais, podem levar o aluno a aprender de uma forma diferente”. Avala (2003) citado por Prieto et al. (2005, p.1).

Considerando que a escola não pode estar alheia às tecnologias emergentes, deve-se integrá-las para que, com a interatividade por elas proporcionadas e aliadas aos jogos, possa tornar o processo de ensino e aprendizagem mais eficiente, atrativo, interativo e significativo (MORAN, 2008). O autor ainda completa dizendo que “a internet também está explodindo na educação, onde se encontra vários tipos de aplicações educacionais: de divulgação, de pesquisa, de apoio ao ensino e de comunicação”.

É importante que o professor fique atento ao ritmo de cada aluno, pois “cada geração possui uma forma de aprender e ensinar, precisando evoluir para conseguir alcançar os objetivos e a utilização da informática pode auxiliar nesse processo, trazendo novos meios de expor conteúdos para auxiliar na assimilação dos alunos”. Veiga (2001).

Dessa forma, o professor não impõe, ele acompanha, sugere, incentiva, questiona, aprende junto ao aluno, ou seja, o professor entra como mediador, facilitando a construção de conhecimento dos alunos. Ensinar utilizando as tecnologias torna o professor diferente do convencional, ele é o coordenador do processo, o responsável na sala de aula. Sua primeira tarefa é sensibilizar os alunos, motivá-los, mostrando entusiasmo.

Segundo HOFFMANN et al. (2016),

o modelo de educação com uma prática pedagógica, relacionando o jogo digital com a aprendizagem, não reduz o papel do professor nesse processo. Sempre que a aprendizagem existir, o professor estará envolvido. O professor deve estar muito bem preparado para exercer seu papel de mediador e atento à importância do planejamento e dos métodos apropriados para a utilização dos jogos digitais. Deve estar atento às diferentes maneiras que seus alunos aprendem, para que de fato haja a relação do aluno com o jogo e com o conteúdo desenvolvido pelo mesmo.

2.2 Jogos digitais como instrumentos educacionais

Hoje em dia, as escolas tem ampliado o uso das tecnologias de informação e comunicação para oferecer aos alunos mídias interativas que possam enriquecer as aulas. De acordo com SAVI e ULBRICHT (2008), “os jogos de vídeo games e computadores conquistaram um espaço importante na vida das crianças, jovens e adultos. Hoje, é um dos setores que mais cresce na indústria de mídia e entretenimento”. Conseguir a atenção que os estudantes dão a esses jogos para as atividades educacionais não é tarefa simples.

Atualmente cada vez mais se busca unir o ensino e a diversão com o desenvolvimento de jogos educacionais. “Quando se trabalha com jogos, a criança aprende e se diverte ao mesmo tempo. Cada criança aprende de um jeito, por isso a importância de se trabalhar com diferentes materiais e ferramentas” (BENCINI, 2016).

Hoffmann et al. (2016), afirma que os jogos digitais no processo de ensino e aprendizagem buscam despertar o interesse, a partir de uma metodologia envolvente, lúdica e desafiadora. Além disso, procura-se abordar o conteúdo de maneira diferente, favorecendo a tomada de decisões, o raciocínio lógico, a análise de resultados, a revisita aos conceitos e objetivos e reformulação dos procedimentos praticados durante o jogo.

Acredita-se que diante de jogos digitais desafiadores, contextualizados, interdisciplinares, dinâmicos, sempre em diálogo com múltiplos contextos históricos, sociais e culturais, que agem como mediadores da criança com o conhecimento, o uso da tecnologia

pode aumentar a motivação e o interesse, favorecendo a percepção de que aprender seja gostoso, lúdico e estimule a criatividade. Deste modo, “usando os jogos digitais como uma ferramenta de aprendizagem, os alunos podem processar informações, analisar opções, tomar decisões e resolver situações problema de forma cooperativa e significativa” (SAVI e ULBRICHT, 2008).

2.3 Potencialidades e Benefícios

Os jogos digitais são ambientes atrativos e atraentes que capturam a atenção do jogador ao oferecer desafios que exigem destreza e habilidades. Mas, para serem utilizados como recursos educacionais, devem conter algumas características específicas para atender as necessidades veiculadas à aprendizagem.

Segundo Prieto et al. (2005, p.10) os jogos devem possuir “objetivos pedagógicos e sua utilização deve estar inserida em um contexto e em uma situação de ensino baseada em uma metodologia através da interação, motivação e da descoberta, facilitando a aprendizagem de alguns conteúdos”.

Quando se divulga a utilização de jogos digitais educacionais, há um destaque para o poder motivador dessa mídia. Mas o potencial deles vai muito além do fator “motivação”, pois ajudam os estudantes a desenvolverem uma série de habilidades e estratégias e, por isso, estão sendo tratados como importantes materiais didáticos.

A seguir são elencados alguns benefícios que os jogos digitais educacionais podem trazer aos processos de ensino e aprendizagem, citados por Savi e Ulbricht (2008):

- Efeito motivador: Ao mesmo tempo em que a criança se diverte com o jogo, ela aprende, os jogos educacionais incentivam o aprendizado por meio de ambientes interativos e dinâmicos.

- Facilitador do aprendizado: Além de facilitarem a aquisição de conteúdos, contribuem também para o desenvolvimento de uma grande variedade de estratégias que são importantes para a aprendizagem, como resolução de problemas, raciocínio dedutivo e memorização.

- Desenvolvimento de habilidades cognitivas: Os jogos auxiliam no desenvolvimento intelectual, pois para vencer os desafios apresentados pelo jogo, ele precisa pensar em estratégias, para solucionar essas questões.

- Aprendizado por descoberta: Capacidade de explorar, experimentar, a criança pode jogar descobrir sem medo, livre de riscos.

- Experiência de novas identidades: Os jogos oferecem aos estudantes oportunidades de novas experiências de imersão em outros mundos e a vivenciar diferentes identidades.

- Socialização: Em rede, com outros jogadores, os alunos têm a chance de compartilhar informações e experiências, expor problemas relativos aos jogos e ajudar uns aos outros.

- Coordenação motora: Vários tipos de jogos digitais podem auxiliar as crianças no desenvolvimento da coordenação motora e de habilidades espaciais.

- Comportamento expert: Quando crianças e jovens jogam vídeo game, elas podem se tornar experts no que o jogo irá trazer a elas. Dessa forma jogos com desafios educacionais podem ter o potencial de tornar seus jogadores experts nos temas abordados.

Embora seja difícil encontrar em um único jogo todas as potencialidades apresentadas acima, procurou-se demonstrar como este tipo de mídia pode trazer uma série de benefícios ao ser utilizada como recurso didático nas práticas de ensino.

Portanto, jogos digitais com objetivos educacionais podem ser utilizados para unir práticas educativas em ambientes lúdicos, que fujam da monotonia da sala de aula e do quadro negro, a fim de estimular e enriquecer as atividades de ensino e aprendizagem. A tendência é que as tecnologias ampliem a presença nas práticas de ensino e, nesse contexto, (Prietto et al. 2005) entende que os jogos educacionais podem ser elementos importantes para enriquecer as aulas e fortalecer a aprendizagem.

2.4 Problemas e desafios

A utilização da tecnologia representa um desafio e uma oportunidade no campo da educação. A escola precisa se adequar ao ritmo constante das mudanças, pois o uso da tecnologia no contexto escolar requer formação, envolvimento e compromisso de todos. Diante disso, é vital para o professor entender a forma como o aluno de hoje aprende, e se preparar para utilizar estratégias que tornem a aprendizagem prazerosa e significativa.

Cientes do potencial e benefícios dos jogos digitais na educação, encontrar e utilizar bons jogos, continua sendo um desafio para muitos professores que precisam ter muito cuidado na hora de escolher jogos para utilizar com os alunos, pois “muitos jogos impressionam, possuem grande apelo visual e acabam encantando pelo layout com cores vibrante, som e movimento e falhando na questão pedagógica” (PRIETO et al. 2005).

Existe uma infinidade de jogos digitais educacionais que podem ser utilizados para auxiliar a criança no seu processo educativo, mas para conseguir alcançar os objetivos

pedagógicos, o professor precisa “planejar, definir metas, montar critérios de avaliação e de aprendizagem, ou seja, pesquisar um jogo que venha instigar o aluno a buscar mais e mais, que se adéque ao conteúdo visando melhor absorção do conceito pelo aluno” (GARCIA et al. 2011).

O autor completa dizendo que “utilizar recursos tecnológicos, como é o caso dos jogos digitais, a favor da educação ainda é um desafio para muitos professores, que precisam apropriar-se de tais recursos e integrá-los ao seu cotidiano de sala de aula”. E somente formações que permitam reflexão crítica, planejamento e vivência da aplicação das estratégias envolvendo as tecnologias digitais com os alunos, durante o processo de formação, podem trazer benefícios para a educação.

3. METODOLOGIA

Esta pesquisa visa demonstrar a importância dos jogos digitais como atividades interativas e de aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental. Sendo assim, além da pesquisa bibliográfica, realizei a pesquisa por meio de questionários e intervenção, com alunos e professores dos anos iniciais do ensino fundamental da Escola Estadual de Educação Básica José Cañellas do município de Pinheirinho do Vale, RS.

Nesta pesquisa o que se pretende, é saber se os professores e alunos consideram importante o uso de jogos educacionais digitais, se os professores fazem uso ou não deste recurso/ferramenta e compreender o porquê disso. Pretende-se saber também se os profissionais da educação se sentem preparados para lecionar diante das tecnologias que estão entrando na educação.

Os questionários são direcionados para professores e alunos. O questionário dos professores é constituído de sete (07) questões e direcionado aos seis (06) professores dos anos iniciais (1º ao 5º anos do ensino fundamental). O outro questionário formado por três (03) questões direcionado para onze (11) alunos do 3º ano do ensino fundamental.

A intervenção, com aplicação de jogos e observação, será executada na turma do 3º ano do ensino fundamental tendo como objetivo, descobrir a importância que os jogos digitais educacionais possuem no processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

A Escola Estadual de Educação Básica José Cañellas, situada na cidade de Pinheirinho do Vale, RS, fundada em 21 de junho do ano de 1958, conta atualmente com 335 alunos no ensino fundamental (1º ao 9º ano) e ensino médio, 26 professores e 07 funcionárias. Disponibiliza de vários recursos tecnológicos para trabalhar com os alunos, dentre eles, destacamos o laboratório móvel com 30 netbooks, com acesso a internet.

4. DESENVOLVIMENTO

4.1 Aplicando Jogos

Ensinar usando os recursos da tecnologia é mais uma forma divertida de ajudar os alunos a aprender melhor os conteúdos vistos em sala de aula. É aprender brincando o que já se ensinou, e com os jogos, reforçar a aprendizagem.

Existem vários sites que oferecem uma infinidade de jogos digitais educacionais gratuitos que podem ser utilizados como uma importante ferramenta para contribuir no processo de aprendizagem dos conteúdos das diversas disciplinas dos anos iniciais. Um exemplo de jogos educativos é o site Escola Games que possui jogos desenvolvidos com finalidade pedagógica para que o professor possa diversificar suas aulas e a criança interagir melhor com o conteúdo de sala de aula.

Com a visão de proporcionar ao aluno a interatividade, nas variadas disciplinas que contemplam o 3º ano do ensino fundamental e de verificar se realmente os jogos digitais constituem uma importante ferramenta para o contexto educacional, aplicamos jogos presentes no site escola games que é um site gratuito que oferece um grande número de jogos educativos. Os jogos do site Escola Games são relacionados ao ensino aprendizagem, cujo temas se relacionam a Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, Geografia, História, Inglês e Conhecimentos Gerais.

Inicialmente, para estimular o aprendizado em Língua Portuguesa e verificar a familiarização com os netbooks, foi aplicado o jogo “Ditado”, ilustrado na Figura 1. Jogo interessante para complementar atividade escolar relacionada à ortografia, pois estimula a concentração, o manuseio do teclado, a escrita de palavras e ainda oferece diversão por meio de um caça-palavras. Primeiro, aparecerá uma figura e o nome dela será ditado, a partir desse momento o aluno terá um minuto e meio para digitar o nome da figura. Se precisar ouvir novamente é só clicar em REPETIR PALAVRA. Acertando as 6 palavras ditadas, elas aparecerão em um caça-palavras, para os alunos procurarem.

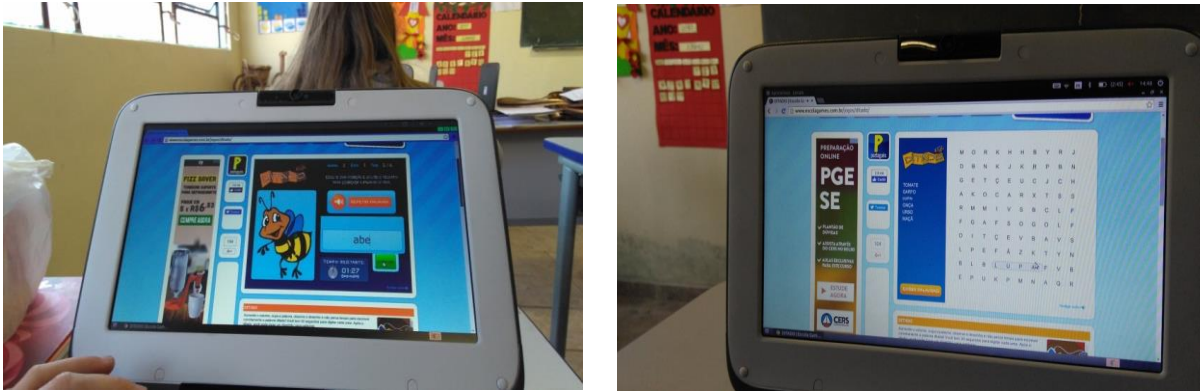


Figura 1. Telas capturadas do jogo “Ditado”

Fonte: Do autor

No mês de abril, como a turma estava estudando o tema “Universo”, aplicou-se o jogo “Sistema Solar”, ilustrado na Figura 2. Este jogo é repleto de informações atualizadas e com um visual bacana, o jogo contempla o aprendizado relacionado ao estudo do Sistema Solar, além de estimular a leitura e a concentração para conhecer mais sobre cada um dos planetas que compõe o Sistema Solar.

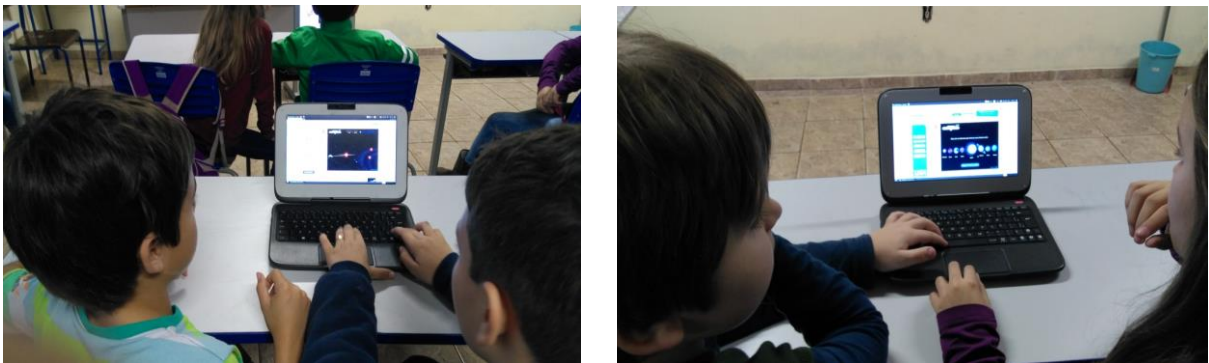


Figura 2. Jogo “Sistema Solar”.

Fonte: Do autor

No mês de maio, para encerrar a semana do Meio Ambiente, aplicou-se o jogo ilustrado na Figura 3, “Coleta Seletiva”, o qual de maneira divertida, contribui com o desenvolvimento da consciência ecológica da criança, pois ela memoriza rapidamente as cores usadas na Coleta Seletiva e aprende como separar os resíduos para a reciclagem. Além disso, a cada avanço no jogo, ela recebe informações de fácil entendimento sobre os danos que esses resíduos causam à natureza, caso não sejam reciclados.

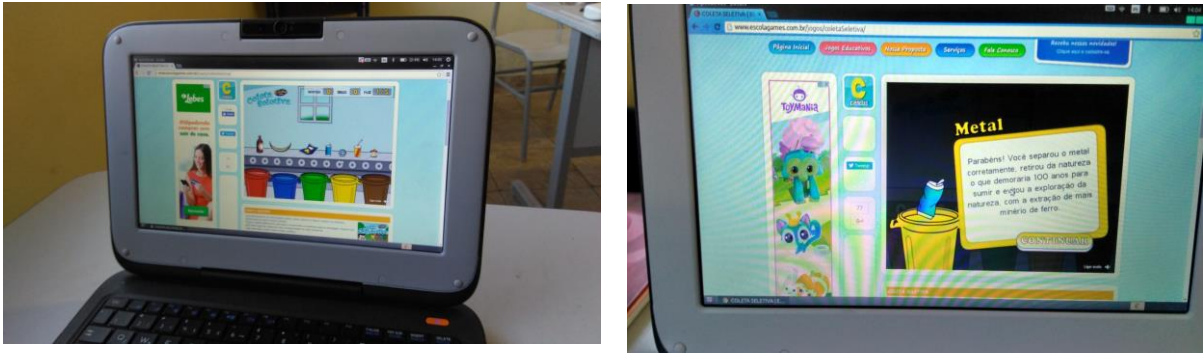


Figura 3. Jogo “Coleta Seletiva”

Fonte: Do autor

Com o objetivo de verificar o aprendizado das quatro operações matemáticas, no mês de maio, também aplicou-se o jogo “Tabuada do Dino”, mostrado na Figura 4, que é de fácil manipulação, atraente, colorido, com níveis fáceis e difíceis, envolvendo cálculos relacionados às quatro operações: adição, subtração, multiplicação e divisão, sendo que fica livre a escolha da tabuada a ser efetuada como exercício. O jogo estimula, de maneira divertida, o raciocínio e a concentração.

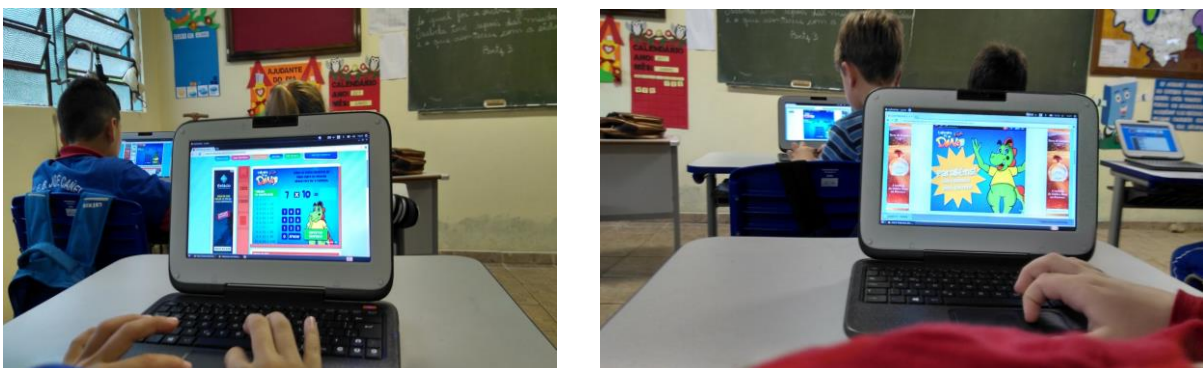


Figura 4. Jogo “Tabuada do Dino”

Fonte: Do autor

Ressalta-se que todos esses jogos estão disponíveis em <http://www.escolagames.com.br/jogos> e todos se apresentam com áudio (podendo este ser desligado conforme vontade do aluno).

Destaca-se que durante as aulas envolvendo a utilização dos jogos, foram realizadas observações e registros de alguns aspectos que chamaram a atenção.

4.2. Questionário aplicado aos alunos e professores

Com o intuito de subsidiar a análise sobre o uso dos jogos digitais educacionais no processo ensino aprendizagem, foi solicitado aos alunos e professores que respondessem a um questionário com sua percepção sobre o uso destes jogos nas aulas e sobre a utilização dos recursos tecnológicos. O questionário aplicado aos professores está disponível no Apêndice I e o questionário aplicado aos alunos está disponível no Apêndice II. Responderam ao questionário os 11 alunos da turma do 3º ano envolvida neste estudo, e 06 professores dos anos iniciais do ensino fundamental.

4.2.1. Questões aplicadas aos alunos

Na sequência são especificadas as solicitações de cada questão e algumas respostas apresentadas pelos alunos.

Questão 1 - Sobre o gosto das crianças pelo jogo digital educacional.

As respostas apresentadas indicam que todos os alunos gostam de utilizar o jogo digital educacional porque são divertidos e ensinam.

Questão 2 – Consideração do aluno em relação a importância do jogo digital educacional para sua aprendizagem.

No que se refere a importância do jogo digital educacional para o seu aprendizado, os alunos foram unânimes em responder que os jogos são importantes para a aprendizagem, pois com o jogo aprendem mais sobre o conteúdo estudado. Suas respostas também indicam que o caráter lúdico dos jogos pode tornar o aprendizado mais divertido e que pode ajudar na concentração e atenção.

Questão 3 – Importância das ferramentas tecnológicas para o aluno.

Todos os alunos entendem que as ferramentas tecnológicas são importantes para pesquisar, tirar dúvidas, ampliar o conhecimento e que com a internet, é mais fácil e bem mais rápido do que em livros e pode-se ver as coisas, “senão fica tudo na imaginação”, o que a professora fala.

4.2.2. Questões aplicadas aos professores

Sobre a importância de inserir ferramentas tecnológicas nas aulas, os professores foram unânimes em responder que além de importante é necessário, pois além destas ferramentas oferecerem mais possibilidades de interação e aprendizagens mais dinâmicas e criativas, podem ampliar as metodologias de construção de conhecimento e favorecer os processos de aprendizagens.

Com relação a utilização dos jogos digitais para auxiliar os alunos no processo de ensino e aprendizagem, todos os professores acham interessante, visto que consideram os jogos

excelentes ferramentas de aprendizagem, aprimorando os conteúdos de maneira lúdica e prazerosa, estimulando a criatividade e a imaginação. Uma professora colocou que os jogos digitais promovem a aprendizagem pela visualização, memorização e audição e por serem lúdicos, despertam maior interesse por parte dos alunos.

Quanto a utilização dos jogos em suas aulas e o desempenho dos alunos, todos já utilizaram e perceberam maior interesse e motivação pelos alunos, desenvolvendo o conteúdo de maneira mais dinâmica. Porém alguns se depararam com dificuldade de acesso a internet. Por isso, quando utilizar os recursos tecnológicos disponíveis na escola, precisa agendar antecipadamente, pois a internet é limitada e não pode ser utilizada por grupos maiores.

Como os professores vêem e pensam diante das tecnologias que estão entrando na escola, eles responderam que os educadores devem ver e entender os avanços tecnológicos como auxílio para mudança na maneira de ministrar suas aulas, mas de certo modo, causa um impacto desafiador, pois muitos professores ainda se sentem despreparados para utilizar os recursos adequadamente.

Atualmente, qual a necessidade de se ter recursos tecnológicos nas escolas, os educadores colocaram que a escola enquanto espaço de busca de conhecimento deve proporcionar meio para tal, equipando com ferramentas para uso do professor e dos alunos e que é necessária uma formação digital para os professores, deixando-os seguros para usar essas ferramentas.

Quanto a consideração dos professores sobre a importância de ter domínio das ferramentas tecnológicas na atualidade e principalmente no futuro, todos acreditam que é muito importante estar aberto e ter humildade de aprender, pois não adianta demonstrar aversão a essas ferramentas tecnológicas. E para conseguir mediar o processo de aprendizagem, precisa mediar e dominar estas ferramentas, ter um planejamento bem elaborado para obter sucesso na utilização da tecnologia.

5. RESULTADOS

As respostas dos alunos ao questionário, após interagirem com os jogos, indica que muitos perceberam que os jogos ajudam no aprendizado porque é necessário ter mais atenção e concentração, precisa pensar mais.

Com relação ao aprendizado de forma divertida, mencionado por alguns alunos, observa-se que o caráter lúdico dos jogos contribui para que o processo de aprendizagem torne-se mais prazeroso e significativo.

Outro aspecto a destacar é que, durante as atividades envolvendo os jogos, a relação entre os alunos era cooperativa, observando-se troca de ideias, ajuda mútua e respeito às limitações de cada um, o que também favoreceu o aprendizado.

Assim, com base nas respostas apresentadas pelos alunos ao questionário proposto, pode-se observar que eles percebem o uso de jogos de uma maneira positiva e manifestam-se a favor deste tipo de atividade.

Quanto a importância das ferramentas tecnológicas para o aluno, eles afirmam que a tecnologia, além de facilitar o aprendizado, estimula a busca por novas informações. “É muito melhor quando a gente pode visualizar as coisas que a professora fala, porque, quando não dá, fica tudo na imaginação”.

Assim, foi observado que aulas ministradas utilizando recursos tecnológicos, a aprendizagem torne-se mais significativa para o aluno.

As respostas dos professores ao questionário para averiguar se eles utilizam os jogos digitais educacionais como ferramenta de auxílio ao processo de ensino e aprendizagem e se consideram importante essa utilização, percebe-se que todos já utilizaram os jogos digitais educacionais em suas aulas e consideram muito importante para auxiliar os alunos em seu processo ensino e aprendizagem, pois os mesmos apresentam-se como complemento do ensino impulsionando o interesse do aluno acerca das novas descobertas.

Com relação a utilização e domínio dos recursos tecnológicos, observa-se que embora alguns ainda se sintam inseguros e despreparados, muitos educadores já perceberam o potencial dessas ferramentas e procuram levar novidades para a sala de aula e acreditam que diante da revolução tecnológica, o professor deve ter conhecimento e saber utilizar os recursos de forma pedagogicamente correta para alcançar o sucesso no ensino aprendizagem. Também sente-se a necessidade de cursos de capacitação para preparar os professores, visto que os alunos já dominam estas ferramentas.

Cabe ressaltar que a inserção de ferramentas tecnológicas no processo ensino-aprendizagem pode trazer contribuições significativas para o processo ensino e aprendizagem quando se conhece o potencial dos recursos a serem utilizados e se tem clareza do que se quer alcançar ao lançar mão deles para ensinar determinados conteúdos.

Com relação às observações realizadas durante a aplicação dos jogos, percebe-se que as aulas tornaram-se mais dinâmicas e que os alunos sentiram-se estimulados a pensar, questionar, interagir, participando ativamente das atividades.

O acompanhamento das aulas envolvendo os jogos também possibilitou observar que o aprendizado, ocorreu de forma lúdica, pois o jogo com sua característica lúdica é capaz de motivar os alunos a construir seu conhecimento, adquirindo novos conceitos, aprendendo novos conteúdos, com diversão e satisfação. Além disso, foram estimuladas diferentes habilidades, como atenção, concentração, raciocínio rápido, memorização.

No que se refere aos benefícios decorrentes da utilização do jogo, destaca-se o efeito motivador (SAVI e ULBRICHT, 2008). Cada jogo manteve os alunos envolvidos conquistando sua atenção e apresentando desafios. O jogo também contribuiu para novos aprendizados. Através de tentativas, envolvendo erros e acertos, os alunos foram explorando diferentes possibilidades de respostas e aprendendo com as tentativas.

Durante as conversas com os alunos após acessarem cada jogo, constata-se que eles aprovaram o uso deste tipo de recurso nas aulas e perceberam que podem aprender de forma lúdica.

Assim, após aplicar os jogos, observar e analisar seus resultados, entende-se que o uso de jogos digitais como recurso pedagógico pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades como: atenção, concentração, raciocínio rápido; passaram a ter uma nova visão sobre o erro, considerando-o como algo positivo, que estimula a explorar outras possibilidades de respostas; contribui para despertar o prazer em aprender com interação entre os alunos, troca de ideias, ajuda; a construção de conhecimento e aprendizagem significativa.

A pesquisa apontou que os jogos digitais podem ser trabalhados de forma integrada, estabelecendo relações com os conteúdos curriculares e contribuindo para a melhoria do processo ensino e aprendizagem.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desafio de motivar uma sala de aula com algo inovador para os alunos com o uso das tecnologias é sempre prazeroso para um educador que busca situações pedagógicas que complementem as suas aulas.

O uso dos jogos digitais educacionais como auxiliador das atividades trabalhadas em sala de aula, mostra-se como um diferencial significativo para o processo de ensino e aprendizagem, os quais possibilitam a interatividade dos alunos com os conteúdos trabalhados, aguçando o interesse, em especial, pelo ato de aprenderem brincando.

Por meio do presente trabalho, afirmo que os jogos digitais educativos aplicados, auxiliaram na aprendizagem e na construção do conhecimento. Isso foi notório ao analisar a reação dos alunos perante aos netbooks, através da expressão facial e também pelos questionamentos, pela socialização e integração com os colegas.

Considerando as observações realizadas durante a aplicação dos jogos e o parecer dos alunos sobre esta atividade, pode-se perceber que o jogo é visto como algo positivo. Nesse sentido destacam-se as possibilidades de aprendizagem que este recurso traz, contribuindo para a abordagem de conteúdos e para ampliar os conhecimentos dos educandos.

Os jogos digitais podem estimular também o desenvolvimento de habilidades como concentração, atenção, memorização, raciocínio rápido, dentre outras.

Outra contribuição observada é que este tipo de atividade estimula os alunos a superar desafios e a construir conhecimentos de forma lúdica. Além disso, a possibilidade de interagir com tecnologias desperta o interesse e mantém a atenção e concentração na realização das atividades propostas.

A pesquisa também mostrou que os professores já utilizam os recursos tecnológicos que estão a sua disposição, porém sentem que falta conhecimento e domínio da potencialidade destas ferramentas para utilizá-las de forma adequada com seus alunos.

No entanto, não há mais como omitir ou negar o benefício que as tecnologias podem oferecer ao processo de ensino e aprendizagem, devendo o professor se apropriar delas de forma a potencializá-las enquanto ferramentas que propiciem práticas pedagógicas significativas e de construção de conhecimento.

Cabe ressaltar que o ensino associado ao uso de tecnologias, como é o caso do uso pedagógico de jogos digitais, pode dinamizar a abordagem de conteúdos e estimular a participação ativa dos alunos na construção de conhecimentos, tornando este processo mais significativo e prazeroso.

Portanto, os resultados da pesquisa mostraram que os jogos podem auxiliar e muito os alunos sem seu aprendizado, por meio deles as crianças adquirem conhecimento, assimilando o conteúdo do jogo com o que foi ensinado em sala de aula. Os jogos tem o potencial de se tornarem ótimas ferramentas no processo de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BENCINI, R. **Cada um aprende de um jeito**. Disponível em: <<http://novaescola.org.br/formacao/cada-aprende-jeito>>. Acesso em: 01 junho 2017.

GARCIA M. F. et al. **Novas competências docentes frente às tecnologias digitais interativas**. IMOOC.Campinas, v. 14, n. 1, p. 83 – 84, jan/abr. 2011.

HOFFMANN, L. F. et al. Aprendizagem baseada em jogos digitais educativos. Disponível em <http://www.feevale.br/seminarioeducacao>. Acesso em: 07 jun. 2017.

<http://www.escolagames.com.br/jogos>.

MORAN, José Manuel, Tecnologia na educação. Disponível em <http://www.scielo.br>. Acesso em: 07 jun. 2017.

PRIETO, L. M. et al. **Uso das tecnologias digitais em atividades didáticas nas séries iniciais**. RevistaRenote novas tecnologias para a educação. v. 3, n. 1, p. 1 – 4. 2005.

SAVI, R; ULBRICHT, V. R. **Jogos Digitais Educacionais: benefícios e desafios**. Revista Novas Tecnologias na Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, v. 6, n. 2, Dezembro, 2008.

1.

SILVA, E. L. **Tecnologias digitais na educação**: dois anos de pesquisa com webquest na prática pedagógica – desafios e possibilidades. In: IX ANPED SUL Seminário de Pesquisa em Educação da Região Sul – UFSC, 2012.

SOUSA, Fabiana Marilha Paulino de. **O uso de jogos digitais educacionais como recursodidático no processo de ensino e aprendizagem**. UFPE,. 2014.

VEIGA, M. S. **Computador e Educação?** Uma ótima combinação. Disponível em: <<http://ticedu.xpg.uol.com.br/txtcompuedu.htm>>. Acesso em 04 junho 2017.

APÊNDICE I – QUESTIONÁRIO APLICADO AOS PROFESSORES



Especialização em **Mídias na Educação**

Prezados Professores:

Este questionário tem como objetivo colher informações para a elaboração do Relatório do Trabalho de Conclusão do Curso de Especialização em MÍDIAS NA EDUCAÇÃO da UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL - UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA/UFSM.

1) Nossos alunos estão cada vez mais exigentes, querendo aulas cada vez mais dinâmicas. Já que eles estão cada vez mais inseridos no mundo tecnológico, você considera importante inserir ferramentas como computador e internet nas aulas?

2) Os jogos sempre foram atividades interessantes para auxiliar nossos alunos na busca pelo conhecimento. Com a chegada da tecnologia, foram criados vários jogos digitais educacionais. Você acha interessante utilizar esses jogos para auxiliar os alunos no processo de ensino aprendizagem?

3) Você já utilizou jogos educacionais digitais em suas aulas? Se sim, você notou alguma diferença no desempenho dos alunos em relação ao conteúdo passado em sala de aula? Se não utiliza, por quê?

4) Caso você queira utilizar recursos tecnológicos (computador, netbook, data show...) em suas aulas, você tem os equipamentos e horários disponíveis em sua escola?

5) Como você acha que os professores se vêem e pensam diante das tecnologias que estão entrando nas escolas?

6) Na sua opinião, qual a necessidade de se ter recursos tecnológicos nas escolas atualmente?

7) Você acha que o professor precisa ter o domínio das ferramentas tecnológicas na atualidade e principalmente no futuro?

APÊNDICE II – QUESTIONÁRIO APLICADO AOS ALUNOS**Especialização em
Mídias na Educação**

1) Você gosta de utilizar os jogos educacionais digitais?

2) Você considera esse tipo de jogo importante para seu aprendizado?

3) Você entende que as tecnologias como: computador, notebook, netbook, internet...se utilizado da forma correta, é uma importante ferramenta para sua busca de informação e conhecimento?
