



Título: Projeto Interatividade: Uso de Jogos On-Line como Recurso Pedagógico

Aluno: Silvia Rosana Provensi Soliman

Rua Pernambuco ,59

Bairro Humaitá

95700000 – Bento Gonçalves -RS

Orientadora: Eliana Zen

BR 158 n.º 260, Bloco H2 – Apto. 207

CEP. 97.030-620 – Santa Maria - RS

Projeto de Monografia a ser apresentado ao Programa de Educação a Distância, Curso de Mídias na Educação, da Universidade Federal de Santa Maria.

Projeto Interatividade: Uso de Jogos On-Line como Recurso Pedagógico¹

Silvia Rosana Provensi Soliman²

Eliana Zen³

Resumo

Este artigo tem como objetivo descrever a experiência relativa à utilização de jogos educativos, em especial de jogos *on-line*, no desenvolvimento dos educandos. Faz referência a importância dos jogos quanto ao interesse dos envolvidos, tornando-os verdadeiros atores e autores de seu processo de aprendizagem, garantindo seu desenvolvimento físico, moral, intelectual e emocional, tornando-os donos de uma consciência crítica, criativa, solidária e democrática.

Palavras-chaves: Jogos, conhecimento, transformação.

Abstract

This article aims to describe the experience on the use of educational games, especially online gaming, the development of students. It is clear that the games open their eyes to the interest of students, transforming them into true actors and authors of their own learning, ensuring their physical, moral, intellectual and emotional, making them owners of a critical consciousness, creative, solidarity and democracy.

Keywords: Games, knowledge, transformation

¹ Artigo elaborado como avaliação final do Curso: Mídias da Educação, Universidade de Santa Maria

² Professora Cursista do Curso Mídias da Educação – Ciclo Avançado – Universidade de Santa Maria.

³ Professora Tutora do Curso Mídias da Educação – Ciclo Avançado – Universidade de Santa Maria

1. Introdução

Os jogos educativos são recursos ricos para desenvolver conhecimentos e habilidades, quando bem elaborados e explorados. Além disso, são um recurso a mais para a criação, ampliação e prática do conhecimento, facilitando o processo de ensino-aprendizagem e ainda sendo prazerosos, interessantes e desafiantes. (UFRGS/ Joceline Mausolff Grübel/ Marta Rosecler Bez Dezembro, 2006)

A experiência aqui descrita, efetivada com alunos do CEACRI – Centro Municipal de Atendimento a Criança e ao Adolescente, de Bento Gonçalves, pretendeu expressar que o ato de educar não se restringe a regras e normas ou pôr a sala na ordem estipulada há séculos, mas desestruturar o que já foi aprendido e reinventar o velho, disseminando o novo através daquilo que, sem dúvida, até hoje mais mexeu com o ser humano: o brincar.

Para concretizar tal idéia, procura-se oferecer, no contexto educacional do CEACRI, desde 2009, experiências de aprendizagem por meio da informática, onde são utilizadas as potencialidades tecnológicas para torná-las importantes recursos pedagógicos. A idéia não é simplesmente aprender informática, mas utilizar a informática para potencializar o desenvolvimento cognitivo, sócio-afetivo e psicomotor do aluno.

O CEACRI oferece atividades no contra-turno escolar e as equipes (turmas) são formadas por faixa etária e série. Nesse contexto surgiu o projeto Interatividade, que foi desenvolvido sob forma de oficina com alunos do turno da tarde, integrantes das equipes E, F e G, na faixa etária de 10 a 15 anos. Os mesmos são alunos de 4ª, 5ª, 6ª, 7ª e 8ª série do Ensino Fundamental. A oficina oferece jogos educativos *on-line*, como os encontrados nos sites atividades educativas, smartkids, net educação, mônica, contando historia e estudamos.

O foco dos jogos são atividades relacionadas com as disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática, uma vez por semana durante uma hora e trinta minutos.

Este artigo está estruturado da seguinte forma: o Capítulo 2 trata do Jogo como Ferramenta de Aprendizagem; o Capítulo 3 fala do Jogo Educativo e a Internet; o Capítulo 4 aborda as possibilidades dos Jogos Educativos Digitais; o Capítulo 5 trata da importância dos Jogos Digitais na Escola; o Capítulo 6 fala da importância dos Jogos digitais como instrumentos de aprendizagem; o Capítulo 7

relata a experiência no CEACRI e por fim, no Capítulo 8 são apresentadas as Considerações Finais.

2. O Jogo como Ferramenta de Aprender

Segundo John Von Neumann, citado por Vila e Santander (2003), o jogo é visto como qualquer “interação entre jogadores dentro de um conjunto definido de regras”. Com base nisso, o jogo pode envolver uma ou mais pessoas, interagindo com a máquina, um tabuleiro ou qualquer outro objeto. (Revista educaonline/vol1/2007)

Os jogos, podem ser utilizados de diferentes formas, independente de seus tipos, conforme destaca Botelho (2004): “para exercício de habilidades operacionais, conscientização e apoio motivacional, desenvolvimento de *insight* e percepção, treinamento em comunicação e cooperação, integração e aplicação prática de conceitos aprendidos e até mesmo para avaliação de aprendizagem.”

Os jogos podem ser ferramentas de aprender eficientes, porque são interessantes e geram motivação, facilitando assim o aprendizado, aumentam a capacidade de retenção do que foi ensinado. Não bastasse isso, o jogo aciona e colabora no desenvolvimento de estruturas cognitivas do cérebro, promovendo o desenvolvimento de habilidades como o observar e identificar, comparar e classificar, conceituar, inferir e relacionar, além de trabalhar a criatividade, perseverança e sociabilidade.

Os educadores utilizam cada vez mais os jogos como método pedagógico de ensino. Entende-se que os Jogos Cooperativos e a Pedagogia da Cooperação estão impecavelmente alinhados com as idéias de Gardner quanto ao desenvolvimento das Múltiplas Inteligências em vários aspectos (Teixeira, 2002).

O jogo como simples elemento de distração e entretenimento, até no meio educacional, tem seu valor. No entanto, no sentido de conseguir uma eficaz melhora do processo ensino-aprendizagem, o uso do jogo deve ser baseado em um planejamento responsável e criterioso. Neste sentido, Antunes (2000) recomenda: “Em resumo, nunca pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, caracterizado por etapas muito nítidas e que realmente acompanhem o progresso dos alunos, e nunca considere sua qualidade

de educador pela abundância de jogos que usa, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em analisar e selecionar”. Ainda segundo Antunes: “Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é que os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória.”

O prazer e o aspecto lúdico devem estar claros e presentes no processo educativo, também quando tratamos com adultos. O jogo apresenta a possibilidade de aparelhar o indivíduo para o trabalho, além de auxiliar a sua inclusão na sociedade. Jogar é desempenhar um papel, ter um espaço em uma equipe. No jogo, a pessoa interage com seus pares e se acostuma a considerar outros pontos de vista. Assim sendo, pode-se assegurar que um dos empregos mais respeitáveis do jogo é educar os envolvidos para a convivência social.

Além disto, os jogos podem auxiliar o desenvolvimento de capacidades, maneiras e habilidades, como a aceitação de hierarquias, as atividades em grupo, a aceitação de regras e normas, a solução de problemas e a observação de novos procedimentos.

Conforme Silveira (1998): “... os jogos podem ser aproveitados em uma variedade de finalidades dentro do contexto do aprendizado. Um dos modos básicos e muito importante é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. (...) Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência. (...) Os jogos educativos podem despertar no aluno: motivação, estímulo, curiosidade, interesse em aprender (...). O aluno constrói seu conhecimento de maneira lúdica e prazerosa”.

3. Jogo Educativo e a Internet

O uso de jogos em programas educacionais amparados pela Internet tem seu registro histórico nos padrões de jogos de simulação, que foram encontrados no Antigo Egito. “O jogo usado como artifício de ensinar e aprender tem suas

raízes históricas mergulhadas nos primitivos jogos de guerra". (Vila e Santander, 2003)

A internet e o computador expandem a reprodução da realidade que conhecemos, apontando caminhos para um moderno enfoque na educação fundamentado em jogos, possibilitando a exploração criativa de múltiplos recursos multimídia. Seu uso transforma a dinâmica do ensinar e aprender, as táticas e o comportamento de educandos e educadores. Os jogos de computador atrelados a internet oferecem possibilidades de simulação que reforçam três características básicas dos jogos em geral: a fantasia, a curiosidade, e o desafio.

O computador oferece e possibilita a imersão, o indivíduo embarca no jogo, adota um papel desempenhando uma vivência, onde o sujeito é conduzido a interagir e mergulhar na fantasia, da forma que existe uma metáfora, uma analogia com a realidade.

A popularização e o crescimento acelerado da Internet torna possível empregar o uso de modernas estratégias e ferramentas para amparar o processo de ensino aprendizagem. Entre elas, agregação e processamento de informações, interação aqui e agora por meio de uma população que de acordo com a geografia está dispersa e um cenário dinâmico.

Na Web os jogos interativos não são usados somente para o brincar. Com a crescida acedência da Internet e com o advento de *Plug-Ins* de Multimídia para *Browsers*, hoje em dia muitos educadores estão utilizando jogos fundamentados na Web como uma maneira de empregar, simular, educar e assessorar. Contudo, com toda essa gama informação que chega pela Web, diminuir a latência é um desafio difícil. Ao mesmo tempo necessitamos ter atenção e cuidado quanto a motivação, que pode enfraquecer velozmente se um indivíduo está esperando pela resposta do jogo, ou mais informações para *download*. Respostas rápidas num jogo são cruciais. (portal são Francisco /artigos)

O emprego desses recursos originais altera a dinâmica do ensino, as táticas e o comprometimento de educandos e educadores. Essas novas ferramentas e recursos empregados em prol da educação podem desencadear uma aprendizagem significativa, proporcionando e favorecendo que o educando aprenda de forma dinâmica e motivadora.

4. Jogos Educativos e Digitais

Os jogos educacionais digitais oferecem um teor a ser estudado e atividades concretas com finalidades educacionais fundamentadas na diversão e no lazer. São interessantes, encantadores e tendem a ser extremamente divertidos. A motivação do indivíduo advém como decorrência da abordagem pedagógica seguida que emprega a exploração acessível e o lúdico. Os jogos educativos ampliam a possibilidade de aprendizagem, pois, os educandos se envolvem na história do jogo, tentando de tudo para vencer certos desafios e, em decorrência, assimilam os conteúdos introduzidos no jogo. Além disso, ajudam a construir a autoconfiança e aumentam a motivação na conjuntura da aprendizagem.

A atividade de brincar, jogar é uma possibilidade de realização individual que permite a expressão de emoções e de sentimentos. Isso, de acordo com o procedimento de informação cerebral, oportuniza com facilidade uma aprendizagem realmente significativa. Conforme Silveira (1999), “os jogos computadorizados são pensados para entreter os alunos e com isto prender sua atenção, o que ajuda no aprendizado de conceitos, habilidades e informações embutidas nos jogos, pois instigam a auto-aprendizagem, a descoberta, despertam a curiosidade, incorporam a fantasia e o desafio”.

Para se aproveitar um software no espaço escolar, este não necessita fundamentalmente ter sido criado para tal função, pode ser simplesmente um jogo de entretenimento que desenvolva habilidades.

Desta forma fica a cargo do educador utilizá-lo da forma mais apropriada, para ajudar no processo de ensinar e aprender, oportunizando a construção do conhecimento.

Conforme os autores Figueiredo e Bittencourt (2005), “os aprendizes, de um modo geral, investem no prazer lúdico, no desafio do momento, na alegria, às vezes também, nos esforços sofridos a fim de vencer os obstáculos.” O caso é que para eles, não se brinca ou joga com objetivo de ter conhecimentos de uma matéria da escola, mas o de se brincar e se divertir. Desse jeito, por que deixar de aproveitar a motivação dos educandos pelos jogos, em especial, os computadorizados, para colocá-los em uma situação no qual se aprende efetivamente através do ato de jogar?

Para a escritora Falkembach (2005), “os jogos educativos desenvolvidos com os recursos da multimídia permitem a interação, estimulam, envolvem e capturam, de maneira lúdica e prazerosa, a atenção da criança por maior intervalo de tempo. São elaborados para divertir os alunos e aumentar a chance na aprendizagem de conceitos, conteúdos e habilidades embutidos no jogo”.

A criação e a preparação de um jogo educativo precisa considerar seriamente todos os dados e a interação entre o aluno e a tarefa de aprendizagem, a fim de escolher o tipo de abordagem pedagógica. De fato não é o meio empregado que possibilita uma aprendizagem significativa, mas, a forma da abordagem pedagógica que orienta o modo como o jogo é usado. Um jogo bem projetado envolve interação, sustentando o interesse do educando enquanto desenvolve habilidades, socializam, ajudam na construção do saber, do conhecimento e do raciocínio. Os jogos educativos digitais se usados de forma efetiva, exercem um papel extraordinário para o desenvolvimento do aluno, provocando a iniciativa particular e de grupo, a solidariedade, a formação de atitudes sociais o respeito mútuo e, sendo um poderoso componente de motivação no espaço escolar de aprendizagem. De acordo com esse pensamento, Stahl (2002) diz que: "um jogo educativo por computador é uma atividade de aprendizagem inovadora na qual as características do ensino apoiado em computador e as estratégias de jogo são integradas para alcançar um objetivo educacional específico”.

5. Jogos Digitais na Escola

O uso de jogos eletrônico-digitais no procedimento do ensinar e aprender estabelece um estímulo evidente para o desenvolvimento significativo do educando e permite um aprendizado e convivência baseado na valorização do grupo social em que se encontra inserido. Através do brincar, do lúdico, o educando constrói e elabora conhecimento torna-se num agente transformador.

Os jogos educacionais se diferenciam por estimular e aguçar o imaginário infantil, ajudam na tarefa da relação grupal, mostrar a emoção, provocar a aprendizagem e ajudar na aquisição da auto-estima. O fato é que a relevância do jogo implica no contentamento da necessidade do indivíduo identificar-se com o

real. Necessidades essas geradas, criadas porque os indivíduos não compreendem as regras colocadas pelos mais adultos. Exemplificando: a hora de dormir, de tomar banho, de comer, não mexer em certos objetos, etc.

Um aspecto contrário, que até hoje se apresenta latente, segundo Brougère (1998), é o fato de que o jogo também é valorizado no ambiente da escola como algo que não é dedicada à educação, mas ao repouso e ao lazer antes do regressar ao trabalho. Conforme esse escritor, interagir com os jogos colabora para o desenvolvimento de atitudes sociais como, respeito mútuo, colaboração, respeito às normas, responsabilidade, ponderação e de justiça, iniciativa individual e grupal.

Os jogos, segundo Passerino (2002), tem a capacidade de apresentar alguns benefícios indiretos, como o desenvolvimento: da memória visual, auditiva, cinestésica; da coordenação motora de um modo geral; proporcionar orientação espacial e temporal, em várias dimensões; percepção auditiva e visual de tamanho, cor, detalhes, forma, posição, lateralidade; desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático, a expressão lingüística escrita e oral, trabalhando planejamento e organização.

De acordo com Vygotsky (1989), os jogos proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. O brincar e o lúdico colaboram para o desenvolvimento do indivíduo, ensinando-o a atuar de forma correta em uma situação específica, estimulando sua capacidade de discernimento. Como uma alternativa de ensino os jogos educacionais se mostram interessantes na aprendizagem e ganham popularidade no meio escolar. O uso do jogo deve ser utilizado de forma adequada pelos educadores, pois se constitui em um precioso incentivador na aprendizagem, instigando as relações cognitivas no auxílio do desenvolvimento da inteligência, as relações afetivas, verbais, psicomotoras e sociais. Os jogos provocam uma reação ativa, crítica e criativa nos alunos, socializando o saber. O aluno é diferenciado e estimado como indivíduo. Alguns aspectos como os afetivos são decisivos na elaboração da personalidade e estes se mostram de forma explícita no jogo.

Conforme Antunes (1998), os jogos devem ser empregados exclusivamente quando o planejamento permitir e exclusivamente quando se constituírem em uma ajuda realmente eficaz para um objetivo dentro desse planejamento.

A atuação do professor deve ser no sentido de saber usar adequadamente os jogos, eles não devem ser empregados quando os educandos não estão preparados e entusiasmados para tal, pois se torna pobre e penoso, o que leva a insatisfação de jogar, enquanto que o objetivo é justamente o contrário disso. Os jogos que têm desafios são fantásticos, pelo fato de exigir um raciocínio mais ordenado, mas se os educandos não apresentarem maturidade para esses jogos, é imprescindível que se usem diferentes jogos, até conseguir alcançar o nível satisfatório para introduzir os desafios.

Os jogos educacionais, abrangendo os digitais, indiscutivelmente, instigam o desenvolvimento cognitivo, assessorando a invenção de estratégias para a resolução de problemas. Decorrida a fase primeira da brincadeira, o educando mostra aos poucos um ponto de vista individual para atingir o objetivo apresentado e isso provoca ganhos cognitivos que acontecem de forma crescente.

Os jogos tem a capacidade explorar diversos aspectos. Os jogos de exercício, de construção e simbólicos exploram a ludicidade. Os jogos que demandam o raciocínio prático, a associação de idéias e a discriminação proporcionam a aquisição de condutas cognitivas. Os jogos que buscam a aplicação de regras, a localização, a destreza, a força, a rapidez e a concentração ajudam no incremento de habilidades funcionais. Os jogos que auxiliam a promover a confiança, a iniciativa e a autonomia proporcionam a conquista de condutas afetivas. Analisando que a reprodução é um critério básico para o aprendizado, o projeto de um jogo necessita presumir a motivação para que o educando volte ao jogo muitas vezes. Jogos muito simplificados ou empregados de forma indevida são rejeitados ligeiramente. Para seduzir o aluno o jogo deve ser lúdico, ou seja, necessita ensinar e ser divertido ao mesmo tempo congregando a brincadeira para instigar a busca do saber aprendizagem de competências e habilidades por meio do entretenimento.

Utilizar o lúdico é um recurso signficante que vem de encontro ao pensamento dos autores Macedo, Petty e Passoa (2005) quando afirmam que: “Escola obrigatória que não é divertida não segura os alunos, pois eles não sabem nem são possuidores de recursos cognitivos para, em sua perspectiva, pensar na escola como algo que lhes será próprio em um futuro bem distante, aplicada a profissões que eles nem conhecem o significado.”

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) guiam a modernização e qualificação do ensino para ter cidadãos autônomos, criativos, críticos e reflexivos para o mundo moderno. Fundamentam-se em objetivos construtivistas, em que o educador e o meio escolar proporcionam a construção de competências, habilidades e conhecimento aos educandos. Para que tais orientações se efetivem é primordial, conforme Antunes (1998): “a interação do sujeito com o objeto a ser conhecido e, assim, à multiplicidade na proposta de jogos consolida e materializa essas interações”.

Desta forma, os jogos são recursos preciosos para o processo de aprendizagem. Desse modo o jogo de computador, ou seja, a brincadeira digital é uma modalidade que oferece abundantemente condições para esse procedimento, uma vez que os educandos, na sua maior parte, usam o computador como entretenimento (jogos, desenhos, Internet) e, várias vezes tomam a grande parte de seu dia nos computadores do que em diferentes atividades. Por conseqüência, empregar os jogos digitais educativos, como instrumento intercessor do processo de aprendizagem e ensino torna-se importantíssimo, pois os educandos descobrem significado para sua aprendizagem, eles se ligam afetivamente aos jogos. Os educadores podem ter a mão jogos digitais educativos através da Internet ou por meio dos objetos educacionais disponíveis como recurso didático. Para promover também o processo de ensino e aprendizagem do conteúdo foi acrescido no aproveitamento um agente pedagógico.

6. Jogos digitais como instrumentos de aprendizagem

Quanto a esta pergunta, diversos trabalhos científicos assinalam positivamente. Estudos recentes sugerem que os vídeo games que proporcionam estímulos rítmicos e visuais, tais como o jogo *Dance Dance Revolution*, disponível para *Sony PlayStation II* e *Microsoft Xbox*, tem a capacidade de aprimorar, a concentração a leitura e a memória em crianças portadoras do Transtorno do déficit de atenção e hiperatividade (TDAH, ou ADHD, na sigla em inglês). Esses resultados indicam que podem ser descobertas soluções que diminuam a quantidade de remédio usado nessas crianças.

Não especificamente com jogos, mas empregando os recursos que os softwares educativos apresentam, há inúmeros relatos que mostram bons resultados empregando computadores com indivíduos portadores de múltiplos tipos de deficiência, especialmente a mental, como os empregados pelo médico argentino Antonio Battro. O Laboratório de Estudos Cognitivos (LEC) do Instituto de Psicologia da UFRGS, que é coordenado pela Dra. Lea Fagundes, faz pesquisas sobre as causas da repetência escolar.

Esse benefício não se restringe as crianças todos podem desfrutar dos benefícios dos vídeo-games. Michael Merzenich, da Universidade da Califórnia, neurocientista que fundou a Posit Science. Ele desenvolveu um software comercial de treinamento, que auxilia os idosos a aprimorar sua capacidade de memória e cognição, com diversos níveis e desafios.

Pesquisas a respeito de perícias e habilidades que os pequenos ampliam enquanto jogam são quem sabe as mais significantes comprovações no campo dos jogos eletrônicos e educação. Aguilera e Méndiz (2003) verificaram em diversas pesquisas que os jogos eletrônicos devem ser empregados para se adquirir habilidades e perícias, tais como:

- Percepção e reconhecimento espacial;
- Desenvolvimento de discernimento visual e atenção seletiva;
- Desenvolvimento de lógica indutiva;
- Desenvolvimento cognitivo em aspectos científicos e técnicos;
- Desenvolvimento de habilidades complexas;
- Representação espacial;
- Indução a descobertas; e
- Construção de códigos e ícones.

Essas pesquisas esclarecem o que para vários jogadores é evidente: os jogos intervêm positivamente na ação de aprendizado, não se restringindo apenas ao desenvolvimento de habilidades visuais e motoras.

Se inicialmente os jogos consistiam em meras representações animadas, hoje são sofisticadas construções de fato. O jogador é chamado a explorar outros mundos complicados e o aprendizado se torna imprescindível. Os jogos do começo do século XXI pedem não exclusivamente coordenação motora como

também o domínio de uma série de habilidades e de uma gama de eventos para que se consiga alcançar o final.

As pesquisas que se dedicam á presente guerra dos jogos ainda são escassas. Na literatura científica existem escassas análises que têm como alvo a conveniência do uso dos jogos eletrônicos com fins pedagógicos.

7. A experiência no CEACRI

O Centro Municipal de Atendimento a Criança e ao Adolescente busca formar cidadãos aptos a solucionar problemas do cotidiano, desenvolver habilidades, capacitar-se para o trabalho, organizar-se coletivamente, apurar a compreensão do mundo à sua volta e ler criticamente a informação que recebem. Possui apoiadores como a Secretaria Municipal de Educação, Secretaria de Habitação e Assistência Social, SEST SENAT e COMDICA.

O público atendido no CEACRI SEST SENAT recebe, além de todo o apoio para a área pedagógica, oficinas para desenvolver suas habilidades. Cabe enfatizar que esse trabalho é desenvolvido desde maio de 2006, contribuindo para o desenvolvimento integral e das relações interpessoais dos envolvidos.

O espaço físico do Centro conta com ginásio poliesportivo, campo de futebol, quadra de areia, parque infantil, biblioteca, salas de aula com jogos educativos e recreativos, auditório com espaço para até cento e cinquenta pessoas, equipado com data show, sistema de som e luzes e home theater e sala de informática.

Com base nessa estrutura e em nossos objetivos foi implantado o “Projeto Interatividade”.

O Projeto Interatividade tem por objetivo possibilitar a utilização do Laboratório de Informática do CEACRI, como recurso tecnológico e pedagógico no processo constante de construção do conhecimento; permitindo a inclusão digital para melhorar a qualidade do processo ensino aprendizagem.



Figura 1:Alunos CEACRI

Para concretizar o objetivo, procura-se oferecer, no contexto educacional do CEACRI SEST SENAT, experiências de aprendizagem por meio da informática, onde utiliza as potencialidades tecnológicas para torná-las importantes recursos pedagógicos; não simplesmente aprender informática, mas sim, com a informática, potencializar o desenvolvimento cognitivo, sócio-afetivo e psicomotor do aluno, utilizando os jogos pedagógicos on-line como por exemplo:Sítio do Pica Pau Amarelo com Desafio da Emília, Estudamos com charadas matemáticas e Imagem com cálculos com material concreto.



Figura 2:Atividades site sitio do Pica Pau Amarelo



Figura 3:Atividades site estudamos .com

Os alunos participantes do projeto são do turno da tarde e pertencem ao 4º ano, 4ª, 5ª, 6ª, 7ª e 8ª séries do ensino fundamental, totalizando 58 alunos.

Além do interesse natural dos alunos pelo computador, o projeto buscou ajudar nas dificuldades de aprendizagem, apresentadas nas escolas de origem das crianças e adolescentes. Através de contato com as coordenadoras pedagógicas e boletins verificou-se que as áreas que mereciam um olhar especial eram as de Língua Portuguesa e Matemática.



Figura 4: Alunos do CEACRI no Laboratório de Informática

Com essas informações passou-se a usar no Apoio pedagógico jogos educativos on-line. Todas as terças-feiras por um período de uma hora três turmas, divididas por faixa etária e séries, passavam pelo laboratório de informática, para explorar jogos orientados por monitores.

O planejamento desta e de todas as atividades do CEACRI era realizado às sextas-feiras durante a reunião pedagógica. As atividades desenvolvidas vinham de encontro as necessidades dos envolvidos e eram levantadas através do Contato com escolas (Direção e Coordenação Pedagógica), tema e Parecer descritivo /Boletim escolar. O planejamento era orientado por uma pedagoga juntamente com os monitores universitários regentes de classe.

Alguns sites utilizados:

- www.cambito.com.br

- www.clubpenguin.com/pt/
- www.monica.com.br/index.htm
- www.meninomalquinho.com.br
- www.estudamos.com.br/index.php
- <http://jogoseducativos.jogosja.com>
- www.2.uol.com.br/ruthrocha/home.htm
- www.smartkids.com.br/jogos-educativos
- www.contandohistoria.com.br/flash/index.html
- www.imagem.eti.br/atividades_educativas/matematica_atividades_com_numeros.html

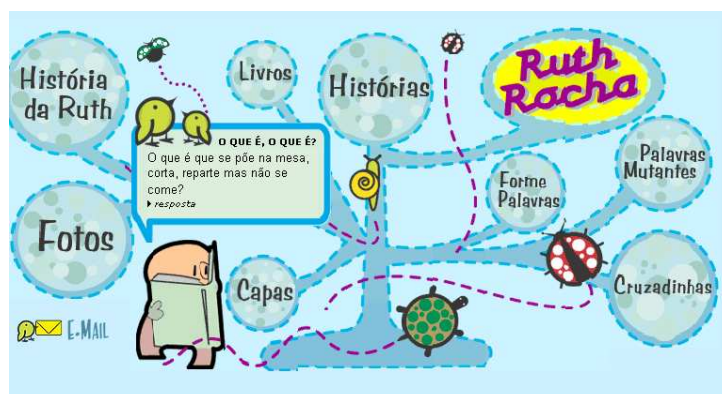


Figura 5:Atividades site Ruth Rocha



Figura 6:Atividades site Club Penguin

Os depoimentos, o interesse e a frequência dos participantes do projeto comprovam que o uso de jogos eletrônicos, como ferramenta auxiliar nas dificuldades de aprendizagem, mostram que é possível apostar em novas propostas e idéias.

8. Considerações Finais

Este artigo teve como propósito básico, apresentar a experiência realizada no Centro Municipal de Atendimento a Criança e ao adolescente CEACRI SEST SENAT com o uso de jogos educativos no desenvolvimento dos educandos, em especial os jogos online.

A análise das falas e comportamento dos participantes da oficina, confirma que usar novos recursos didáticos é fundamental para o sucesso do processo de aprendizagem.

Enfatizar o lúdico buscando contribuir para motivar os alunos a buscar, pesquisar, construir o próprio conhecimento, trabalharem de forma cooperativa, poderia ser uma estratégia de ter o aluno na escola, não por determinação legal e obrigação, mas por desejo de aprender.

Os jogos de um modo geral desenvolvem capacidades, conhecimentos, atitudes e habilidades, entre eles, destaca-se que: favorecem a mobilidade, a imaginação, a diversão, a convivência pacífica com regras, o desenvolvimento do raciocínio lógico e comum, entre outros.

Desta forma, utilizar os jogos, em específico os jogos educativos digitais, é extremamente relevante, pois, os envolvidos se identificam e literalmente se envolvem emocionalmente, favorecendo uma aprendizagem significativa e prazerosa.

O uso das tecnologias digitais no meio educacional é inquestionável e urgente. Incorporar os jogos na educação é oferecer um mundo complexo de significação, centralizado no lúdico, auxiliando a construção do saber do aluno conforme seu tempo, de forma aprazível, agregando divertimento, informação e ludicidade. Preparando o indivíduo para ser um cidadão de direito na Sociedade do Conhecimento.

Acredita-se, por isso, que os jogos digitais, sua dialética e encantos motivacionais precisam ser percebidos como uma possibilidade de inovação, uma porta a mais para brindar o amplo espaço da educação.

Uma educação comprometida com a emancipação individual e coletiva, na perspectiva de poder contribuir para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária, diminuindo as lacunas de exclusão e de alienação dos sujeitos. Por isso

continua-se a sonhar, como propõe Paulo Freire (FREIRE, 1983, p.101): *“Ai daqueles e daquelas que pararem com a sua capacidade de sonhar, de inventar a sua coragem de denunciar e de anunciar. Ai daqueles e daquelas que, em lugar de visitar de vez enquanto o amanhã, o futuro, pelo profundo engajamento com o hoje, com o aqui e com o agora, ai daqueles que em lugar desta viagem constante ao amanhã, se atrelem a um espaço de exploração e de rotina.”*

Referências Bibliográficas:

ALMEIDA, M. E. B. Prática e formação de professores na integração de mídias. Práticas pedagógicas e formação de professores com projetos: articulação entre conhecimentos, tecnologias e mídias. **Revista Integração das tecnologias na Educação**. Brasília/DF, p. 41. 2005.

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. Vozes, conhecimento: Repensando a educação. NIED/ UNICAMP. 1995.

ANTUNES, Celso. **Jogos para Estimulação das Múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 1998

FALKEMBACH, G.A.M. **Concepção e desenvolvimento de material educativo digital** - Revista Novas Tecnologias na Educação - CINTED - UFRGS, 2005.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 13ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

FREIRE, Paulo ; FAUNDEZ Antonio. **Por uma pedagogia da pergunta**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.

FREIRE, Paulo. **Educação e Mudança**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985

FIGUEIREDO, Jakes Charles Andrade. **Informática na Educação: “Novos Paradigmas**-Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. 2003.

GREENFIELD, P. M. **O desenvolvimento do raciocínio na Era da Eletrônica**: os efeitos da TV, computadores e videogames. São paulo:Summus, 1996.

KISHIMOTO, T.M. **O jogo, a criança e a educação**. Tese de livre-docência. São Paulo: Faculdade de Educação da USP, 1992.

MORAN, José Manuel. **Mudanças na comunicação pessoal**; Gerenciamento integrado da comunicação pessoal, social e tecnológica. São Paulo, Paulinas, 1998.

PASSERINO, L. 2002. **Avaliação de jogos educativos computadorizados.**

Disponível em: <http://www.c5.cl/ieinvestiga/actas/tise98/html/trabajos/jogosed/>.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática.** Porto Alegre, Artes Médicas, 1994.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** Imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1964/1978.

SETZER, V. W. **Meios Eletrônicos e Educação:** Uma visão alternativa. Coleção ensaios transversais. São Paulo: Escrituras, 2001.

TEIXEIRA, A. C. **Internet e democratização do conhecimento: repensando o processo de exclusão social.** Passo Fundo: UPF, 2002.

VALENTE, J. A. **Diferentes Usos do Computador na educação. Computadores e conhecimento: Repensando a educação.** NIED/ UNICAMP. 1995.

VALENTE, J. A. **Uso da Internet em sala de aula.** Educar, Curitiba, n. 19, p. 131-146. 2002, Editora da UFPR.

VILA, Magda e SANTANDER, Marli. **Jogos cooperativos no processo de aprendizagem acelerada.** Rio de Janeiro: Qualitymark, 2003.

VYGOTSKY, LS. **A formação social da mente.** Martins Fontes. São Paulo, 1989.