

# O LÚDICO NA APRENDIZAGEM: JOGOS PEDAGÓGICOS ATRAVÉS DA MÍDIA<sup>1</sup>

Antonia Simiana Silva Pahim Falcão Santos<sup>2</sup>

Giovani Rubert Librelotto<sup>3</sup>

## RESUMO

Este trabalho apresenta a importância do lúdico no processo de aprendizagem, principalmente na alfabetização com jogos pedagógicos através da mídia, utilizando diferentes softwares educativos instalados no computador e os pesquisados através da internet, bem como também nos CDs e DVDs. O aprender brincando desenvolve além do raciocínio lógico, a criatividade, coordenação motora, dentre vários fatores que só contribuem para um aprendizado prazeroso. Os jogos em geral são instrumentos de alegria e entretenimento, se forem educativos só vêm acrescentar a proposta cognitiva desse aluno, construindo conceitos e dominando diversas habilidades. É neste processo que a mídia auxilia o professor e o educando a formar elos de parceria e proporcionar a cooperação e o entusiasmo entre os mesmos, porque para ambos é fundamental que o conteúdo seja claro e o conhecimento se torne útil e importante para o desenvolvimento de uma aprendizagem que desperte no aluno o interesse pelos estudos.

## ABSTRACT

This work presents the importance of fun in the process of learning, especially in literacy with pedagogic games via the media, using different educational software installed in the computer and researched through the internet, as well as in the CDs and DVDs. THE learning by playing develops in addition to the logical reasoning, creativity, motor coordination, among various factors that contribute to a learning pleasurable. The games in general are instruments of joy and entertainment, if educational only adds to the proposal that this student learning build concepts and master different skills. IT IS in this process that the media helps the teacher and the student to form links in partnership and provide the cooperation and enthusiasm among the same because for both is fundamental that the content is clear and the knowledge to become useful and important for the development of a lifelong learning to awaken the student has interest in the study.

## PALAVRAS-CHAVES

Educação, Ludicidade, Informática.

---

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

<sup>2</sup> Aluno(a) Antonia Simiana Silva Pahim Falcão Santos do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

<sup>3</sup> Professor Orientador, Doutor em Informática, Universidade Federal de Santa Maria.

## 1 INTRODUÇÃO

A ludicidade é um assunto que tem conquistado espaço no panorama mundial, por ser o brincar fundamental para o desenvolvimento saudável do ser humano.

O brincar tem um grande valor educativo, pois influencia o intelecto, a parte emocional e o corpo da criança bem como a socialização. Porque é brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo simbólico, desenvolvendo a iniciativa, a imaginação e o interesse.

Para a criança é muito importante os jogos, pois eles lhe possibilitam a exploração do mundo. A criança que explora e descobre o mundo de forma prazerosa, torna-se preparada para receber as surpresas que este próprio mundo lhe reserva, para a criança brincar é viver.

O lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua criatividade é estimulada, adquire iniciativa é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem do pensamento e da concentração.

Após ter observado através de longos anos de prática pedagógica que a maioria das escolas adotam uma concepção puramente tradicional, e que será necessário buscar uma educação menos tradicional, mais integradora, desafiadora, tendo o jogo didático como alternativa para essa prática pedagógica, que motiva o educando à descoberta, à atividade, à autoexpressão, à socialização e à construção do seu próprio conhecimento, justifica-se desta forma a realização deste projeto.

Desta forma, o presente trabalho se caracterizou por uma pesquisa de campo e bibliográfica, com abordagem quantitativa. A referida pesquisa foi embasada a partir da observação de dificuldades de concentração e assimilação de educandos do segundo ano dos Anos Iniciais do Colégio Estadual Professor Antonio Lemos de Araújo, no município de Cacequi. Primeiramente foram aplicadas atividades tradicionais embasadas em quadro, giz, cópias e repetições. A seguir os alunos foram avaliados por uma prova tradicional. Em outra oportunidade foram oferecidas atividades do mesmo conteúdo trabalhado através do uso de jogos no computador e na internet. E para verificar a aprendizagem foram oferecidas atividades online educativas voltadas para a ludicidade.

## 2 REVISÃO DE LITERATURA

Pesquisas mostram que o ser humano no ventre materno percebe e capta emoções e é capaz de brincar com o cordão umbilical. E que o brincar e a inteligência estão presentes no ser humano mesmo antes do bebê nascer.

Ao ser desvendado segredo da mente humana ficou comprovado que o homem é movido pela razão, mas também pela emoção. A partir dessa descoberta, transformando-se num poderoso instrumento na mudança de paradigmas, pois devido à rápida transformação do mundo, é preciso buscar novas abordagens para focalizar a ludicidade no contexto atual.

Com o avanço dos estudos sobre a criança, houve no final do século, uma maior valorização do brincar (jogo) principalmente, porque foi instituído em declarações, se leis o direito da criança brincar porque a nova lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional e s Parâmetros Curriculares Nacionais enfatizam o uso do jogo como alternativa pedagógica.

Todos quantos se envolvem com educação e com aprendizagem trabalham também com jogos e com estímulos, até mesmo porque estes melhor se processam com aqueles. Assim sendo, nada mais natural existirem diversos conceitos para o que se entende por jogos, no Brasil, por exemplo, a palavra jogo geralmente se associa á competição e, portanto, de uma vitória ou de possível derrota, mas no inglês ou italiano é uma competição entre dois indivíduos ou duas equipes e é também um recurso ou meio eficiente para o aluno, através dos mesmos brinquem e aprendam.

Quem joga sorri, brinca, diverte-se, e, em um sentido mais amplo, ama e com afeto, educa, pois jogo vem do latim *jocu* e significa gracejo. Parece ser desta forma que a palavra jogo necessita invadir o espaço da sala de aula.

Os jogos são instrumentos de alegria, aparelhos de entretenimento. Se educativos, trazem além dessa finalidade soberana a de imbuir uma proposta cognitiva e através da graça, levar a criança a construir conceitos e dominar habilidades.

Segundo Alves (2003, p.31), os brinquedos dão prazer. Os brinquedos fazem pensar. Isso se confirma quando notamos que o educando aprende as regras do jogo. No caso, tentou-se, além das regras do jogo, a interação com o ensino e o despertar do interesse do aluno, fazendo com que aprenda brincando.

Sabe-se que o educador é um mediador, um organizador do tempo, do espaço, das atividades, das certezas e até das incertezas do dia-a-dia da criança em seu processo de construção de conhecimento. É ele que cria e recria sua proposta político-pedagógica e para que ela seja concreta, crítica, dialética, este educador deve ter competência para fazê-la e introdu-

zir atividades lúdicas como elemento dinamizador da mesma, desenvolvendo nas crianças a alegria de entender a escola como um espaço acima é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação. A utilização de jogos através do Laboratório Digital é uma importante ferramenta para uma educação através da ludicidade.

## **2.1 Resgate histórico dos processos pedagógicos**

Pensar em perspectivas atuais da educação é também, pensar, discutir, identificar o espírito presente no campo das ideias, valores e das práticas educacionais que perpassa, marcando o passado, caracterizando o presente e abrindo possibilidades para o futuro.

A escola do passado é caracterizada por uma postura autoritária, as atividades pedagógicas se resumiam apenas na sala de aula e a principal função era copiar, não havia um espaço para interação com discussões e questionamentos. Tudo era restrito apenas ao que o professor determinava, sendo considerado o absoluto dono da verdade, possuidor de todo o conhecimento.

A escola foi criada para que as classes dominantes se mantivessem no poder, era para aqueles que tinham poder e dinheiro. A escola nem sempre foi sinônimo de educar. Durante muito tempo a educação era a própria maneira de o homem viver. Nas sociedades primitivas, a família e a comunidade desempenhavam o papel de educar as crianças, ficavam responsáveis pela parte da educação que se destinava a ensinar o domínio da língua, a religião, os costumes e as técnicas de sobrevivência. O tempo suficiente para domar seu caráter e dar a forma adequada.

A partir do século XVIII as escolas começaram a se preocupar em preparar para o trabalho. Nesta época a escola começou a trabalhar com o povo, ficou responsável pela formação para o trabalho, devido à necessidade de maior qualificação. Era ensinado somente o necessário não dando oportunidades para questionamentos e reflexões.

Segundo ENGUITA (1989, p.116), a questão não era ensinar certo montante de conhecimentos no menor tempo possível, mas ter os alunos entre paredes das salas de aula submetidos ao olhar vigilante do professor. O tempo suficiente para domar seu caráter e dar a forma adequada ao seu comportamento.

No final do século XIX, início do século XX, surgiu a Escola Nova, que visava reforma do currículo e métodos e não ênfase apenas ao conteúdo, reforçando a qualificação dos professores e equipar a escola com novos recursos. Tinha uma proposta educacional democrá-

tica, mas comprometida com uma sociedade classista, capitalista, privilegiando, mesmo que indiretamente os dominantes.

Aos poucos foram surgindo teorias críticas visando formar cidadãos críticos. Ao longo dos tempos foram usadas ideias da proposta educacional da Escola Nova, porém direcionadas a criticidade.

Numa concepção libertadora todas as ações são voltadas nas pessoas e na relação destas com o meio onde estão inseridas. O homem é considerado sujeito de sua própria história e não objeto do processo ensino-aprendizagem. São oferecidos meios para o educando onde ele possa agir voltado para a realidade, que seja crítico, ativo, transformador e criativo.

Conforme TIBA (1998, p.24). “O professor deixou de ser a fonte única e exclusiva de informações porque os alunos estão globalizados via televisão, canais a cabo, internet e multimídia. Se alguns ainda não estão é por falta de oportunidade de desejo.”

A escola de hoje se propõe a ser o principal combustível para o sucesso tanto pessoal quanto coletivo. A criatividade seguida de outros fatores tais como: trabalho em equipe, atualização constante dos profissionais da educação, conhecimento sobre a aprendizagem dos alunos e a ludicidade, buscando através da informatização uma proposta inovadora de aprendizagem educacional.

## **2.2 Propostas Para Uma Alfabetização Através Da Ludicidade**

Uma proposta educativa oferecida através da ludicidade, com jogos virtuais, motiva e desenvolve a aprendizagem. O jogo proporciona o educando desenvolver o prazer por aprender, a iniciativa, a tomada de decisões, o raciocínio, construindo seu conhecimento de maneira descontraída. Além de ser liberada a imaginação, o pensamento e o sentimento é um instrumento de desafio cognitivo, onde pode ser estimulado o desenvolvimento das diferentes áreas do conhecimento.

Conforme Borba (2005, p. 93):

Na verdade, as inovações educacionais, em sua grande maioria, pressupõem mudança na prática docente, não sendo uma exigência exclusiva daquelas que envolvem o uso de tecnologia informática. A docência, independentemente do uso de TI, é uma profissão complexa. Nela estão envolvidas as propostas pedagógicas, os recursos técnicos, as peculiaridades da disciplina que se ensina, as leis que estruturam o funcionamento da escola, os alunos, seus pais, a direção, a supervisão, os educadores de professores, os colegas professores, os pesquisadores, entre outros.

Na Área Cognitiva o jogo desenvolve habilidades como observação, comparação, semelhança, diferenças, análise, síntese, estruturação de tempo e espaço, comunicação, expressão, contestação e estratégias para vencer o jogo.

Na Área Sócio-Afetiva desenvolve a socialização, superar o egocentrismo, vivenciar situações de competição, de conhecer regras, vivenciar a autonomia e a emancipação como membro ativo da construção do conhecimento.

Para que seja possível desenvolver uma educação inovadora, acompanhando a evolução do meio social e tecnológico faz-se necessário refletir sobre o papel do professor.

Zagury (2006, p.203) afirma:

Pode-se mudar o método e as técnicas de ensino por outras mais modernas, sem que isso melhore a qualidade do ensino, porque não é o método que faz um bom professor; é o professor que faz qualquer método tornar-se efetivo. O que não anula nem desmente a necessidade (apenas reforço) de jogarmos todas as nossas “cartas” na recuperação da qualidade docente.

O professor deixa de ser o centro de todo o processo de ensino-aprendizagem e passa a ser o mediador do processo, constrói através da união entre a teoria, os objetivos e as práticas para que possa mediar o processo. Para isso deve ser competente e criar estratégias de planejamento.

A cada sessão de jogos lúdicos usando a tecnologia do mundo virtual é preciso que o educador tenha objetivos lúdicos, tais como: propor regras ao invés de impô-las, dar oportunidade dos alunos construírem regras, cumprir regras e motivar o desenvolvimento da iniciativa, agilidade e confiança. Na ludicidade a experimentação e as vivências são fundamentais porque possibilitam ao educando ampliar seus conhecimentos, criar elos significativos com outros conteúdos e aprender prazerosamente.

### **2.3 Educação Digital**

Vive-se a era da tecnologia da informação. Isso dá aos indivíduos uma nova forma de existir no mundo, uma cultura que se forma, transformando a mediação entre o homem e o meio. A introdução do computador na educação tem provocado uma verdadeira revolução na concepção de ensino e de aprendizagem. Eis o grande desafio para os educadores do século vinte e um: trazer a realidade do meio social para dentro dos currículos escolares, sendo uma nova forma de aproximação entre aluno, professor e realidade social.

Os computadores podem ser usados para ensinar. A quantidade de programas educacionais e as diferentes modalidades de uso do computador mostram que esta tecnologia pode ser

bastante útil no processo de ensino e aprendizado. Na utilização dos recursos informatizados a partir de uma relação com a máquina, Piaget (1972, p.58) coloca que “as funções essenciais à inteligência consistem em compreender e inventar”.

Não é preciso somente dominar a tecnologia; é preciso encontrar meios de trabalhar com os recursos tecnológicos. As redes sociais espalham-se na internet assim como se devem achar meios em que os educadores encontrem condições para se inserir no mundo informatizado. Na maioria das instituições de ensino estão sendo oferecidos momentos de formação continuada, subsidiando assim educadores qualificados e preparados na interação do processo ensino-aprendizagem.

A tecnologia não causa mudanças apenas no que se faz, mas também no comportamento, na forma como são elaborados os conhecimentos e o relacionamento com o mundo.

Segundo Bandeira (2010, p. 29), novas ferramentas tecnológicas foram sendo introduzidas no cotidiano numa velocidade quase delirante. As demandas brotam espontaneamente, exigindo agilidade de quase todos os membros da sociedade.

O homem vem evoluindo socialmente e utilizando recursos da natureza em benefício próprio, transformando-os em ferramentas. Elas ajudam a criar conjunto de conhecimentos, formas e técnicas de fazer as coisas, costumes e hábitos sociais, sistemas de comunicação e crenças, transmitidas de geração em geração (Kenski apud Fiorentini e Carneiro, 2000, p.14).

A tecnologia está presente no dia a dia da humanidade, principalmente o que se refere à informática. Para acordar não se dá mais corda ao antigo despertador e sim se programa o celular, que também serve como agenda, rádio, câmara digital e comunicação entre as pessoas. As antigas cédulas eleitorais foram substituídas pela urna eletrônica. As filas de banco para pagar contas ou sacar um dinheiro foram trocadas pelo comodismo dos caixas eletrônicos. A tecnologia invade a vida das pessoas e aprofunda essas transformações.

As pedagogias diferenciadas incluem-se no objetivo da escola, que continua sendo o de oferecer a todos uma cultura básica comum. Sem renunciar à diversificação, seu desafio vai além: conseguir que todos os alunos tenham acesso a essa cultura e dela se apropriem. Considerar as diferenças é então colocar cada aluno diante de situações ótimas de aprendizagem. As pedagogias diferenciadas aceitam esse desafio e propõem inovações nas maneiras de resolver o problema. (PERRENOUD, 2000, p.95).

No dia a dia da vida da humanidade, principalmente na das crianças o contato com mídias tais como a televisão, o rádio, o telefone, a mídia impressa, o videogame e principalmente o computador faz parte do cotidiano dessas pessoas com naturalidade, tornando-se algo

comum e muitas vezes indispensável nos seus convívios sociais. Sendo fortes aliados na construção de conceitos e percepções de mundo.

Conforme KIELLING (2010, P.54) por as pessoas estarem tão inclusas neste processo midiático, o professor que consegue fazer uso destas mídias, bem como a problematização de seu uso, obtém respostas bem diferentes daquelas que busca oferecer o conhecimento de forma menos tradicional e resistente a estas.

Se antes a família e a escola eram os únicos responsáveis pela formação dos indivíduos, hoje tem outro aliado, as mídias, que influenciam tanto em valores quanto em formação sendo também fonte de informação e cultura no processo de formação das crianças.

Na escola também a informatização chegou para dar outra visão para o processo ensino-aprendizagem. Se antes era suficiente ensinar embasado apenas em livros didáticos, quadro e giz, hoje a escola exige um pensar diferenciado em relação às técnicas usadas para desenvolver a aprendizagem. A memorização da tabuada tem mais significado se trabalhado com jogos informatizados, bem como qualquer conteúdo que se refere ao currículo escolar será mais bem assimilado se trabalhado com jogos.

O contexto do dia a dia se apresenta embasado em outros paradigmas diferentes das formas tradicionais dando uma perspectiva inovadora às pessoas, a maneira de enxergar as coisas, um mundo mais alegre, atraente e colorido, tanto em relação às informações como em propagandas. Na escola o educando exige dos profissionais da educação um mundo também mais atraente, por isso que o antigo caderno de atividades já com as folhas amareladas deve ser substituído pela linguagem das mídias.

A proposta é enfatizar na relação da educação com a tecnologia a especialidade do profissional professor: o domínio do fazer pedagógico. É esse domínio que deve determinar sua relação com o conhecimento e as tecnologias. Nesse sentido, o planejamento das atividades pedagógicas deve ser feito levando-se em consideração os objetivos a serem atingidos e o conhecimento que tem sobre os alunos, e não a tecnologia que se pretende usar, não perdendo de vista seu caráter de meio para atingir um fim.

Portanto, ao invés de memorizar informação, os estudantes devem ser ensinados a buscar e a usar a informação. Estas mudanças podem ser introduzidas com a presença do computador que deve propiciar as condições para os estudantes exercitarem a capacidade de procurar e selecionar informação, resolver problemas e aprender independentemente.

Dessa mesma forma deve-se entender a Informática, não como uma ferramenta neutra que se usa simplesmente para apresentar um conteúdo. Mas quando usada, modifica quem a usou. Por isso é necessário, interligar a própria perspectiva, a do sujeito aprendiz e a socie-

dade. Constituem um desafio importante para os professores, formadores e/ou educadores, no sentido de que as experiências educativas possam ser significativas e relevantes para os alunos, e ao mesmo tempo, possibilitem melhor formas de adequação e entendimento entre os mesmos.

O computador tem provocado uma revolução na educação por causa de sua capacidade de ensinar. As possibilidades de implantação de novas técnicas de ensino são praticamente ilimitadas e conta-se, hoje, com o custo financeiro relativamente baixo para implantar e manter laboratórios de computadores, cada vez mais demandados tanto por pais quanto por alunos. Ele pode ser usado também como ferramenta educacional, não sendo mais o instrumento que ensina o aprendiz, mas a ferramenta com a qual o aluno desenvolve algo, e, portanto, o aprendizado ocorre pelo fato de estar executando uma tarefa por intermédio do computador. Outra função do computador como ferramenta é a de transmitir a informação e, portanto, servir como um comunicador. As possibilidades de uso do computador como ferramenta educacional está crescendo e os limites dessa expansão são desconhecidos. Cada dia surge novas maneiras de usar o computador como um recurso para enriquecer e favorecer o processo de aprendizagem. Isso nos mostra que é possível alterar o paradigma educacional; hoje, centrado no ensino, para algo que seja centrado na aprendizagem.

No ambiente de aprendizagem informatizado, é essencial incentivar a compreensão através da reflexão, propiciando a assimilação de conceitos ou de resolução de problemas ou da implementação de projetos. O universo de estudos da Informática na Educação é como uma rede dinâmica de temas ou especialidades inter-relacionados para propiciar a unificação de conhecimentos.

É preciso proporcionar uma discussão sobre a relação destas tecnologias com a realidade vivida por todas nós hoje, e sobre a realidade que se constituía sem algumas delas, há alguns anos atrás. Isto é um fato histórico que pode auxiliar os professores no processo da sala de aula. A escola precisa se apropriar desses recursos, são ferramentas que podem auxiliar na aprendizagem. É necessária uma mudança de postura dos profissionais, bem como os seus planejamentos. (KIELLING, 2010, p.55).

Este desafio serve para incorporar um melhor trabalho dentro da escola, sempre apoiado na oralidade e na escrita, novas formas de comunicar e conhecer. Embora os computadores ainda não estejam amplamente disponíveis para a maioria das escolas, elas já começam a integrar muitas experiências educacionais, prevendo-se sua utilização em maior escala em curto prazo. Isso traz como necessidade a incorporação de estudos nessa área, tanto na formação

inicial como na formação continuada do professor, seja para poder usar amplamente suas possibilidades ou para conhecer e analisar softwares educacionais.

Em se tratando de softwares educacionais é importante salientar que o professor precisa aprender a escolhê-los em função dos objetivos que pretende atingir, de sua própria concepção de conhecimento e de aprendizagem, distinguindo os que se prestam mais a um trabalho dirigido para testar conhecimentos dos que procuram levar o aluno a interagir com o programa de forma a construir conhecimento.

### **3 O JOGO PEDAGÓGICO ATRAVÉS DE MÍDIAS AUXILIA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

O presente trabalho teve como objetivo desenvolver o processo de alfabetização, através de jogos pedagógicos utilizando diferentes softwares educativos. O objetivo surgiu a partir da problematização “O jogo pedagógico através de mídias auxilia no processo de alfabetização”.

Durante os meses de agosto e setembro do ano de dois mil e dez, foi observada a turma vinte e um, composta por vinte alunos, pertencentes ao segundo ano dos Anos Iniciais, do Colégio Estadual Professor Antonio Lemos de Araújo, no município de Cacequi – RS.

Embora esteja numa região próxima ao centro da cidade e receba alunos de quase todos os bairros, esta escola está próxima à Vila Popular, local de onde vem grande parte dos alunos que nele estudam. Convém destacar que os moradores da Vila Popular em sua maioria são profissionais autônomos, empregados domésticos ou diaristas e muitos sem escolaridade.

Através da observação de quando as famílias e os alunos têm contato com a escola, os mesmos, fazem uso da cultura midiática com naturalidade em seu dia a dia.

Os referidos alunos foram observados pela professora titular da turma em relação ao processo de aprendizagem no que se refere à alfabetização.

#### **3.1 Metodologia Definida**

Percebia-se que os alunos eram inquietos e a metodologia usada, voltada para uma educação mais tradicional, não estava dando resultados satisfatórios de aprendizagem, devido à falta de concentração, interesse da turma e a aquisição da aprendizagem. Quando se aproxi-

mava à hora do recreio as crianças ficavam ansiosas pelo momento, demonstravam mais interesse e combinavam brincadeiras para este momento.

Pensou-se então trabalhar embasado numa metodologia voltada para a ludicidade, mais prazerosa, envolvendo com mais naturalidade os educandos. Surgiram hipóteses em trabalhar jogos didáticos confeccionados em reuniões pedagógicas pelos próprios professores da escola, como também em trabalhar uma metodologia inovadora através de jogos pedagógicos nos computadores na Sala Digital, trazendo para a sala de aula a realidade social do mundo onde se está inserida.

Trabalhar tanto os jogos já existentes no computador quanto os acessados na internet. Foi então decidido trabalhar na Sala de Aula com uma metodologia tradicional quanto trabalhar na Sala de Informática, com uma metodologia inovadora e interativa, para que através da observação durante a realização das atividades e dos resultados obtidos através de avaliações escritas, se chegasse a um resultado em relação à aprendizagem dos alunos.

Desta forma, o presente trabalho se caracterizou por uma pesquisa de campo e bibliográfica, com abordagem quantitativa. A referida pesquisa foi embasada a partir da observação de dificuldades de concentração e assimilação de educandos do segundo ano dos Anos Iniciais do Colégio Estadual Professor Antonio Lemos de Araújo, no município de Cacequi.

### **3.2 Aplicação da Pesquisa**

Os sujeitos participantes da pesquisa deveriam ser matriculados e assíduos na turma vinte e um, do segundo ano dos Anos Iniciais do Colégio Estaduais Professor Antonio Lemos de Araújo.

Durante os primeiros quinze dias do mês de outubro, foram aplicadas atividades tradicionais embasadas em quadro, giz, cópias, repetições, com atividades de completar, seguir o modelo e responder. Os alunos foram avaliados pela professora da turma, por uma prova tradicional, no décimo quinto dia, contendo atividades relacionadas às trabalhadas em aula. Nos últimos quinze dias do mês de outubro foram oferecidas atividades do mesmo conteúdo trabalhado nos dias anteriores, através do uso de jogos no computador, na internet, na Sala Digital.

Os jogos eram com ilustrações coloridas, com imagens, com som, quebra-cabeça e cruzadinha. Sempre após o término de um jogo, no próprio computador, eram dados elogios para os alunos em relação à concretização do mesmo ou um sinal de alerta onde deveria se concentrar, realizando um contato interativo. Para verificar a aprendizagem foram observadas,

diariamente pela professora da turma, as atividades educativas voltadas para a ludicidade, através de diferentes softwares.

### **3.3 Resultados Obtidos**

Os resultados obtidos após a metodologia aplicada de forma tradicional e a aplicada através de jogos lúdicos são especificados a seguir.

Quando foram aplicadas as avaliações referentes aos trabalhos tradicionais constatou-se que dos vinte alunos observados, oito alunos ficaram concentrados e doze se dispersavam e precisavam da intervenção da professora para voltar a trabalhar. Cinco alunos obtiveram nota acima de sessenta, quatro alunos nota cinquenta e onze alunos nota inferior a cinquenta.

Após serem trabalhadas atividades lúdicas através de jogos no computador na Sala Digital foi observado que dos vinte alunos, dezoito ficaram concentrados durante as atividades e dois se agitaram precisando da intervenção da professora. Quando a professora da turma observava os alunos em relação à aprendizagem, durante os dias trabalhados na Sala Digital, dia a dia eram feitas anotações em cada nome dos alunos, pode-se chegar a seguinte conclusão após findar os quinze dias: dez alunos tiveram facilidade em realizar as atividades, seis alunos demoraram mais tempo, mas realizaram as atividades e quatro alunos precisaram da ajuda da professora para realizarem as atividades.

Após a realização das duas metodologias de trabalho, observou-se os resultados da avaliação escrita e das observações e anotações do desempenho dos alunos durante a intervenção na Sala Digital, alcançou-se o seguinte resultado, que as atividades voltadas à informatização foram mais assimiladas pela maioria dos alunos, tanto em concentração, quanto em aprendizagem.

## **4 CONCLUSÃO**

O presente artigo é resultante de uma pesquisa bibliográfica e de campo, que buscou responder o seguinte questionamento “O jogo pedagógico através de mídias auxilia no processo de alfabetização?”, e como objetivo geral, desenvolver o processo de alfabetização, através de jogos pedagógicos utilizando diferentes softwares educativos instalados no computador e os pesquisados através da internet, ao findar o processo concluiu-se que o homem passou por muitos séculos entendendo o homem como um ser racional, o brinquedo como coisa

de criança, a escola como um lugar onde apenas os conteúdos conceituais são valorizados. A principal forma de aprender era através da razão, o jogo, o brincar como algo supérfluo e sem importância.

A grande meta a ser alcançada pelos educadores e a busca de metodologias que favoreçam a interação social, o interesse, a concentração, acompanhem a evolução dos tempos, que seja prazerosa e possibilite a aprendizagem. Neste contexto as atividades lúdicas além de proporcionarem o conhecimento, colaboram para a humanização tanto de educadores quanto de educandos.

Enfim, as tecnologias interferem diretamente sobre as interações sociais, sobre a introjeção de conhecimentos, ideias, valores, atitudes próprias do contexto social, cultural e histórico ao mesmo tempo em que possibilitam sua inserção e participação. Assim, precisamos compreender os meios tecnológicos de comunicação e de informação, o processo de aprender é fundamental na formação das pessoas, nas relações e atividades de que os indivíduos participam configurados pelas condições socioculturais em que realizam. O grande desafio para a educação voltada para um ensinamento inovador, prazeroso com técnicas metodológicas centradas a uma cultura midiática é a conscientização dos profissionais de educação se atualizarem através de formações continuadas e se familiarizem com o mundo da informatização, para que possam renovar suas práticas pedagógicas e obter resultados satisfatórios em relação ao aproveitamento e aprendizagem dos alunos.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Rubem. **Conversas sobre educação**. São Paulo: Versus, 2003.

ANDRÉ, Marli. **Pesquisa no cotidiano escolar. Metodologia da pesquisa escolar**. São Paulo: Cortez, 1989.

BORBA, Marcelo C. e PENTEADO, Miriam Godoy - **Informática e Educação Matemática - coleção tendências em Educação Matemática** - Autêntica, Belo Horizonte, 2001.

ÁRIES, Philippe. **História Social da Criança e da família**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.

CHERVEL, André. **História das disciplinas escolares: reflexões sobre um campo de pesquisa**. Porto Alegre: Pannonica, 1990.

COSCARELLI, Carla Viana e RIBEIRO, Ana Elisa. **Letramento digital. Aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. Belo Horizonte: Ceale & Autêntica, 2005.

CÓCCO, Maria Fernandes e HAILER, Marco Antonio. **Didática da Alfabetização: decifrar o mundo: alfabetização socioconstrutivista**. São Paulo: FTD, 1996.

- ENGUIITA, Mariano. **A face oculta da escola: educação e trabalho no capitalismo.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1989.
- FREIRE, Madalena. **Observação, Registro, Reflexão.** São Paulo: Espaço Pedagógico, 1996.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender, o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.
- GADOTTI, Moacir. **Perspectivas atuais da educação.** Porto Alegre: ARTMED, 2000.
- KAMIL, Constance. **Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget.** São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.
- KIELING, José Fernando. A subjetividade do lugar e dos professores na formação: o curso de licenciatura em Pedagogia a Distância UFPel/ Organizadores: José Fernando Kieling ...[et al]; Licenciatura em Pedagogia a Distância UFPel. Pelotas: Editora e Gráfica Universitária, 2010, 256p. : it color.
- MELO, Guimar Namó de. **Escola Nova, tecnicismo e educação compensatória.** São Paulo: Loyola, 1984.
- PENIM, Sonia T. de Souza. **A aula: um espaço de conhecimento lugar de cultura.** Campinas, São Paulo: Papirus, 1994.
- PERRENOUD, Philippe. **Pedagogia diferenciada: das intenções à ação.** Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.
- PILETTI, Nelson. **Psicologia Educacional.** 8ª ed. São Paulo: Ática, 1990.
- SANTOMÉ, Jurjo Torres. **A Instituição Escolar e a compreensão da realidade: O currículo Integrado.** Porto Alegre: Sulina, 1996.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **A ludicidade como ciência.** Petrópolis: Vozes, 2001.
- TIBA, Içami. **Ensinar aprendendo- como superar os desafios do relacionamento professor-aluno em tempos de globalização.** 17ª ed. São Paulo: Gente, 1998.
- XAVIER, Maria Luisa. **Melhoria do ensino e capacitação docente.** Porto Alegre: UFRGS, 1996.
- ZAGURY, Tânia. **O professor refém: para pais e professores entenderem porque fracassa a educação no Brasil.** Rio de Janeiro: Record, 2006.
- REVISTA TV ESCOLA, Tecnologia na educação. Dezembro de 2010.

**ANEXOS OU APÊNDICES**

Texto dos anexos ou apêndices, caso necessário.