



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGIA
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

JANE KELLE SOARES DE CARVALHO

**JOGOS DIGITAIS E SUA UTILIZAÇÃO NA APRENDIZAGEM DE
CRIANÇAS NOS PRIMEIROS ANOS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

**Campina Grande – PB
2017**

JANE KELLE SOARES DE CARVALHO

**JOGOS DIGITAIS E SUA UTILIZAÇÃO NA APRENDIZAGEM
DE CRIANÇAS NOS PRIMEIROS ANOS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado ao Curso de Graduação em
Pedagogia da Universidade Estadual da
Paraíba, em cumprimento à exigência
para obtenção do grau de Licenciado em
Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Célia de Assis

Campina Grande – PB
2017

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

C331j Carvalho, Jane Kelle Soares de
Jogos digitais e sua utilização na aprendizagem de crianças
nos primeiros anos do ensino fundamental [manuscrito] / Jane
Kelle Soares de Carvalho. - 2017.
36 p. : il. color.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) -
Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2017.
"Orientação: Profa.Dra. Maria Célia de Assis, Departamento
de Educação".

1. Práticas pedagógicas. 2. Jogos digitais. 3. Tecnologias da
Informação e Comunicação. 4. Ensino fundamental. I. Título.
21. ed. CDD 371.337

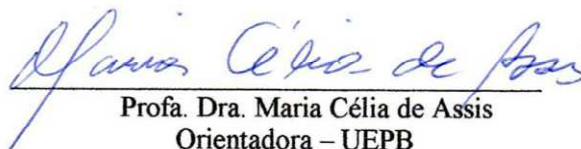
JANE KELLE SOARES DE CARVALHO

**JOGOS DIGITAIS E SUA UTILIZAÇÃO NA APRENDIZAGEM
DE CRIANÇAS NOS PRIMEIROS ANOS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

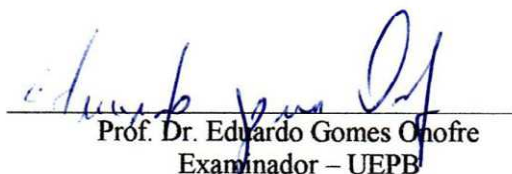
Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado ao Curso de Graduação em
Pedagogia da Universidade Estadual da
Paraíba, em cumprimento à exigência
para obtenção do grau de Licenciado em
Pedagogia.

Aprovada em: 08/08/2017

BANCA EXAMINADORA


Prof. Dra. Maria Célia de Assis
Orientadora – UEPB


Prof. Dr. Francisco de Assis Batista
Examinador – UEPB


Prof. Dr. Eduardo Gomes Chofre
Examinador – UEPB

Campina Grande – PB
2017

Dedico

In memoriam

A minha vó Rosa, meu tio Eliomar, minha tia Eulália e o meu padrasto Vicente.

*A dor em perdê-los durante o curso, quase me fez desistir da caminhada,
contudo, o incentivo que me deram em vida, me impulsionou a continuar a
jornada e chegar até aqui.*

Agradeço,

A Deus acima de tudo, pois a todo instante me deu forças e sabedoria para prosseguir e por fim, concluir mais uma etapa importante na minha vida.

A minha família pelo apoio constante. Meus pais: Josafá e Célia por me incentivarem, a minha tia e segunda mãe Do Carmo que sempre esteve ao meu lado.

Aos amigos e irmãos em Cristo, que sempre se importaram e participaram efetivamente das minhas dificuldades e conquistas.

As minhas companheiras e amigas de sala: Raquel, Manu 1 e Manu 2, por terem participado diretamente da minha formação, as mesmas foram extremamente importantes nesta conquista, por tudo que compartilhamos ao longo do curso.

A turma de “Pedagogia do Sucesso”, pelos maravilhosos momentos vividos, compartilhados, pela troca mútua de conhecimento. Cada um de forma peculiar ocupa um lugar em meu coração. Em especial a Isabel, Elizilma, Valkíria e Nicemária, pois de certa forma estiveram sempre por perto.

A minha orientadora Maria Célia, por todo apoio, atenção, carinho, paciência, responsabilidade e dedicação na realização deste trabalho.

A Lúcia Serafim, que me instigou a escolher este tema, em suas aulas de tecnologias. E ao professor Francisco. Além de professores tornaram-se amigos que amo e admiro.

Aos mestres com carinho, que tiveram um papel fundamental na minha formação, levarei cada um no coração para o resto da vida.

À Universidade Estadual da Paraíba, pelo espaço físico e pelo empenho em formar indivíduos capacitados a exercerem suas profissões.

Às professoras que contribuíram com a nossa pesquisa respondendo ao questionário.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	7
1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	10
1.1 TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS: UM NOVO FAZER PEDAGÓGICO.....	
1.2 JOGOS DIGITAIS E A INTERNET NO COTIDIANO INFANTIL	
1.3 MEDIAÇÃO EM VIGOTSKY: ASPECTOS COGNITIVOS	
1.4 OS FUNDAMENTOS DOS JOGOS DIGITAIS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA.	
2 METODOLOGIA.....	17
2.1 UNIVERSO	
2.2 COLETAS DE DADOS	
2.3 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS	
3 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DAS FALAS DAS PROFESSORAS	
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	33
REFERÊNCIAS.....	35

A principal meta da educação é criar homens que sejam capazes de fazer coisas novas, não simplesmente repetir o que outras gerações já fizeram. Homens que sejam criadores, inventores, descobridores. A segunda meta da educação é formar mentes que estejam em condições de criticar, verificar e não aceitar tudo que a elas se propõe.

Jean Piaget

JOGOS DIGITAIS E SUA UTILIZAÇÃO NA APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS NOS PRIMEIROS ANOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

CARVALHO, Jane Kelle Soares de¹

RESUMO

O presente estudo intitulado jogos digitais e sua utilização na aprendizagem de crianças nos primeiros anos do ensino fundamental é resultado de uma pesquisa de abordagem qualitativa, com professores do 1º ao 4º ano da educação básica, em uma escola privada na cidade de Campina Grande-PB. Sabemos que as tecnologias da informação e comunicação estão cada vez mais inseridas nas instituições de ensino, entendemos que as tecnologias, quando utilizadas adequadamente, geram transformações expressivas para a educação. Nesse sentido, o nosso objetivo consistiu em investigar se os jogos digitais, utilizados pelas professoras com crianças dos primeiros anos do ensino fundamental, são efetivamente recurso para o seu desenvolvimento na aprendizagem. No encalce desse objetivo caminhamos através da pesquisa de campo e da pesquisa bibliográfica cujo alicerce teórico se estruturou a partir de estudiosos no assunto, como: VIGOTSKY (1996); MATTAR (2010); KENSKI (2007); LÉVI (1999), entre outros. Enfim, a pesquisa proporcionou resultados que apontam para a relevância de uma metodologia que abarque o uso os jogos digitais em sala de aula, uma vez que estes possibilitam uma aprendizagem prazerosa, desafios que estimulam a criança nas suas descobertas, além de contribuir para os aspectos cognitivos, sociais e afetivos.

Palavras - chave: Jogos digitais; Tecnologias da Informação e Comunicação; aprendizagem; ensino fundamental.

¹ Graduanda do curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba

INTRODUÇÃO

É incontestável, na atualidade, a presença das tecnologias da informação e comunicação nos espaços sociais e nas instituições de ensino. Evidentemente, as tecnologias estão evoluindo com muita rapidez, gerando mudanças no comportamento dos professores, daí trazendo possibilidades a um novo fazer pedagógico.

Não podemos deixar de considerarmos que devido estarmos vivendo um novo tempo, é preciso ressignificar o ensino, é preciso entender a necessidade de metodologias adequadas, eficientes, ferramentas, estratégias e alternativas de ensino condizentes com as mudanças econômicas e sociais não somente no que diz respeito ao contexto nacional, mas, da sua inserção no contexto mundial. Ter a percepção de novos

recursos e estratégias de ensino nessa perspectiva é indispensável para o bom funcionamento da relação ensino-aprendizagem.

Igualmente, no sentido de promover um maior desenvolvimento sócio educativo e um melhor acesso a informação, são nítidas as transformações decorrentes do uso das tecnologias nas instituições de ensino, entre outras, há exigência de uma atualização permanente frente à amplitude das inovações trazidas pelas tecnologias, isto é, os professores são desafiados cada vez mais a refletirem sobre as novas formas de fazer educação, para tornar o ensino prazeroso, lúdico e muito mais agradável e porque não dinâmico.

Decerto, a nossa opção pela presente pesquisa não surgiu ao acaso, mas durante o curso de Pedagogia. O interesse se deu através das disciplinas: Educação e Tecnologias e, na eletiva, Informática e Educação. Dessa forma, os conhecimentos adquiridos, especificamente, no que concerne aos jogos digitais por meio de aulas práticas no laboratório de informática (onde tivemos acesso a artefatos eletrônicos, ou seja, recursos didáticos tecnológicos auxiliares no processo de ensino e aprendizagem) corroboraram para que nossa pesquisa se tornasse viável.

Desde logo, essa experiência nos levou a refletir sobre como seriam usados esses recursos, ou seja, os jogos digitais, pelos professores das escolas de Campina Grande-PB, referente às Tecnologias de Educação e Comunicação (TIC) e a forma que os mesmos utilizam essas tecnologias. Diante disso, o nosso objetivo consiste em investigar se os jogos digitais, utilizados pelas professoras com crianças dos primeiros anos do ensino fundamental, são efetivamente recurso para o seu desenvolvimento na aprendizagem.

Decerto, a nossa inquietude não se restringe somente refletir sobre como seriam usados os jogos digitais pelos professores nas escolas, mas também por percebermos o número crescente de docentes que aderem ao uso de jogos digitais, inserindo-os no cotidiano infantil, possibilitando aulas criativas, atraentes, envolventes, visto ser a criança o elemento central da educação.

Todavia, a escola não pode fugir dessa realidade atual, sendo assim, precisa trazer para as salas de aulas essa nova modalidade promovida pelos jogos, pois quando bem utilizados provocam mudanças significativas na maneira de organizar o ensino. Além do mais, é conveniente utilizá-los entendendo suas propostas, suas características, agregando conteúdos pedagógicos a eles, porém, acima de tudo entendendo o objetivo

de cada um de acordo com cada faixa etária, para que o tempo do aluno seja usado de maneira produtiva.

É nítida a necessidade que o sistema educacional tem em investir na formação continuada dos professores de modo a possibilitá-los novos conhecimentos, nesse caso, direcionado às novas tecnologias. Dando-lhes, assim, os suportes e os recursos necessários para que de fato algo novo e surpreendente aconteça, pois bem sabemos que boa parte dos professores ainda não sabe sequer manusear de forma correta um computador, ou usar ferramentas simples, necessárias e exigidas no mundo atual.

É importante também assegurar a essa nova geração de alunos um ensino de qualidade, entendendo que não basta apenas usar o computador e outros dispositivos, mas, tornar-se imprescindível que o professor da contemporaneidade tenha conhecimento em informática, e acima de tudo, domine as ferramentas disponíveis, temos como exemplo o jogo digital, que faz parte do cotidiano dessa geração net.

As crianças estão imersas desde cedo em um mundo digital e neste contexto acessam variados jogos, que podem quando associados ao processo de ensino favorecer o desenvolvimento da aprendizagem. Planejar as aulas com propostas capazes de atender a necessidade do aluno exige perceber o real sentido dos conteúdos expostos e da metodologia aplicada por meio das novas tecnologias como um conhecimento capaz de, além de gerar sentido, os instigue a buscar conhecer cada vez mais esses recursos, uma vez que só vem a acrescentar, quando utilizados com a finalidade de aprimorar a prática educativa.

Dessa forma, diante do exposto, tomando-se como ponto de partida o currículo de Pedagogia voltado para a educação e tecnologias e informática na educação e seus contextos vivenciados na universidade, surgiram questionamentos a respeito dos jogos digitais, que se fundamentaram na busca de respostas para este estudo a partir das seguintes perguntas:

1. Será que jogos digitais podem contribuir no desenvolvimento do ensino e aprendizagem das crianças nos primeiros anos do ensino fundamental?
2. Como os docentes utilizam os jogos digitais em sua prática pedagógica, para fins pedagógicos?

Portanto, esperamos que o nosso trabalho possa de alguma forma, contribuir com a prática do professor que utiliza os jogos digitais, ou ainda, aqueles que anseiam inseri-los em seu cotidiano.

Organizamos o trabalho da seguinte forma:

Na primeira, denominada Fundamentação Teórica, apresentamos conceitos e concepções sobre os jogos digitais apoiadas em estudiosos no assunto.

Na segunda parte - Considerações Metodológicas -, caracterizamos os participantes da pesquisa, o método para obtenção dos dados e procedimento de análise dos mesmos.

Na terceira parte, a análise dos dados, levamos em consideração o que pensam as participantes da pesquisa sobre a prática em sala de aula por meio dos jogos digitais.

Na quarta e última parte - Considerações Finais-, formulamos ideias sintetizadas da análise, desenvolvidas durante o nosso trabalho.

1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1 TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS: UM NOVO FAZER PEDAGÓGICO

A era digital surgiu em meados dos anos 80 e tem tido um crescimento considerável em vários setores, sendo indispensável para a nossa vida. Nesse contexto, temos as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) como papel fundamental nas interações sociais, visto que, transcendem o tempo e, gradativamente, adentram todos os segmentos da nossa vida, desde os primórdios até a atualidade.

Logo, à medida que despontou a globalização, os avanços tecnológicos trouxeram cada vez mais agilidade e rapidez às novas formas de comunicação, com possibilidades a uma melhor qualidade no que se refere ao ensino e as relações entre as pessoas. Um dos objetivos indicados para o ensino fundamental nos Parâmetros Curriculares Nacionais consiste em “saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimento”. (1997, p. 61).

Diante disso, o uso das novas tecnologias de informação e comunicação, é uma necessidade no âmbito educacional, visto que, por um lado, por estarmos cada vez mais expostos as informações que nos chegam, e com muita rapidez, ou seja, a cada segundo, advindas por meio das novas tecnologias.

Por outro, por ser a escola juntamente com a família, responsável pela formação da criança no sentido de torná-la capaz de colaborar com a sociedade de forma participativa, a sua capacidade de compartilhar ou expressar-se dentro de um contexto específico de liberdade de expressão, faz parte do seu cotidiano, principalmente nas redes sociais, ferramenta da internet que vem tendo um crescimento considerável na atualidade, ou seja,

As tecnologias digitais são sem dúvida, recursos muito próximos dos alunos, pois a rapidez de acesso às informações, a forma de acesso randômico, repleto de conexões, com incontáveis possibilidades de caminhos a se percorrer como é o caso da internet, por exemplo, está muito mais próximo da forma como o aluno pensa e aprende. (JORDÃO, 2009, p.10)

Nesse contexto, o uso excessivo, ou abusivo desses aparatos tecnológicos, pelas crianças, por um lado, dentro da sala de aula, entre eles, o aparelho móvel, os smartphones, onde é possível fazer uso das redes sociais e aplicativos como o whatsapp, instagram, além de baixar jogos, músicas, tirar fotos, fazer vídeos, entre outras coisas e, compartilhá-los, cabe ao professor orientar e direcionar o/a aluno/a, para aquilo que lhe seja benéfico. Além disso, não deixar de considerar que toda vez que a criança acessa os navegadores da internet, ao mesmo tempo, recebe e interpreta informações a sua maneira, de forma positiva ou negativa, por isso é preciso que estes recursos, sejam utilizados em sala de aula, com a finalidade de estimular a criança, a conhecer gradativamente às ferramentas usadas nas TIC, como suporte pedagógico, para o seu crescimento, no que diz respeito à evolução de mundo, saindo do ensino tradicional, onde é utilizado apenas o giz, o quadro negro, o lápis, os cadernos e os livros impressos, que também não deixam de serem produtos tecnológicos, como nos aponta Kenski (2007, p. 24) “[...] produtos, equipamentos e processos que foram planejados e construídos para que possamos ler e escrever, ensinar e aprender”, para a utilização da leitura e escrita digital por meio das telas dos computadores, tablets, Ipad, entre tantos outros, que surgirão ao longo do tempo, visto estarmos em constante transformação.

Diante do exposto, as tecnologias da informação e comunicação não são estáticas, pelo contrário se dinamizam à medida que o tempo passa gerando a necessidade de estudos mais relevantes. Nesse pressuposto, entendemos a importância da inserção desses conteúdos na estrutura curricular dos cursos de formação de professores.

De acordo com Moraes:

Para educar na Era da Informação ou na Sociedade do Conhecimento é necessário extrapolar as questões de didática, dos métodos de ensino, dos conteúdos curriculares, para poder encontrar caminhos mais adequados e congruentes com o momento histórico em que estamos vivendo. (MORAES, 1997, p 27)

A fim de atender a demanda de uma sociedade da informação, do conhecimento, e da aprendizagem, inclusive, nos cursos de licenciatura, auxiliando

professores neste processo, para um melhor desempenho futuro na sua prática em sala de aula, principalmente por causa dessa geração que nasceu nessa era, chamada digital. Segundo, Veen; Vrakking (2009, p.12), “são denominadas Homo zappiens, ou seja, uma geração que cresceu usando múltiplos recursos tecnológicos”. Nesse contexto são denominados como nativos digitais os que “[...] já nasceram e cresceram na era da tecnologia, enquanto os imigrantes digitais nasceram na era analógica, tendo migrado para o mundo digital somente durante a vida adulta.” (MATTAR, 2010, p.10).

Desde logo, cabe à escola projetar espaços adequados, com a realidade do aluno da atualidade, ou seja, aluno que vive totalmente vinculado às novas tecnologias da informação e comunicação, dispondo assim de recursos que norteiem uma geração que nasceu numa década em que essas tecnologias se fazem necessárias cada dia mais no nosso cotidiano. Segundo Veen; Vrakking (2009, p. 14),

Ensinar se tornou algo mais desafiador, que os alunos mudaram consideravelmente em sua aprendizagem e seu comportamento social ao longo das últimas décadas. Essa geração oferece oportunidades nunca vistas para tornar o ensino uma profissão apaixonante e motivadora, que faça a diferença para a sociedade futura.

Daí a necessidade de inovar, de modificar o método de ensino, com o uso desses recursos, inclusive os jogos digitais, já que fazem parte da vida da criança, assim sendo, possibilitando-a a se beneficiar cada vez mais, ou melhor, dizendo, com o uso das tecnologias, ela assegura em seu processo de ensino e aprendizagem um futuro promissor, visto que o mercado de trabalho para este fim, esta cada dia mais em expansão. Porém, não podemos esquecer que no processo ensino aprendizagem o aluno/a, é um aprendiz, por isso, cabe ao educador prepará-lo para os desafios e as possibilidades que virão posteriormente.

Por outro lado, o uso desses aparatos pelas crianças em suas residências, não pode de maneira alguma, deixar de ser orientado e acompanhado pelos pais ou responsáveis, considerando que estes estabelecem diferenças ou barreiras para a entrada de usuários menores de idade, porém os mesmos não selecionam o conteúdo ali exposto, exceto pelo controle de um adulto. Logo, sem a devida orientação e acompanhamento são capazes de prejudicar a criança em seu desenvolvimento psíquico.

Alem do mais não podemos deixar de considerar o exposto no art.4 da Lei 8.069/90 do Estatuto da Criança e do Adolescente:

É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária.

Contudo, a família, a sociedade e o Estado têm o dever de assegurar a criança e ao adolescente o cumprimento dos direitos fundamentais, ou seja, transformá-los em realidade.

1.2 JOGOS DIGITAIS E A INTERNET NO COTIDIANO INFANTIL.

Na atualidade é intensa a presença dos jogos digitais e, da internet na vida das crianças, uma vez que acessam cada vez mais e de forma facilitada esses aparatos tecnológicos, seja em casa ou fora dela. Logo, as crianças estão imersas em um universo no qual as tecnologias fazem parte do cotidiano infantil, de modo que, desde muito cedo exploram as funcionalidades dos computadores, smartphones, tablets, ipads de forma impressionante, ou melhor,

Elas aprendem diferentemente, pois sabem que, no momento em que quiserem aprender, existem ferramentas disponíveis para ajudá-las. Elas se desenvolvem diferentemente, modificando-se com muita rapidez. Elas buscam informações diferentemente apropriando-se rapidamente das ferramentas de busca disponível on-line [...] Elas crescem diferentemente, explorando e transgredindo. (MATTAR, 2010, p11).

Auxiliadas pelos pais, por algum adulto, ou pela professora, ou até mesmo sozinhas, as crianças alfabetizadas ou não, sem nenhuma dificuldade utilizam as mídias digitais, fazem uma leitura de imagens, discernindo os ícones dos jogos e dos navegadores de rede e tantos outros aplicativos. Desde logo, um dos perfis de aprendizagem é o visual, identificado por Neil Fleming; Colleen Mills, através de um questionário (MATTAR, 2010).

Entretanto, para que as crianças possam,

[...] receber informações adequadamente, além de usar técnicas indicadas, cabe ao aprendiz com estilo visual reconstruir as imagens de diferentes maneiras, tentar diferentes arranjos espaciais e redesenhar suas páginas de memória. Para seu estudo render mais, palavras devem ser substituídas por símbolos ou letras iniciais, você deve olhar suas páginas e suas anotações devem ser reduzidas a páginas com figuras. (2010, p. 4)

Quando são orientadas, as orientações consistem no seguinte: a colocarem a primeira, ou as duas primeiras letras de um site de jogos no Google, ou em outros navegadores disponíveis, as quais logo aprendem e acessam os sites com a maior naturalidade, sem complicações. As crianças mais velhas de forma surpreendente são capazes de ensinar aos adultos como utilizar as tecnologias da informação e comunicação.

Outra, alternativa, são os jogos on-line, tornando-se cada vez mais comum essa prática na vida não só das crianças, mas dos jovens e adultos. É possível que interajam com jogadores não só do Brasil, mas do mundo inteiro, em tempo real. Segundo Lévi,

Cada jogador contribui para construir o universo no qual participa sob o aspecto do 'personagem' que ele encarna. Deslocando-se em um universo fictício, os jogadores ficam mais ou menos 'próximos' uns dos outros e só interagem quando estão no mesmo 'lugar' virtual. (1999, p.105)

A agilidade que as crianças têm ao tocar as telas de touch creen, assim como, as habilidades que desenvolvem quando manipulam as ferramentas da internet e os aplicativos disponibilizados, incluindo os jogos digitais, confirmam a importância destes dispositivos, na escola, isto é, o quanto eles acrescentam e auxiliam no processo de ensino e aprendizagem. Tanto é que muitas escolas já aderiram a essa inovação e se dispuseram a incluí-las no cotidiano infantil. Porém, a escola deve estar ciente que ao inserir os jogos em seu cotidiano, faz-se necessário uma maior atenção no sentido de estimulá-los a desenvolverem capacidades cognitivas e psicomotoras.

1.3 MEDIAÇÃO EM VIGOTSKY: ASPECTOS COGNITIVOS.

Esta parte do nosso trabalho, isto é, o referencial teórico exige, antes de tudo, que tenhamos como referência a abordagem teórica de Vygotsky, haja vista a sua metodologia privilegiar mudanças.

Em relação ao aspecto cognitivo do jogo, Vygotsky se dedicou ao estudo das funções psicológicas superiores, que consistem no modo de funcionamento psicológico, como a capacidade de planejamento, memória voluntária, imaginação, entre outros. São processos mentais considerados superiores, porque se referem a mecanismos intencionais, ações conscientes controladas (REGO, 2013).

Os seus pensamentos ou conceitos, por serem em grande maioria importantes para o entendimento da aprendizagem humana, conseqüentemente, muito contribuíram

para a educação, principalmente no que diz respeito ao enriquecimento das práticas pedagógicas. Um dos conceitos centrais da teoria de Vygotsky é o de mediação.

A mediação, evidenciada com a relação de homem com o mundo e com outros homens, “[...] é de fundamental importância justamente porque é através deste processo que as funções psicológicas superiores, especificamente humanas, se desenvolvem” (REGO, 2013, p. 50).

Seguindo esse raciocínio, porém, em relação ao processo ensino aprendizagem, consideramos que a referida mediação,

[...] é constituída por dois tópicos separados: primeiro, a relação geral entre aprendizado e desenvolvimento; e, segundo, os aspectos específicos dessa relação quando a criança atinge a idade escolar (VYGOTSKY, 1996, p. 109).

O primeiro tópico representa a capacidade que tem a criança para realizar determinadas tarefas de forma independente. O segundo quando a criança desempenha as suas tarefas, porém com a ajuda de adultos. A distância entre esses dois níveis é a zona de desenvolvimento proximal ZDP (REGO, 2013), construída por Vygotsky, na perspectiva que o aprendizado possibilita o desenvolvimento da criança, ou seja, “o aprendizado pressupõe uma natureza social específica e um processo através do qual as crianças penetram na vida intelectual daquele que as cercam.” (VYGOTSKY, 1996, p. 99).

Desde logo, o professor ao interferir na zona do desenvolvimento proximal, um educador estará contribuindo para movimentar os processos de desenvolvimento das funções mentais complexas da criança. Nesta zona, a interferência é mais transformadora (REGO, 2013).

Ainda, sendo a escola um espaço importante na formação do indivíduo, tornam-se indispensáveis professores conscientes e competentes no seu papel enquanto agentes transformadores sociais responsáveis e sensíveis quanto a sua prática educativa, na qual compreende a aprendizagem e o desenvolvimento como um processo mediado.

1.2 OS FUNDAMENTOS DOS JOGOS DIGITAIS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA.

A prática pedagógica faz parte do processo ensino aprendizagem independente de qualquer nível de ensino ou de componente curricular, por isso, “*a priori*, o professor

precisa inserir-se permanentemente num processo de formação continuada”, (ASSIS, 2004, p.115-6) para este fim, pois só assim tornar-se-á possível, a construção de uma prática pedagógica, capaz de despertar na criança, o interesse, a motivação e a criatividade, de forma significativa, transformando-se em alternativas, para melhor promover, seja no desempenho da criança no processo ensino aprendizagem, seja na sua interação e participação no diálogo em sala de aula. Logo, é tarefa primordial conhecer, reconhecer e compreender a criança como um ser singular, com as suas habilidades, o seu próprio modo de sentir, pensar e agir. Ou dito de outra maneira,

Identificar o estilo de aprendizagem de um aluno significa identificar as formas como ele aprender melhor e, por consequência, como pode obter maior sucesso nos estudos. A partir daí, é possível replanejar o currículo e o programa, a sala de aula e os ambientes virtuais de aprendizagem para ativar e manter a concentração dos alunos, gerando maior retenção do conhecimento. (MATTAR, 2010, p. 3).

Ao contrário, de uma prática em que apenas o professor é visto como detentor do conhecimento, enquanto o aluno passivamente recebe os conteúdos transmitidos, sem participar empiricamente do processo de ensino e aprendizagem. Nessa prática não há uma interação entre ambos, o aluno/a não é valorizado como um sujeito capaz de expressar sua opinião a respeito de algo, muito menos poder intervir durante a fala do professor. Porém, desde que “a fala seja tomada como um desafio a ser desvendado, e nunca como um canal de transferência” (FREIRE; SHOR, 2011, p. 54) de informações. Ou de outra maneira, que,

A fala da criança é tão importante quanto à ação para atingir um objetivo. As crianças não ficam simplesmente falando o que elas estão fazendo; sua fala e ação fazem parte de uma mesma função psicológica complexa, dirigida para a solução do problema em questão (VIGOTSKI, 1996, p.34).

Enfim, “não se pensa mais numa atitude passiva do estudante, que deveria simplesmente absorver as informações transmitidas pelo professor, mas se espera do aluno uma postura ativa e reflexiva [...]” (MATTAR, 2010, p. 60). Além disso, para que haja aprendizagem no cotidiano infantil, por meio de jogos digitais e a internet se faz necessário ao professor cursos, seminários, palestras, entre outros, que propiciem seguramente uma formação, para este fim, capaz de possibilitá-los uma “reflexão crítica sobre a prática. É pensando criticamente a prática de hoje ou de ontem que podemos

melhorar a próxima prática” que podemos desfazer da prática que despreza, desconsidera que denigre o aluno. (FREIRE, 2009. p. 39). Tal formação, certamente, implica no compromisso com a construção permanente do conhecimento e do desenvolvimento profissional.

2 METODOLOGIA

Com a finalidade de alcançar o que propomos na pesquisa, isto é, investigar se os jogos digitais utilizados pelas professoras com crianças dos primeiros anos do ensino fundamental são efetivamente um bom recurso para o seu desenvolvimento na aprendizagem, é imprescindível neste percurso, um método de estudo. Isto porque é através dele que se torna possível, cientificamente, a obtenção dos dados e dos procedimentos de análise dos mesmos.

Para tanto, nos apoiamos na pesquisa qualitativa por ser “uma metodologia de investigação que enfatiza a descrição, a indução, a teoria fundamentada e o estudo das percepções pessoais” de acordo com Bogdan e Biklen (1994, p.11), ou ainda, em concordância com as palavras de Prodanov; Freitas (2013, p.70):

Na abordagem qualitativa, a pesquisa tem o ambiente como fonte direta dos dados. O pesquisador mantém contato direto com o ambiente e o objeto de estudo em questão, necessitando de um trabalho mais intensivo de campo. Nesse caso, as questões são estudadas no ambiente em que elas se apresentam sem qualquer manipulação intencional do pesquisador.

Além de delinear-se como qualitativa, caracteriza-se como um estudo de caso, visto que segundo Yin (2010) é uma investigação que possibilita entender um fenômeno da vida em profundidade, englobando importantes condições contextuais, uma vez que são altamente pertinentes ao fenômeno em estudo.

Corroborando com Yin, (2010), o Estudo de Caso para Triviño (2008) e Bogdan e Biklen (1994), além de ser uma categoria de pesquisa que possibilita uma ancoragem metodológica para realizar uma investigação referente à área de educação e o aprofundamento de uma instância específica, podendo ser uma pessoa, uma instituição ou um acontecimento que constitua motivo de interesse ou preocupação do investigador.

2.1- UNIVERSO

A nossa pesquisa fora realizada, em uma escola privada, situada na cidade de Campina Grande-PB, fundada no ano de 1966. Quanto às ações e ferramentas que instauram o ambiente virtual, deu-se desde o ano de 2015, de forma para que as tecnologias digitais estejam a serviço da aprendizagem e do conhecimento. As salas são diferenciadas, com tecnologias de ponta, garantindo aos alunos e professores um espaço adequado para desenvolver a criatividade e o aprendizado. Essa particularidade foi um dos motivos que nos levou a realizar a pesquisa nesta escola, considerando que,

Ambientes, entretanto, são importantes para influenciar percepções e expectativas, para energizar os alunos e envolvê-los. Eles devem ser planejados para mudança, flexibilidade e adaptabilidade; para troca de ideias, interação e aprendizagem; para a integração com uma comunidade mais ampla; para o acesso a tecnologia; para a ampliação da mobilidade etc.(MATTAR NETO, 2009, p.63).

Desde logo, a escola pesquisada apresenta as condições necessárias a um ambiente virtual, conseqüentemente, a uma aprendizagem a partir da criatividade.

2.2 – PERFIL DOS SUJEITOS

Os sujeitos da pesquisa são quatro professoras dos primeiros anos do Ensino fundamental, das turmas do primeiro ao quarto ano, cujos perfis encontram-se na tabela a seguir. Vale salientar que Ana, Lia, Rute e Maria, é nome fictícios, pois, por uma questão ética de preservamos a identidade das professoras.

PERFIL DOS SUJEITOS

SUJEITO	IDADE	FORMAÇÃO	TEMPO QUE EXERCE A PROFISSÃO
Ana	30	Pedagogia	3 anos
Lia	Não respondeu	Letras/Português	Não respondeu
Rute	27	Graduanda em Geografia	7 anos
Maria	25	Pedagogia/Psicopedagogia	3 anos

2.3- COLETAS DE DADOS.

Na intenção de compreendermos melhor como os professores utilizam os jogos digitais para o desenvolvimento da aprendizagem da criança, nos primeiros anos do ensino fundamental em uma escola privada localizada na cidade de Campina Grande-PB, realizamos a coleta de dados da seguinte maneira:

Primeiramente, mantivemos contato com a coordenadora da escola, momento em que apresentamos as explicações necessárias a nossa pesquisa e, em seguida, indagamos sobre a possibilidade da realização da mesma. A coordenadora aceitou a ideia, inclusive, enaltecendo que gostaria de ter acesso ao resultado final. Encerramos este primeiro momento, com a entrega da nossa solicitação, expedida pelo o Curso de Pedagogia.

Quanto à segunda parte, optamos pelo questionário, na tentativa de atender as exigências do Estudo de Caso, haja vista ser o mesmo “constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador” (MARCONI; LAKATOS 2003, p. 201). Elaborado com questões simples, a fim de possibilitar aos participantes, respostas espontâneas sem qualquer persuasão da nossa parte. Desse modo, consideramos um instrumento capaz de nos propiciar confrontar ou comparar os posicionamentos dos participantes da pesquisa, com as teorias refletidas e, com as nossas considerações.

Os questionários adotados para as professoras constaram de 17 questões, objetivas e subjetivas que trataram desde a formação profissional até a concepção acerca da utilização dos jogos digitais em sala de aula, a seguir:

Nome; pseudônimo; idade, tempo que exerce a profissão.

Formação acadêmica

Conhecimentos de informática, frequência e finalidade.

Recursos tecnológicos

Conhecimento em Softwares educativos

Utilização de jogos educativos

Importância na utilização dos jogos digitais

Habilidades desenvolvidas pelos alunos

Como os jogos digitais são trabalhados em sala de aula

Jogo digital como ferramenta importante no processo de ensino e aprendizagem.

Principais dificuldades encontradas na utilização dos jogos digitais

Para tanto, entre os dias 24/11 à 06/12/2016, mantivemos um contato com as professoras a fim de realizar a entrega dos questionários e as observações em sala de aula. Justificamos o nosso compromisso com a questão ética, ou seja, não colocando os seus verdadeiros nomes, mas pseudônimos de acordo com a escolha de cada uma. Definimos o dia e o local da entrega do questionário respondido, e das observações, explicamos todos os itens, um a um. E por fim, convidamos para a defesa, elucidando que quando fosse definida a data elas seriam comunicadas.

A terceira parte diz respeito à observação, visto que,

[...] apresenta como principal vantagem, em relação a outras técnicas, a de que os fatos são percebidos diretamente, sem qualquer intermediação. Desse modo, a subjetividade, que permeia todo o processo de investigação tende a ser reduzida (GIL 2007, p. 110),

Nesse contexto, as nossas observações em sala de aula, são feitas em dois encontros, no sentido de confrontarmos a práxis das professoras, com o que dizem nos questionários. A observação é um momento importante na pesquisa, pois possibilita analisar o que se passa na aula entre a relação professor-aluno.

2.4 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

Os nossos procedimentos em relação à análise e a interpretação dos dados, embora, de conceitualmente diferente, aparecem estreitamente relacionados (GIL, 2007), constam de dois processos:

No primeiro, a nossa procura, permanentemente, por um equilíbrio, no intuito que os resultados apresentem-se reais e significativos. Além disso, consideramos ser através dele e ao mesmo tempo, em que buscamos dar sentido aos dados coletados apresentamos com eles responderam ao nosso objetivo de pesquisa.

No segundo, consideramos as recomendações da pesquisa qualitativa, isto é, avaliando os dados contidos nos questionários, descrevendo-os e, ao mesmo tempo, interpretando-os, com o apoio dos estudiosos. Isto posta nos possibilitou as opiniões das professoras.

Portanto, a nossa caminhada metodológica, além de nos ajudar na condução da pesquisa, nos deu credibilidade aos resultados.

3 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DAS FALAS DAS PROFESSORAS

As concepções acerca da utilização dos jogos digitais como recurso para a aprendizagem da criança são realidades no dia a dia das professoras participantes da pesquisa. Para que as docentes tenham uma atualização permanente, a escola disponibiliza de uma TI e uma coach, profissionais que em conjunto trabalham para uma melhor eficiência na prática pedagógica das professoras pesquisadas, relacionada às Tecnologias da informação e comunicação. Segundo Dias (2015, p. 2):

O perfil de um profissional de TI costuma ser sempre semelhante: aquela pessoa altamente técnica, motivada, interessada em resolver os problemas de seu setor e sempre com uma solução para problemas que insistem em aparecer ao decorrer do dia.

Ainda segundo o autor, neste momento “[...] entra o trabalho de um coach. Ele vai lhe auxiliar na caminhada para encontrar o caminho para o sucesso.” O autor ainda acrescenta: “ele é um profissional que vai trabalhar de maneira individualizada com cada um dos profissionais de TI para garantir que os sonhos sejam realizados, e objetivos alcançados.”

As professoras entrevistadas são orientadas por uma profissional em TI (tecnologia da informação) quanto à utilização dos Ipad’s, e dos jogos digitais, instalados no dispositivo. As mesmas são habilitadas a baixarem jogos específicos com conteúdos pedagógicos propícios para auxiliar no processo de aprendizagem da criança.

No sentido, de apresentarmos o que pensa cada uma das nossas pesquisadas, denominadas pelos pseudônimos: Ana, Lia, Rute e Maria, a partir de agora, o que há de mais significativo, nas suas opiniões, ou seja, para que pudéssemos “obter dados mediante procedimentos diversos é fundamental para garantir qualidade dos resultados obtidos”. (GIL, 2007, p. 140).

Seguindo este critério, apresentamos cada uma das questões, citamos algumas falas, porém desde que, sintetizem o pensamento das outras, como os cuidados devidos de relacionarmos as respostas semelhantes, para evitar repetições.

O **primeiro questionamento** se refere ao conhecimento em informática, a frequência com que são utilizados os computadores e a finalidade do uso.

100% possuem conhecimento em informática.

100% utilizam o computador todos os dias.

Ainda seguindo essa linha de raciocínio, perguntamos posteriormente se é importante que o professor da atualidade tenha conhecimento em informática, domínio do computador e de outros dispositivos móveis para utilizá-los em suas aulas.

100% das professoras responderam que é importante sim.

Quanto à finalidade do uso obtivemos as seguintes respostas:

Utilizo para pesquisas referentes aos estudos, para elaboração de planejamentos, pesquisas de atividades e jogos com conteúdos. (Ana).

Utilizo para trabalho e rede social. (Rute)

Utilizo para fazer pesquisas sobre meus trabalhos pedagógicos e outros fins pessoais, (Lia)

Utilizo para elaborar atividades e provas para meus alunos. (Maria)

Constatamos que as professoras são profissionais conscientes da importância do conhecimento sobre o uso das novas tecnologias da informação e comunicação em sala de aula, assim como, o quanto elas se preocupam em buscar atualizarem-se nessa área para aprimorar o trabalho com seus alunos. Segundo Kenski,

[...] a amplitude das novas tecnologias nos coloca diante de escolhas de possibilidades variadas de ação e de comunicação. Por meio de todas as novas formas tecnológicas somos permanentemente convidados a ‘ver mais, a ouvir mais, a sentir mais. (2001, p.32).

A vista disso, esta prática faz parte da rotina das professoras, isto é, essa evolução tecnológica as conduziu a desenvolverem-se como seres humanos e a adotarem um novo estilo de vida, em sua rotina, trazendo assim, um novo comportamento de aprendizagem. Kenski resalta que, “todas as formas de interação proporcionada pelos computadores – principalmente quando ligados à internet – geram transformações explícitas no comportamento de seus usuários.” (2001, p.21). Ao contrário, “[...]. se os estudantes não se encontram em suas classes com docentes capazes de gerar maiores oportunidades de aprendizagem, não se produzirá uma genuína melhora da qualidade educativa” (KENSKI, 2001 p.13)

Em suma, embora os recursos tecnológicos auxiliem de forma significativa o professor na sua prática pedagógica, não podemos esquecer que para tanto é preciso uma metodologia adequada à necessidade do alunado, de modo que somente assim, os objetivos sejam atingidos, com a obtenção de resultados positivos no processo de aprendizagem.

O **segundo questionamento** consiste em perguntarmos se a escola disponibiliza recursos tecnológicos para serem utilizados em sala, se sim, quais seriam.

100% responderam que sim, e que os mais utilizados são: Ipad e Data Show.

Isto resulta em constatar, cada vez mais, que a escola pesquisada viabiliza um ambiente totalmente inovador, com tecnologias e dispositivos avançados, com um corpo docente qualificado, possibilitando a criança, a utilização de recursos tecnológicos, e a escola, um espaço com tecnologias apropriadas a essa nova geração, não apenas nas respostas das professoras, mas, nas observações em sala de aula, quando no momento que a professora está usando o Ipad, ao mesmo tempo, o dispositivo móvel é projetado no data show via wi-fi, assim possibilitando as crianças uma visão ampla dos conteúdos apresentados através dos jogos digitais.

Infelizmente, a realidade da referida escola, difere de algumas de nossas instituições de ensino, tendo em vista que em pleno século XXI, ainda é possível que o conhecimento de novas tecnologias encontre resistência, ou melhor, “as mais tradicionais recusam-se a aceitar a incorporação da tecnologia pelo uso de celular, tablets ou afins. Para elas, esses meios contribuem para dispersão dos alunos e afastamento desses das formas corretas de ensino.” Bezerra et al, (2013, p.95).

No entanto, corroboramos com as autoras quando diz que,

[...] as novas tecnologias da comunicação trazem benefícios para o ensino e para a aprendizagem, desde que sejam utilizados da forma correta pelos discentes. A evolução da sociedade deve caminhar lado a lado com a escola, auxiliando, por meio das diversas ferramentas, no bom aprendizado e numa melhor percepção de conteúdos. Se bem usada, a tecnologia e os meios digitais contribuem para o didatismo. É preciso ensinar os alunos a usar a tecnologia com consciência visando os processos reflexivos necessários. (2013, p.94 - 5)

Logo, é perceptível uma aversão no que diz respeito à inserção das novas tecnologias de informação e comunicação em uma parte das escolas, uma vez que muitos professores não buscam capacitar-se e muito menos adotar metodologias apropriadas. Nesse sentido, acomodam-se a um padrão ultrapassado, são desestimulados

e acabam refletindo isso para seus alunos, que por sua vez, vão perdendo cada vez mais o interesse em aprender, diante das aulas cansativas, quando deveriam ser aulas atrativas e dinâmicas, que os instiguem e os estimulem a buscar o conhecimento. Tal realidade difere da escola, foco da nossa pesquisa, que procura acompanhar e, por sua vez, valorizar as inovações tecnológicas, de modo a investir em um ensino de qualidade, para melhor atender sua clientela.

O **terceiro questionamento** se refere ao conhecimento de Softwares educativos. E caso conhecessem, quais seriam.

Letroca, força, calculadora digital, Eval teacher e Eval student. (Ana)

Tirinhas, letroca, produzindo texto, labirinto matemático, douradinho, koleta, reciclagem, entre outros. (Maria)

Das quatro professoras entrevistadas apenas duas confirmaram os seus conhecimentos sobre softwares educativos, e os que trabalhavam em sala de aula.

Quanto às duas professoras que responderam não conhecerem softwares educativos, entram em contradição, pois, em nossas observações, durante as suas aulas, presenciamos nas suas práticas o uso do jogo digital, contido em softwares educativos, produzido com a intenção de induzir o aluno a construir um determinado conhecimento referente a um conteúdo didático.

De acordo com Sancho, “o software educativo é um conjunto de recursos informáticos projetados com a intenção de serem usados em contexto de ensino e aprendizagem” (1998, p. 169). Ainda segundo Oliveira: “o software educativo [...] pode instrumentalizar o professor na sua tarefa de levar o aluno à aprendizagem de conceitos relacionados com conteúdos curriculares” (2001, p. 87).

Portanto imaginamos que as duas professoras que responderam negativamente ao item, não possuíam um conceito de software na íntegra, por isso a contradição nas respostas.

O **quarto questionamento**, diz respeito ao trabalho com jogos educativos.

100% responderam que trabalhavam em sala de aula, com os referidos jogos.

Diante das respostas das entrevistadas, os jogos educativos estão inseridos no cotidiano de suas salas de aula. Logo são estratégias didáticas, que promovem situações de ensino e aprendizagem. Apesar de utilizarem os jogos digitais em suas aulas, as professoras não dispensam o uso dos jogos não digitais, por entenderem que os mesmos favorecem a aprendizagem em vários aspectos. Tanto um, como o outro promovem nas

crianças relações interativas e habilidades necessárias para seu processo de alfabetização, visto que.

Os jogos estão nas salas de aula há bastante tempo, já que jogo não é apenas aquele digital, temos os jogos de palavras, de tabuleiro e uma imensa variedade. Porém, nunca se questionou tanto os ganhos qualitativos na aprendizagem quando a questão é o jogo digital na sala de aula. Um dos motivos pode estar na formação da nossa cultura de que o jogo está diretamente ligado à diversão, lazer, e entretenimento, e a escola, por sua vez, está culturalmente ligada à tarefa, obrigação e controle. Ou seja, são dicotômicos, e mesmo quando os jogos, sem serem os digitais, adentravam as aulas, eram enfatizados na perspectiva de trabalho em grupo, passatempo, afetividade, ludicidade e no desenvolvimento de algumas habilidades. E esses aspectos não eram no passado objetivo da escola. No entanto a escola mudou e ainda vem mudando sua forma, melhor dizendo suas formas de construção de conhecimento, que hoje passa a incluir todos esses aspectos que o jogo permite. (ALEXANDRE; SABBATINI, 2013, p.1)

Dessa forma, para atingir esse fim, é preciso repensar os conteúdos e as práticas pedagógicas frequentemente, além de buscar novas metodologias, possibilitando a criança, formas diversificadas de absorver os conteúdos trabalhados em sala de aula.

No **quinto questionamento** perguntamos sobre a importância em utilizar jogos digitais como ferramenta pedagógica.

100% responderam que é sim importante. Desse modo, por unanimidade, as entrevistadas responderam que nas suas concepções, o jogo digital é uma ferramenta importante para auxiliar o aluno em seu processo de ensino e aprendizagem.

A professora Lia acrescenta em sua resposta que utiliza em sua sala de aula os seguintes jogos digitais

Jogos de matemática - Math Fight – luta de matemática.

Meio ambiente e sustentabilidade.

Labirinto de matemática, matemática divertida para crianças,

Força grátis,

Rei da matemática,

O menino maluquinho,

O desafio de Gaia,

Reciclagem.

Ainda sobre a utilização dos jogos digitais obtivemos as seguintes respostas:

O uso na aula com Ipad é feito da seguinte maneira: os alunos são organizados em círculo ou em duplas. Após a organização, explicitamos o aplicativo, ou o jogo que será utilizado, fazendo referência a um assunto já trabalhado, ou o que ainda será estudado. Tal atividade é desenvolvida uma a duas vezes por semana. (Maria)

Utilizo os jogos uma vez por semana e, cada aluno utiliza seu próprio Ipad. Inicialmente apresento o aplicativo orientando como deve ser usado, com o seu respectivo, objetivo. (Ana)

Utilizo durante as aulas algumas vezes em dupla e outras individualmente, normalmente uma vez por semana. (Rute)

Utilizo durante trabalhos em grupos uma vez por semana. (Lia).

O que disseram as professora realmente acontece em suas práticas, visto que constatamos em nossas observações descritas a seguir.

Primeira aula observada em 24/11/2016, a professora Ana desenvolve um trabalho juntamente com as crianças, de matemática, com o jogo Math Fight – luta de matemática. Primeiro ela pediu para os alunos formarem duplas, pois esse é um tipo de jogo em que duas pessoas jogam ao mesmo tempo e em seguida distribuiu os ipad's. Ana deu explicações sobre o jogo e pediu para que dessem início. A tela dos ipad's é dividida em duas partes com exercícios de matemática básica – adição e subtração, multiplicação e divisão. O jogo é divertido e exigia concentração, na medida em que um dos jogadores dava a resposta errada perdia 1 ponto, por isso era importante ter bastante atenção com a resposta, não podiam tentar apenas adivinhar, mas observar bem os exercícios. É um tipo de jogo que melhora as habilidades de matemática, reflexos e concentração.



Figura 1 - Jogo Math Fight – Luta de Matemática- Utilização dos Jogos Digitais - Turma do 4º ano. (Fonte: arquivo pessoal)

Continuando a aula a professora juntamente com as crianças, desenvolvem as atividades, com os ipad's, isto é, através do jogo digital educativo, porém, com os conteúdos referentes à coleta seletiva, de modo que os alunos brincando, compreendeu de forma divertida, como lidar com temas pertinentes e atuais para melhoria da qualidade de vida.

A professora inicia a atividade distribuindo os ipad's e, em seguida faz uma abordagem sobre o assunto, explicando como deveriam jogar como mostra a figura abaixo.

O jogo é dividido em diferentes fases. Na parte superior da tela, uma esteira passava com os mais diversos objetos que deveriam ser arrastados com um toque na tela para sua respectiva lixeira. São elas: metal, papel, vidro e plástico. Enquanto isso o tempo ia correndo, portanto, o jogador deveria ser rápido e organizar o lixo antes que esgotasse o tempo.

De forma divertida, o jogo contribuiu com o desenvolvimento da consciência ecológica da criança, pois ela memorizava rapidamente as cores usadas na coleta seletiva e aprenderam a separar os objetos para reciclagem. Além disso, a cada avanço, ela recebia informações de fácil entendimento sobre os danos que esses resíduos causam à natureza, caso não sejam reciclados.



Figura 2 – Jogo Koleta - Utilização dos Jogos Digitais - Turma do 4º ano (Fonte: arquivo pessoal)

Na segunda aula observada no dia 06/12/2016: a professora trabalhou língua portuguesa com sua turma, através do jogo: Mônica: fábrica de tirinhas. Durante o jogo, foi possibilitado ao aluno fazer sua própria tirinha, para isso, havia diversas opções de cenário e de personagens, como uma maneira de em suas criações, usarem a criatividade. Contudo, através de diferentes estratégias, os alunos desenvolveram habilidades de leitura e escrita, construíram frases e textos, Além de expor suas ideias, ampliaram atitudes de interação e troca de experiência em grupo.

Durante essa atividade percebemos que, a em nenhum momento, a professora deixou as crianças dispersas, o tempo todo mediou na construção das tirinhas, tirando dúvidas e orientando. Ao final, pediu para seus alunos salvarem suas tirinhas, para que posteriormente fossem compartilhadas com seus pais em um evento próximo que teria na escola.

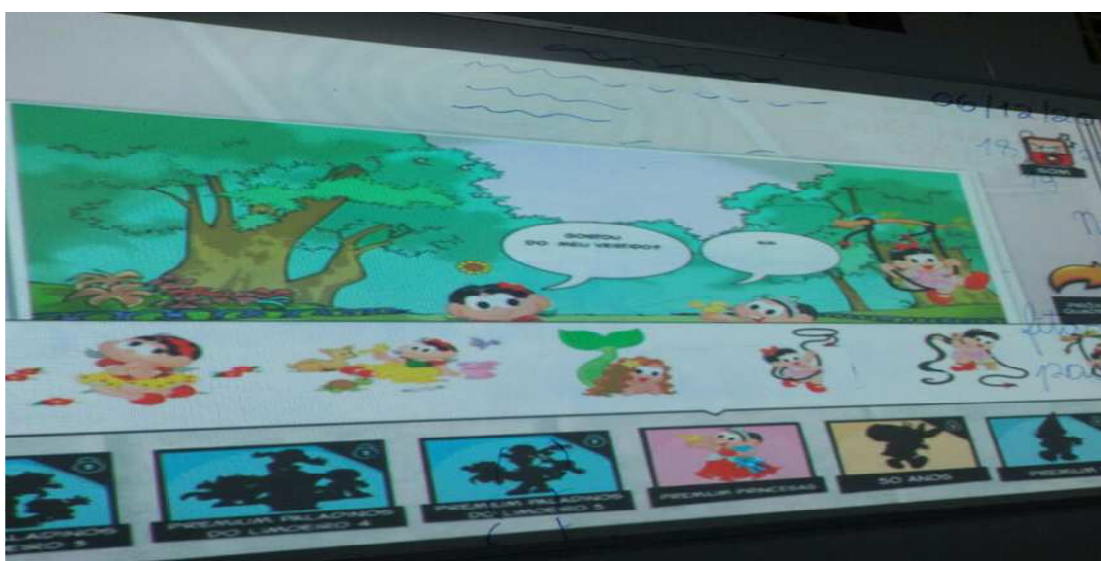


Figura 3 - Jogo Mônica: Fábrica de Tirocinhas – Utilização dos Jogos Digitais - Turma do 1º ano (Fonte: arquivo pessoal)



Figura 4 – Jogo Mônica Fábrica de Tirocinhas – Utilização dos Jogos Digitais – Turma do 1º ano (Fonte: arquivo pessoal)

No **sexto questionamento**, indagamos sobre a importância dos jogos digitais para o desenvolvimento da criança no seu processo ensino e aprendizagem. Para tanto, as professoras falam:

O jogo digital educacional contribui para uma aprendizagem significativa e atrativa para o aluno. Neste momento, o professor se coloca como mediador da aprendizagem sem falar que os alunos têm uma maior chance de interagir com os demais. (Maria)

Importante principalmente no raciocínio lógico e na concentração, enquanto a professora. (Rute)

Por que ajuda no desenvolvimento da coordenação, na concentração e na criatividade da criança. (Lia)

Os jogos são tudo o que eles gostam, salve uma exceção de um não gostar, e diz ser um mito o que eles gostam e o que eles precisam aprender. (Ana).

Observamos que as quatro professoras entrevistadas vêem no jogo digital benefícios que só vem aprimorar o desenvolvimento da aprendizagem da criança em seu processo de ensino. De acordo com Souza Filho,

Apresentar jogos durante o processo de aprendizagem proporciona a oportunidade da construção do conhecimento explorando uma

experiência prazerosa, facilitando aquisição de conteúdos escolares e no desenvolvimento de aptidões e competências neuro-funcional indispensável para a aprendizagem. (2014, p.8)

Segundo as professoras, o jogo traz vantagens perceptíveis no processo da aprendizagem da criança, para elas, há resultados positivos. Na fala de Maria ela ressalta que o professor se coloca como mediador da aprendizagem e não como transmissor, sendo assim, é notório a visão construtivista da professora nesta ação.

No **sétimo questionamento**, averiguamos sobre a questão do jogo digital, utilizado no sentido de servir de estímulo e de motivação no processo ensino e aprendizagem.

100% das professoras responderam que sim, que são percebidos tanto um, como o outro, no desenvolvimento da aprendizagem da criança.

Nesse sentido, Castro afirma que,

Permitir a crianças e jovens a utilização de um meio que eles dominam e dar forma a sua expressão apresenta-se com uma excelente forma de motivação para a aprendizagem escolar. Professores e alunos têm que estar dispostos a experimentar estas formas novas, pois elas dependem necessariamente de uma presença mais constante das tecnologias no espaço escolar. (2010, p.33)

A proposta do jogo educativo é justamente estimular e motivar as crianças em seu processo de aprendizagem. Há realização que acontece na brincadeira, extrapola para fora da tela e os desafios são encarados como diversão.

O **oitavo questionamento** se refere às habilidades desenvolvidas pelos alunos. Para tanto, apresentamos algumas delas: Cognitivas, Coordenação motora, Socialização, Concentração, Criatividade e Senso crítico. Nesse sentido, enquanto Maria acredita que a criança desenvolve todas essas habilidades, Ana aponta as cognitivas, a coordenação motora e a socialização. Lia somente a cognitiva e Rute a cognitiva, a socialização, a concentração e o senso crítico.

Considerando que, “os alunos de hoje não são mais as pessoas para as quais nossos sistemas educacionais foram projetados”, (MATTAR, 2010, p.) e, de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais: “Cabe ao professor organizar e coordenar as situações de aprendizagem, adaptando suas ações às características individuais dos alunos, para desenvolver suas capacidades e habilidades intelectuais.” (1997, p.31), de modo que, “o desenvolvimento de capacidades, como as de relação interpessoal, as cognitivas, as afetivas, as motoras, as éticas, as estéticas de inserção social, torna-se

possível mediante o processo de construção e reconstrução de conhecimentos.” (1997, p.34).

No **nono questionamento** perguntamos sobre a importância de atividades trabalhadas com jogos digitais em suas aulas. Para tanto, as professoras falam:

Torna-se mais atrativa e menos cansativa (Rute)

As aulas ficam mais atraentes, os alunos despertam a concentração e a criatividade, sem contar na socialização quando trabalhados em grupos. (Lia)

É importante para auxiliá-los no processo ensino aprendizagem. (Ana)

As atividades com os jogos digitais favorecem na melhor compreensão dos conteúdos, em especial ao aperfeiçoamento das habilidades dos alunos, contribuindo para uma aula mais interessante e motivadora para os alunos. (Maria)

Constatamos que as respostas das professoras expressam a satisfação que cada uma tem ao trabalhar com os jogos digitais em suas aulas. Por unanimidade, todas descreveram os diferentes benefícios propiciados pelo uso dos jogos. Decerto, a prática das professoras corrobora com as teorias dos autores, estudiosos no assunto, quer dizer, os jogos digitais, como uma estratégia didática relevante para desenvolver a aprendizagem da criança em seu processo de ensino e aprendizado.

No **décimo e último questionamento**, perguntamos sobre as principais dificuldades encontradas na utilização dos jogos digitais em sala de aula: Para tanto as professoras falam:

As principais dificuldades encontradas no uso dos jogos digitais em sala de aula são: Não poder baixar aplicativos educativos pagos; defeito ou baixa carga dos Ipad's disponibilizados; e saber lidar com os alunos que insistem em utilizar os Ipad's individualmente, por muitas vezes. (Maria)

Os jogos disponíveis, pois boa parte deles é vendida. (Ana)

Às vezes a desconcentração, os alunos por algumas vezes querem usar aplicativos para o lazer, daí procurar conscientizá-los para o uso pedagógico. (Lia)

Não tenho nenhuma, estou bem adaptada ao uso em sala. (Rute)

Em relação aos jogos, em sua maioria são pagos, assim sendo, para os professores se constitui em uma barreira, já que esgotam as possibilidades de novos jogos. Outra barreira que impede também o desenvolvimento de um trabalho em sala de aula, diz respeito aos sistemas operacionais, os APP's (aplicativos) e dispositivos móveis da Apple em que,

[...] as lojas de aplicativos como a Apple Store geram possibilidades incríveis para o mundo dos games, uma vez que um jogo produzido no Brasil pode ser 'downloadado' para um smartphone em qualquer lugar do mundo, por exemplo. [...] infelizmente, não temos aqui uma indústria criativa de games para console. Temos produtos que são lançados diretamente do exterior para as lojas especializadas brasileiras. Faltam incentivos governamentais para que as grandes produtoras internacionais comecem a enxergar o território brasileiro como um local interessante para receber investimentos, tornando-se assim um polo de produção criativa. ((MASTROCOLA 2012, p.47- 8)

Seguindo essa linha de pensamentos, para Mattar, “no Brasil não temos, obviamente, os mesmos níveis de investimento de órgão governamentais no mercado de games, menos ainda no nicho de games educacionais. Entretanto experiências bastante interessantes com o uso de games em educação têm sido realizadas.” (2010, p. 129), logo, seria mais viável a democratização do software livre como perspectiva mais viável as instituições educacionais, embora se saiba que realidade de escolas particulares investe economicamente, mas isso tem custo aluno, e além do mais o acesso pelos docentes e alunos por vezes é inviabilizado por conta do domínio das empresas em TI.

As opiniões das professoras relacionadas à tentativa dos alunos usarem os ipad's para fins não pedagógicos são também por nós comprovadas durante as observações, ou seja, elas procuravam fazer com que os alunos não ficassem dispersos, todavia, quando isso acontecia, buscavam envolvê-los no principal objetivo, o uso dos jogos a favor da aprendizagem.

Portanto, os depoimentos das professoras sobre a prática em sala de aula com a utilização das tecnologias da informação e comunicação, especificamente os jogos

digitais ressaltam a importância dos mesmos, desde que sejam trabalhados por profissionais conscientes de seu papel quanto agentes transformadores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao desenvolvermos esta pesquisa com o objetivo de investigarmos se os jogos digitais, utilizados pelas professoras com crianças dos primeiros anos do ensino fundamental, são efetivamente recurso para o seu desenvolvimento na aprendizagem, nos permitiu dialogarmos sobre as possibilidades que as tecnologias da informação e comunicação vêm trazendo para as instituições escolares, no sentido de conduzi-las a estratégias de ensino condizentes ao aluno da contemporaneidade, visto terem nascidos nessa era chamada digital, assim como, a necessidade do professor da atualidade ampliar novos horizontes, abrindo fronteiras e percorrendo caminhos a fim de desenvolver um trabalho eficaz ao que concerne à práxis educativa.

Nessa perspectiva, compreendemos que o jogo digital vem se tornando cada vez mais, uma ferramenta significativa na prática docente das participantes da pesquisa, como intermediária dos conteúdos ministrados em suas aulas, contribuindo para o desenvolvimento do ensino e da aprendizagem das crianças, de maneira lúdica, uma vez que são usados para fins pedagógicos. Compreendemos também, que, a comprovação de uma aprendizagem que possibilita ao aluno a construção e a reconstrução do conhecimento por meio dos jogos resulta de um planejamento prévio das ações a serem executadas, além de uma metodologia adequada, estabelecendo os objetivos a serem alcançados, os frutos são visíveis nesse processo.

Igualmente, nos mostra a importância do professor atualizar-se, em busca de uma formação continuada ao que concernem as tecnologias da informação e comunicação, seja pelos seus avanços e sua relevância, seja ele da escola pública ou da escola privada, tendo em vista que a partir dessa formação o professor passa a repensar sua prática, isto é, as teorias, metodologias e estratégias de ensino, ressignificando paradigmas relacionados à educação, para dessa forma mediar seus alunos no desenvolvimento da aprendizagem, demonstrando que não são apenas as crianças que aprendem ao se inserir os jogos educativos no âmbito escolar, há uma troca mútua de conhecimento nesse processo.

Nesse sentido, é cada vez mais comprovado que os jogos utilizados pelas professoras pesquisadas são efetivamente ferramentas de apoio pedagógico, pois as

mesmas entendem a importância de seu uso como um recurso para desenvolver a aprendizagem de seus alunos e não apenas como uma forma de preencher o tempo ocioso. Os jogos digitais, assim como, as tecnologias da informação e comunicação e a internet trazem uma proposta de inovar, de criar novas possibilidades educativas, possibilitando uma nova proposta de conhecimento, a partir da criatividade e dinamismo, proporcionando um ensino prazeroso e atrativo.

Resta-nos dizer que a pesquisa nos proporcionou uma experiência de pesquisa rica em aprendizado, inclusive, nos mostrando que os jogos digitais tem um papel educativo relevante no ensino, haja vista, a sua utilização no sentido de favorecer o desenvolvimento da aprendizagem da criança de forma significativa em vários aspectos, sejam eles, afetivos, sociais, cognitivos e psicomotores. Logo, conseguimos o que desde o princípio desejamos, responder ao nosso objetivo proposto.

Portanto, considerando que resultados apontam o quanto às tecnologias da informação e comunicação, especificamente os jogos digitais, aliados à educação, torna a aprendizagem mais fecunda e prazerosa, configurando o espaço escolar num ambiente mais agradável e propício ao aprendizado, principalmente quando estes são ocupados por profissionais conscientes de seu papel quanto agentes transformadores, a nossa intenção com essa pesquisa é colaborar para termos uma visão do tema cada vez mais discutido e, contribuir para futuras pesquisas sobre o assunto abordado.

ABSTRACT

The present study entitled "digital games and their use in the learning of children in the first years of elementary school" is the result of a qualitative research with teachers from the 1st to 4th year of basic education in a private school in the city of Campina Grande -PB. We know that information and communication technologies are increasingly inserted in educational institutions, we understand that technologies, when used properly, generate significant transformations for education. In this sense, our objective was to investigate whether the digital games, used by teachers with children of the first years of elementary school, are effectively a resource for their development in learning. In the pursuit of this objective we walk through field research and bibliographical research whose theoretical foundation was structured from scholars in the subject, such as: VIGOTSKY (1996); MATTAR (2010); KENSKI (2007); LÉVI (1999), among others. Finally, the research provided results that point to the relevance of a methodology that encompasses the use of digital games in the classroom, since these enable a pleasurable learning, challenges that stimulate the child in its discoveries, besides contributing to the aspects Cognitive, social and affective.

Keywords: Digital games; Information and Communication Technologies; learning; elementary School.

REFERÊNCIAS

ALEXANDRE, C. ; SABBATINI, M. . **A contribuição dos jogos digitais nos processos de aprendizagem.** In: 5º Simpósio de Hipertexto e tecnologias na educação e 1º colóquio internacional de tecnologias na educação. Aprendizagem móvel dentro e fora da escola. UFPE – PPGL/PPCC. Anais eletrônicos. v 5, p. 1-18. Recife-PE, 2013.

ASSIS, Maria Célia. **Violência na escola:** compreensão de um fenômeno social em João Pessoa – Paraíba – Brasil. João Pessoa: A União, 2014.

BEZERRA, Beatriz Braga; FALCÃO, Carlysângela Silva; SILVA, Rita de Cassia Araujo da. Educação tecnologia e publicidade: a reconfiguração do discurso persuasivo em busca de um público conectado. In: BIEGING, Patrícia et al. **Tecnologias e novas culturas de consumo.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2013.

BOGDAN, R; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação:** uma introdução à teoria e aos métodos. Porto – Portugal: Porto Editora, 1994.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais:** introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente-ECA. **Diário Oficial da União,** Brasília, 16 jul. 1990.

CASTRO, Monica Rabello de. Possibilidades das tecnologias digitais. **Cultura digital e escola.** Rio de Janeiro, ano XX, boletim 10 ago. 2010.

DIAS, LUIZ. **Porque o TI precisa de um coach?** Artigos: Comunidade ADM. 2015. Disponível em: <http://www.administradores.com.br/artigos/carreira/por-que-o-ti-precisa-de-um-coach/91589/> Acesso em 24 mar. 2017..

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. 40 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

FREIRE, Paulo; SHOR, Ira. **Medo e ousadia**: o cotidiano do professor. 9. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2007.

JORDÃO, Teresa Cristina. **Formação de educadores**: a formação do professor para a educação em um mundo digital. MEC - Ministério da Educação. Secretaria de Educação a Distância. Brasília-DF: MEC/SEED, 2009.

MASTROCOLA, Vicente Martin. **Ludificador**: um guia de referências para o game designer brasileiro. São Paulo: Independente, 2012.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. São Paulo: Papirus, 2007.

_____. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. Campinas, SP: Papirus, 2001.

MARCONI, Maria Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamento de metodologia científica**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**, São Paulo: Editora, 34, 1999.

MATTAR, João. **Games em educação**: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MÁTTAR NETO, João Augusto. **Metodologia científica na era da informática**. São Paulo: Saraiva 2009.

MORAES, Maria Cândida Borges. **O paradigma educacional emergente**. Campinas, SP: Papirus, 1997.

OLIVEIRA, Celina Couto. **Ambientes informatizados de aprendizagem**: produção e avaliação de software educativo. Campinas, SP: Papirus, 2001.

PRODANOV Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2 ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

REGO, Teresa. Cristina. **Vigotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 24 ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

SANCHO, Juana. **Para uma tecnologia educacional**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

SOUZA FILHO, Valderes. **Jogos digitais no contexto psicopedagógico**. 2014. 25 p. Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização em Psicopedagogia, Faculdade de Ciências, Universidade Tuiuti do Paraná. Curitiba, 2014.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução a pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 2008.

VEEN, W; VRAKKING, B. **Homo Zappiens: educando na era digital**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 5 ed. São Paulo: Martins fontes, 1996.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 4 ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.