



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB  
CAMPUS VII – GOVERNADOR ANTÔNIO MARIZ  
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E SOCIAIS APLICADAS – CCEA  
CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO**

**JOSÉ RENATO FIGUEIREDO BRAGA**

**A MEDIAÇÃO DO USO DE JOGOS EDUCACIONAIS NO AMBIENTE ESCOLAR:  
UM ESTUDO DE CASO**

**PATOS – PB  
2011**

**JOSÉ RENATO FIGUEIREDO BRAGA**

**A MEDIAÇÃO DO USO DE JOGOS EDUCACIONAIS NO AMBIENTE ESCOLAR:  
UM ESTUDO DE CASO**

Monografia apresentada à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Computação da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, como exigência parcial para a obtenção do título de Licenciado em Computação.

**ORIENTADOR: Prof. Esp. Vitor Abílio Sobral Dias Afonso.**

**PATOS – PB  
2011**

B813a BRAGA, José Renato Figueiredo

A mediação do uso de jogos educacionais no ambiente escolar: um estudo de caso  
/José Renato Figueiredo Braga. Patos: UEPB, 2011.  
61 f.

- Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso -  
(TCC) - Universidade Estadual da Paraíba.  
Orientador: Profº. Esp. Vitor Abílio Sobral Dias Afonso

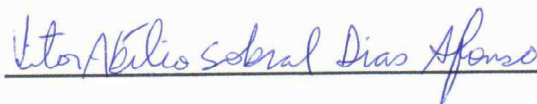
1. Computação 2. Tecnologia e Educação I. Título II.  
Afonso, Vitor Abílio Sobral Dias

CDD 629.895

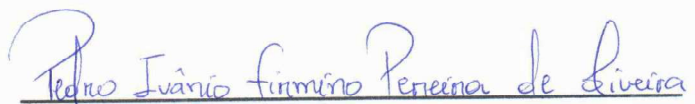
**JOSÉ RENATO FIGUEIREDO BRAGA**

**A MEDIAÇÃO DO USO DE JOGOS EDUCACIONAIS NO AMBIENTE ESCOLAR:  
UM ESTUDO DE CASO**

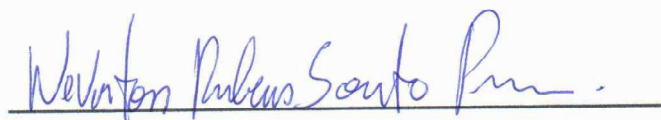
**Banca examinadora:**



Prof. Esp. Vitor Abilio Sobral Dias Afonso  
Orientador



Prof. Pedro Ivãnio Firmino Pereira de Oliveira  
Examinador



Prof. Weverton Rubens Souto Pereira  
Examinador

**Aprovada em: 17 de novembro de 2011.**



Dedico este trabalho em especial aos meus pais **Raimundo Braga Lima** e **Marluce Figueiredo Braga**.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus pelas oportunidades que me foram dadas na vida, principalmente por ter conhecido pessoas e lugares interessantes, mas também por ter vivido fases difíceis, que foram matérias-primas de aprendizado.

Aos meus pais Raimundo e Marluce, pelo incentivo em todos os momentos da minha vida, que sem eles nada seria possível, e por terem me proporcionado a maior dádiva da vida, “a educação”, tenho uma gratidão para com eles que nunca poderei saldar.

Ao Prof. Esp. Vitor Abílio Sobral Dias Afonso, meu orientador, pela colaboração, paciência e seus conhecimentos repassados durante todo o desenvolvimento do trabalho.

Aos meus “amigos” formandos do 8º período diurno, do Curso de Licenciatura em Computação – UEPB.

“A possibilidade de realizarmos um sonho é o que torna a vida interessante”. (Paulo Coelho)

## LISTA DE FIGURAS

<b>FIGURA 1</b> – TELA INICIAL DO JOGO SEPARE AS SÍLABAS.....	38
<b>FIGURA 2</b> – TELA DE ESCOLHA DA CATEGORIA DAS PALAVRAS.....	38
<b>FIGURA 3</b> – TELA DE EXECUÇÃO DA SEPARAÇÃO DE SÍLABAS.....	39
<b>FIGURA 4</b> – TELA DO LABIRINTO ESCOLA GAMES.....	39
<b>FIGURA 5</b> – TELA INICIAL DO JOGO EU SEI CONTAR.....	40
<b>FIGURA 6</b> – TELA DE EXECUÇÃO DO JOGO EU SEI CONTAR.....	41
<b>FIGURA 7</b> – TELA DA FASE CONQUISTANDO AS DEZ ESTRELAS.....	41
<b>FIGURA 8</b> – TELA INICIAL DO JOGO MAPA DO BRASIL.....	42
<b>FIGURA 9</b> – TELA DA INTERFACE PRINCIPAL DO JOGO MAPA DO BRASIL.....	43

## LISTA DE GRÁFICOS

<b>GRÁFICO 1</b> – PERCENTUAL DO PÚBLICO ENTREVISTADO.....	44
<b>GRÁFICO 2</b> – PERCENTUAL DE ACESSO AO COMPUTADOR PELOS ALUNOS.....	44
<b>GRÁFICO 3</b> – FREQUÊNCIA DE USABILIDADE DO COMPUTADOR NO DIA-A-DIA DOS ALUNOS.....	45
<b>GRÁFICO 4</b> – PERCENTUAL DE USABILIDADE DO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA DA ESCOLA.....	45
<b>GRÁFICO 5</b> – FREQUÊNCIA DE USABILIDADE DO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA DA ESCOLA.....	46
<b>GRÁFICO 6</b> – PERCENTUAL DE USABILIDADE DO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA PELO PROFESSOR.....	46
<b>GRÁFICO 7</b> – PERCENTUAL DE USABILIDADE DE GAMES ELETRÔNICOS NO DIA-A-DIA DOS ALUNOS.....	47
<b>GRÁFICO 8</b> – FREQUÊNCIA DE USABILIDADE DE GAMES NO DIA-A-DIA DOS ALUNOS.....	47
<b>GRÁFICO 9</b> – PERCENTUAL DE PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS EM JOGOS EDUCATIVOS NA ESCOLA.....	48
<b>GRÁFICO 10</b> – PERCENTUAL DE ACEITAÇÃO DOS JOGOS EDUCATIVOS ELETRÔNICOS NA MELHORIA DO DESEMPENHO ESCOLAR.....	48
<b>GRÁFICO 11</b> – PERCENTUAL DE CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NA COMPREENSÃO DE ALGUMAS MATÉRIAS.....	49
<b>GRÁFICO 12</b> – PERCENTUAL DE ANÁLISE DO LABORATÓRIO EM RELAÇÃO AOS JOGOS.....	50
<b>GRÁFICO 13</b> – PERCENTUAL DE INCENTIVO DO USO DE JOGOS EDUCACIONAIS POR PARTE DOS PROFESSORES.....	50
<b>GRÁFICO 14</b> – PERCENTUAL DE ACEITAÇÃO DA AULA DIFERENCIADA.....	51
<b>GRÁFICO 15</b> – PERCENTUAL DE PREFERÊNCIA SOBRE A INTERATIVIDADE NOS JOGOS.....	51
<b>GRÁFICO 16</b> – PERCENTUAL DE ACEITAÇÃO DO JOGO SEPRE AS SÍLABAS.....	52
<b>GRÁFICO 17</b> – PERCENTUAL DE ACEITAÇÃO DO JOGO EU SEI CONTAR.....	52

<b>GRÁFICO 18 – PERCENTUAL DE ACEITAÇÃO DO JOGO MAPA DO BRASIL.....</b>	<b>53</b>
<b>GRÁFICO 19 – PERCENTUAL DE INTERESSE NOS CONTEÚDOS GERADOS PELOS JOGOS.....</b>	<b>53</b>

# SUMÁRIO

<b>LISTA DE FIGURAS.....</b>	<b>VII</b>
<b>LISTA DE GRÁFICOS .....</b>	<b>VIII</b>
<b>RESUMO.....</b>	<b>XII</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>XIII</b>
<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>14</b>
1.1.Objetivos .....	17
1.1.1. Objetivo geral.....	17
1.1.2. Objetivos específicos .....	17
1.2.Estrutura do trabalho.....	17
<b>2. REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>18</b>
2.1. A informática na educação.....	18
2.2. O computador na educação.....	20
2.3. Jogos educacionais.....	22
2.4. A importância do lúdico na aprendizagem .....	24
2.5. Metodologia do educador.....	26
2.5.1. A experimentação dos jogos.....	27
2.5.2. Síntese rápida dos conteúdos mencionados em cada jogo.....	28
2.5.3. Verificação nas regras .....	28
2.5.4. Proposta de atividades relacionadas aos conteúdos dos jogos.....	28
2.5.5. A pontuação nos jogos .....	28
<b>3. JOGOS EDUCACIONAIS ELETRÔNICOS .....</b>	<b>30</b>
3.1. Jogos educacionais no computador.....	31
3.2. Jogos na web.....	33
<b>4. METODOLOGIA .....</b>	<b>35</b>
<b>5. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....</b>	<b>37</b>
5.1. O jogo Separe as Sílabas .....	37
5.2. O jogo Eu sei Contar.....	40
5.3. O jogo Mapa do Brasil.....	42
5.4. Resultados da pesquisa.....	43
<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>55</b>

6.1. Trabalhos futuros .....	56
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>57</b>
<b>APÊNDICE A</b>	



## RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo mostrar quais os benefícios dos jogos educacionais eletrônicos para a aprendizagem. Assim sendo, realizou-se um estudo sobre sua utilização como ferramenta de auxílio, identificando quais as principais contribuições de tais Games no cenário escolar, enfatizando a aprendizagem do ensino fundamental. A pesquisa foi realizada com base na aplicação de jogos educacionais para alunos do Ensino Fundamental I, compreendendo do 1º ao 5º ano e, pertencente a uma Escola Pública do município de Patos na Paraíba. Em seguida, foi aplicado um questionário a fim de expor as opiniões dos alunos com relação à influência de tais jogos no processo de ensino-aprendizagem.

**Palavras-chave:** Tecnologia; Educação; Jogos educacionais eletrônicos.

## ABSTRACT

This paper aims to show which the benefits of electronic educational games for learning. So, was held a study about its use as aid tool, identifying which the main contributions of such games in a school setting, emphasizing learning of elementary school. The research was conducted based on the application of educational games forelementary school students I, comprising the 1st to the 5th year, and belonging to a Public School in the municipal of the Patos city in Paraíba. Then a questionnaire was applied in order to expose the students' opinionsregarding the influence of such games in the teaching-learning process.

**Keywords:** Technology, Education, Educational Electronic Games.

## 1. INTRODUÇÃO

A Informática atualmente vem adquirindo espaço no cenário educacional. Sua utilização como instrumento de aprendizagem e sua ação no meio social vem crescendo de forma rápida entre todos nós. Nesse sentido, a educação vem passando por mudanças estruturais e funcionais frente a essa nova tecnologia, sendo que ainda existe a carência da informática em muitas escolas.

Segundo Valente (2002) a informática contribui como um recurso auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, no qual o foco é o aluno. Atualmente jovens e crianças têm acesso cada vez mais cedo aos recursos tecnológicos, seja porque são oferecidos pelas escolas – públicas e privadas – seja pela possibilidade de acesso através de meios comerciais como as lan-houses espalhadas pelas cidades, seja em sua própria casa. Neste sentido, a tecnologia faz parte da vida do aluno, é um bem social e não pode, nem deve ser negada. Estes recursos, além de motivar os alunos, são possibilidades de instituir uma nova forma de aprendizagem, com uma linguagem muito próxima e semelhante a dos nossos jovens alunos e com possibilidade de retorno imediato sobre a sua produção, além disso, se bem trabalhado, permite que cada aluno avance de acordo com os seus níveis, em ritmo próprio.

A utilização do computador na educação de maneira inteligente seria fazer aquilo que o professor faz tradicionalmente, ou seja, transpor a informação para o aluno, administrar e avaliar as atividades que os discentes realizam, enfim, ser o braço direito do professor, possibilitando mudanças no sistema atual de ensino, ser usado pelo aluno para construir o conhecimento e, portanto, ser um recurso com o qual o aluno possa criar, pensar e produzir.

De modo geral, os jogos tanto os tradicionais como: dominó, palavras cruzadas e jogos de memória, quanto os computacionais (eletrônicos), podem ser um excelente recurso didático ou estratégia de ensino para os educadores e também ser um rico instrumento para a construção do conhecimento. Tais jogos estimulam o aprender do aluno, além de motivar, despertam a curiosidade, proporcionando uma forma de aprender prazerosa, e de maneira lúdica.

Outro ponto importante, é a maneira com que os jogos influenciam no desenvolvimento da agilidade, da concentração e do raciocínio. Contribuem para um desenvolvimento intelectual, pois os usuários precisam pensar, tomar decisões, criar, inventar, aprender a arriscar, e experimentar. Dependendo da maneira com que os jogos são aplicados, podem ajudar também no comportamento em grupo, nas relações pessoais, e na ajuda coletiva.

Os jogos são recursos poderosos para o desenvolvimento de conhecimento e habilidades. Jogos bem elaborados e explorados podem ser vistos como uma estratégia de ensino, podendo atingir diferentes objetivos que variam desde o simples treinamento, até a construção de um determinado conhecimento. Não se deve tornar o jogo algo obrigatório, deve-se sempre buscar jogos em que o fator sorte não interfira nas jogadas, permitindo que vença aquele que descobrir as melhores estratégias; estabelecer regras, que podem ser modificadas no decorrer do jogo; trabalhar a frustração pela derrota na criança, no sentido de minimizá-la; estudar o jogo antes de aplicá-lo e analisar as jogadas durante e depois da prática (LARA, 2004).

Hoje em dia são encontrados inúmeros jogos educacionais e cabe ao educador selecionar e avaliar os mesmos para utilizá-los da melhor forma possível em sala de aula. Os jogos educacionais são agentes transformadores da educação, mas vai depender muito da forma como serão utilizados e explorados. Os educadores que utilizam tal tecnologia possuem papel fundamental, pois é através do contexto, reflexão crítica e intervenções que os jogos educacionais vão contribuir e influenciar para o desenvolvimento do educando.

O professor é essencial no processo educacional, pois o mesmo deve ser constantemente estimulado a modificar sua prática pedagógica, por exemplo: utilizando jogos educacionais em suas aulas.

As atividades lúdicas, sejam elas jogos tradicionais presenciais ou eletrônicos via software ou através da internet, trabalham de forma completa o desenvolvimento do aluno, visando maior interação no contexto educacional.

Jogos educacionais foram desenvolvidos sob a concepção de que o aluno constrói conhecimento quando lhe são proporcionados vivências em que esteja livre

para descobrir sozinho suas respostas (VALENTE, 1991). Como se vê, o uso de jogos educacionais em atividades escolares colabora bastante para a aprendizagem do aluno, contudo, a participação do professor como colaborador, mediador, diante desse processo é essencial. Mas quais as contribuições para a aprendizagem geradas através do uso de jogos educacionais eletrônicos? Qual a opinião dos alunos sobre o uso de jogos educativos?

O presente trabalho possui um alto grau de relevância levando em conta que os jogos eletrônicos estão em alta no Brasil, estão presentes em muitas escolas e instituições de ensino, ou seja, é uma ferramenta de auxílio à aprendizagem que vem ganhando espaço cada vez mais no cenário educacional. Portanto, este trabalho foi realizado na Escola Normal Estadual Dom Expedito de Oliveira (NORMAL), localizada na Rua Cinco de Agosto, S/Nº, Bairro Belo Horizonte – Patos / PB, e tem por objetivo realizar uma pesquisa com os alunos de 7 (sete) a 9 (nove) anos do ensino fundamental da referida escola, e através deste estudo promover discussões sobre jogos educacionais, sua utilização em sala de aula, mostrar a realidade da escola em relação aos jogos e relatar quais as suas contribuições para o processo de ensino-aprendizagem.

## **1.1. Objetivos**

### **1.1.1. Objetivo geral**

Realizar um estudo sobre a utilização de jogos educacionais, identificando quais as principais contribuições de tais Games no cenário escolar, enfatizando a aprendizagem do ensino fundamental.

### **1.1.2. Objetivos específicos**

- Ressaltar sobre a informática na escola, o computador na educação e como essa ferramenta ajuda a potencializar o ensino;
- Falar de uma maneira geral sobre jogos educacionais e sua relevância e como eles ajudam na disseminação do conhecimento;
- Explicar a importância dos jogos e a sua contribuição no âmbito educacional;
- Explicar sobre o Lúdico, e sua participação efetiva na aprendizagem;
- Mostrar através da pesquisa realizada quais os benefícios dos jogos educacionais eletrônicos para a aprendizagem.

## **1.2. Estrutura do trabalho**

O presente trabalho está dividido em seis capítulos:

- O capítulo 2 apresenta a importância da informática educativa e a metodologia que deve ser seguida pelos educadores diante deste processo;
- O capítulo 3 apresenta os conceitos, os tipos e as contribuições que os jogos trazem para a aprendizagem;
- O capítulo 4 apresenta a metodologia utilizada na pesquisa;
- O capítulo 5 apresenta os jogos escolhidos para a realização da pesquisa, como também seus resultados e discussões;
- O capítulo 6 apresenta as considerações finais sobre o estudo.

## **2. REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1. A informática na educação**

Atualmente a informática vem adquirindo cada vez mais relevância no cotidiano das pessoas e também no cenário educacional. O número de famílias que possuem um computador em suas residências já é um número bem significativo, contudo a informática já é consolidada como um potente instrumento de ensino e aprendizagem.

O principal objetivo quando adotamos a informática ao currículo escolar, está na utilização do computador como instrumento de apoio às matérias e aos conteúdos vistos, além da função de preparar os alunos para uma sociedade informatizada.

A inclusão digital ocorre quando o indivíduo utiliza a informática como um meio de acesso à educação, ao trabalho, às relações sociais, à comunicação e ao exercício de sua cidadania. Portanto, incluir o indivíduo digitalmente requer ações que os orientem da melhor forma possível, e porque não ser responsabilidade da escola orientar crianças e adolescentes (TREDEZINI, 2008).

A Informática na educação de que estamos tratando enfatiza o fato de o professor da disciplina curricular ter conhecimento sobre os potenciais educacionais do computador e ser capaz de alternar adequadamente atividades tradicionais de ensino-aprendizagem e atividades que usam o computador.

No entanto, a atividade de uso do computador pode ser feita tanto para continuar transmitindo a informação para o aluno e, portanto, para reforçar o processo instrucionista, quanto para criar condições de o aluno construir seu conhecimento.

Quando o computador transmite informação para o aluno, o mesmo assume o papel de máquina de ensinar, e a abordagem pedagógica é a instrução auxiliada por ele. Essa abordagem tem suas raízes nos métodos tradicionais de ensino, porém, em vez da folha de instrução ou do livro de instrução, é usado o computador. Os

softwares que implementam essa abordagem são os tutoriais e os de exercício-e-prática.

Algumas escolas percebendo o potencial das novas tecnologias introduziram a informática educativa, que, além de promover o contato com o computador tanto dos professores como também dos alunos, tem como objetivo a utilização dessa ferramenta como instrumento de apoio às matérias, sendo uma forma incentivadora tanto para os professores, quanto para os alunos.

Para introduzir a Informática na escola, é preciso ter um laboratório equipado, professores treinados, um projeto pedagógico, e principalmente de um coordenador de informática, que é a peça fundamental para auxiliar no processo. Muitas escolas contratam pessoas apenas com formação técnica para tal cargo, o qual não é recomendado. Pois o coordenador é quem tem a responsabilidade de orientar o professor em suas atividades, como: estar envolvido com o planejamento curricular de todas as disciplinas, para poder sugerir atividades pedagógicas envolvendo a Informática como ferramenta de auxílio, escolher softwares de apoio as disciplinas juntamente com os professores. Tudo isso para que os alunos tenham contato com o mundo tecnológico dentro da escola, com o objetivo de adaptá-los ao meio e às novas necessidades do mercado de trabalho.

Deste modo é necessário o empenho de todas as autoridades educacionais e governamentais para que nossos alunos compreendam a sociedade atual, com toda a sua tecnologia e façam parte da era digital.

Por outro lado, o uso do computador na criação de ambientes de aprendizagem que enfatizam a construção do conhecimento apresenta enormes desafios. Primeiro, implica entender o computador como uma nova maneira de representar o conhecimento, provocando um redimensionamento dos conceitos já conhecidos e possibilitando a busca e compreensão de novas idéias e valores. Usá-lo com essa finalidade requer a análise cuidadosa do que significa ensinar e aprender, bem como demanda rever o papel do professor nesse contexto. Segundo, a formação desse professor envolve muito mais do que provê-lo com conhecimento sobre computadores. O seu preparo não pode ser uma simples oportunidade para passar informações, mas deve propiciar a vivência de uma experiência que contextualiza o conhecimento que ele constrói. É o contexto da escola, a prática dos



professores e a presença dos seus alunos que determinam o que deve ser abordado nos cursos de formação. Assim, o processo de formação deve criar condições para o docente construir conhecimento sobre as técnicas computacionais, entender por que e como integrar o computador na sua prática pedagógica e ser capaz de superar barreiras de ordem administrativa e pedagógica, possibilitando a transição de um sistema fragmentado de ensino para uma abordagem integradora de conteúdo e voltada para a resolução de problemas específicos do interesse de cada aluno.

Dessa forma, o curso de formação deve criar condições para que o professor saiba recontextualizar o aprendizado e as experiências vividas durante a sua formação para a sua realidade de sala de aula, compatibilizando as necessidades de seus alunos e os objetivos pedagógicos que se dispõe a atingir. Finalmente, a implantação da Informática, como auxiliar do processo de construção do conhecimento, implica mudanças na escola que vão além da formação do professor.

É necessário que todos os segmentos da escola - alunos, professores, administradores e comunidade de pais - estejam preparados e suportem as mudanças educacionais necessárias para a formação deste novo profissional, que é o professor munido da informática. Nesse sentido, a Informática é um dos elementos que deverão fazer parte da mudança, porém essa mudança é muito mais profunda do que simplesmente montar laboratórios de computadores na escola e formar professores para a utilização dos mesmos (VALENTE, 1999).

## **2.2. O computador na educação**

A importância do uso dos computadores e das novas tecnologias na educação deve-se hoje não somente ao impacto desta ferramenta na nossa sociedade e às novas exigências sociais e culturais que se impõe, mas também ao surgimento da “Tecnologia Educativa”. Eles começaram a ser utilizados no contexto educativo a partir do rompimento com o paradigma tradicional e surgimento do construtivismo, que enfatiza a participação e experimentação do sujeito na construção de seu próprio conhecimento, através de suas interações. Com isso a capacidade do professor e o conteúdo dos livros constituem uma condição

necessária, mas não suficiente para garantir a aprendizagem, pois ela envolve um processo de assimilação e construção de conhecimentos e habilidades, de natureza individual e intransferível (TAROUCO et al., 2004).

A informática educativa possibilita ao professor a utilização de novos recursos e procedimentos para obtenção dos objetivos dos seus planos de aulas. Com a utilização dos computadores pode-se desenvolver muitas atividades, tendo o uso de softwares educativos de forma interdisciplinar e como reforço às atividades desenvolvidas em sala de aula.

A informática na escola é uma ferramenta didática e não uma ciência a ser aprendida pelo aluno. As atividades desenvolvidas em laboratório devem ser organizadas de forma a estimular a criatividade, desenvolver a atenção, estimular os trabalhos individuais e/ou em grupo, promover a utilização variada do material, permitir a aprendizagem em diferentes velocidades, estimular perguntas, estimular discussão, exercitar a responsabilidade.

As atividades desenvolvidas utilizando softwares educativos devem estar coerentes com os objetivos pretendidos, a natureza da aprendizagem, a natureza do conteúdo e o nível de desenvolvimento dos alunos.

Justifica-se a introdução do computador na escola através do argumento de que este é um instrumento eficaz, pois possibilita o aumento da motivação dos alunos e cria atividades que constituem oportunidades especiais para aprender e resolver problemas.

Os efeitos do computador na escola dependem de diversos fatores, contudo a generalidade da investigação aponta para a possibilidade de desenvolvimento de novas competências cognitivas, entre elas: maior responsabilidade dos alunos pelo trabalho, novos laços de entre - ajuda e novas relações professor-aluno. Assim, o computador se constitui numa ferramenta poderosa, que pode (e deve) ter todas as suas potencialidades utilizadas com propósitos educacionais, proporcionando ao professor a possibilidade de enriquecer sua prática pedagógica com recursos multimídia, tais como jogos educacionais, vídeos, animações, gráficos e outros materiais que possibilitem ao aluno aprender de forma prazerosa, cativante, divertida e motivadora.

Neste sentido, os jogos educacionais podem ser um elemento catalisador, capaz de contribuir para o "processo de resgate do interesse do aprendiz, na tentativa de melhorar sua vinculação afetiva com as situações de aprendizagem" (Barbosa, 1998). A vinculação afetiva exerce um papel fundamental, pois, cansado de muitas vezes tentar e não alcançar resultados satisfatórios no chamado tempo da escola, o aluno experimenta sentimentos de insatisfação constantes os quais funcionam como bloqueadores nos avanços qualitativos de aprendizagem.

### **2.3. Jogos educacionais**

A sociedade moderna vive a era da tecnologia da informação e, conseqüentemente, a experiência educacional deve ser diversificada uma vez que envolve uma multiplicidade de tarefas. Os alunos necessitam dominar o processo de aprendizagem para o desenvolvimento de suas competências, e não mais absorver somente o conteúdo. Faz-se necessária uma educação permanente, dinâmica e desafiadora visando o desenvolvimento de habilidades para a obtenção e utilização das informações (MORATORI, 2003).

A diversão, usando o computador como ferramenta, tem se tornado uma forte tendência, incentivada por recursos tecnológicos cada vez mais sofisticados e acessíveis.

Um jogo educativo deve proporcionar um ambiente crítico, fazendo com que o aluno se sensibilize para a construção de seu conhecimento com oportunidades prazerosas para o desenvolvimento de suas cognições.

Um jogo educacional caracteriza-se por ser um software de fácil interação e usabilidade, porque são programas que contém telas visualmente atrativas, sejam elas com músicas ou animações.

Os jogos vêm ganhando espaço no âmbito educacional como uma ferramenta ideal para a aprendizagem, na medida em que promove o estímulo ao interesse do aluno. O jogo é estimulante e ajuda ao usuário (aluno) a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e a suas habilidades. Simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de mediador,

colaborador, estimulador, ou seja, o professor torna-se um condutor e avaliador da aprendizagem gerada pela ferramenta.

A educação hoje possui um grande aliado ao processo de ensino-aprendizagem, os jogos são de grande valor educacional, pois oferecem muitos benefícios para a aprendizagem. Infelizmente, as vantagens do jogo para o aprendizado é pouco compreendido. Além da motivação, o jogo influencia positivamente a criança, dando subsídios para sua formação como indivíduo, bem como a auxilia a enfrentar obstáculos e conviver melhor em sociedade. Os jogos devem ser utilizados nas escolas para distinguir certas habilidades dos alunos, como solucionar problemas de aprendizagem, facilitar o convívio social entre os colegas, inculcar noções de organização e verificar a capacidade de comunicação das crianças.

Crianças que possuem dificuldade de concentração, e de aprendizagem, podem ter um resultado muito mais satisfatório quando o método para ensinar são os jogos. Eles estimulam o aluno, os motivam, despertam a curiosidade, proporcionando uma forma de aprender que é prazerosa, de maneira lúdica, bem diferente dos resultados de uma aprendizagem sob pressão. Outro ponto importante, é a maneira com que os jogos influenciam no desenvolvimento da agilidade, da concentração e do raciocínio. Contribuem para um desenvolvimento intelectual, pois precisam pensar, tomar decisões, criar, inventar, aprender a arriscar, e experimentar. Dependendo da maneira com que os jogos são aplicados, podem ajudar também no comportamento em grupo, nas relações pessoais, e na ajuda coletiva.

Para crianças em processo de alfabetização, os jogos permitem com que elas assimilem melhor e se familiarizem com as letras, os números, as formas, as cores, e desenvolve a percepção de que existe uma lógica. Como brincam com tudo, e a todo instante, é importante a presença de jogos que além de proporcionar uma boa brincadeira, sirvam para o seu desenvolvimento, e as fazem ver o aprendizado como algo interessante.

Há uma grande importância em brincar, crianças que não brincam podem desenvolver grandes dificuldades e frustrações no decorrer da vida. Hoje o modo acelerado de se viver, influencia na forma de aprendizagem das crianças, pois

possuem a agenda cheia de atividades, vivem atarefadas, exaustas, não tem mais paciência, e acabam perdendo a essência da brincadeira. Consequentemente isso influencia na maneira de agir diante de algumas situações, corta a imaginação e a criatividade, a criança não tem mais o prazer de sentar para jogar um jogo de tabuleiro, jogo de cartas, os pais não tem mais tempo para jogar junto com os filhos, tempo de desenvolver atividades diferentes, e tudo isso afeta no aprendizado de crianças e adolescentes.

Por isso é importante a liberdade para as brincadeiras, o espaço e o incentivo dos pais e dos educadores. Os jogos educacionais permitem essa liberdade, a criança mesmo estando no seu tempo livre, desenvolve atividades intelectuais, cognitivas, de uma forma divertida. E os jogos também facilitam a forma de educar, fazendo com que a sala de aula seja um ambiente agradável. A escola precisa ser um lugar onde as brincadeiras não perdem a vez.

A disciplina também pode ser desenvolvida através de jogos, onde é necessária uma ordem para efetuar a atividade, e quando há um interesse pelo que está sendo apresentada, a criança contribui para essa ordem. Sendo assim, o tema por mais difícil de ser ensinado e compreendido, é mais bem absorvido quando há o interesse, a curiosidade e a disciplina, e em todos esses aspectos os jogos educacionais podem contribuir.

## **2.4. A importância do lúdico na aprendizagem**

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. (ALMEIDA, 2009).

Segundo Neves (apud MAURÍCIO), O Lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. A criança e mesmo o jovem opõe uma

resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa.

A ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona idéias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando.

A convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporcionará a criança estabelecer relações cognitivas às experiências vivenciadas, bem como relacioná-la as demais produções culturais e simbólicas conforme procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática.

Os educadores possuem várias razões que os levam a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem:

- As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica;
- O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo.

Portanto, as brincadeiras e os jogos tornam-se recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo ensino aprendizagem, a criança aprende melhor brincando, e todos os conteúdos podem ser ensinados através destas atividades lúdicas (brincadeiras e jogos). As atividades de brincar/jogar terá sempre objetivos didáticos pedagógicos e tendem a propiciar o desenvolvimento integral do educando. Jogar é uma atividade natural do ser humano. Ao brincar e jogar, a

criança fica tão envolvida com o que esta fazendo, que coloca na ação seu sentimento e emoção.

## **2.5. Metodologia do educador**

O ensino assistido ou auxiliado por computador parte do pressuposto de que a informação é a unidade fundamental no ensino e, portanto, preocupa-se com os processos de como adquirir, armazenar, representar e, principalmente, transmitir informação. Nesse sentido, o computador é visto como uma ferramenta poderosa de armazenamento, representação e transmissão da informação.

A introdução da Informática na Educação, segundo a proposta de mudança pedagógica, como consta no programa brasileiro, exige uma formação bastante ampla e profunda dos educadores. Não se trata de criar condições para o professor simplesmente dominar o computador ou o software, mas, sim, auxiliá-lo a desenvolver conhecimento sobre o próprio conteúdo e sobre como o computador pode ser integrado no desenvolvimento desse conteúdo. Mais uma vez, a questão da formação do professor mostra-se de fundamental importância no processo de introdução da Informática na Educação, exigindo soluções inovadoras e novas abordagens que fundamentem os cursos de formação (VALENTE, 1999).

O papel do professor deixará de ser o de total entregador da informação para ser o de facilitador, supervisor, consultor do aluno no processo de resolver o seu problema. Essa consultoria deverá se concentrar em propiciar ao aluno a chance de converter a enorme quantidade de informação que ele adquire em conhecimento aplicável na resolução de problemas de seu interesse, embora, em alguns momentos, possa simplesmente fornecer a informação ao aluno. O professor deverá incentivar o processo de melhorias contínuas e ter consciência de que a construção do conhecimento se dá por meio do processo de depurar o conhecimento que o aluno já dispõe.

Para tanto, o educador deverá conhecer os seus alunos, incentivando a reflexão e a crítica e permitindo que eles passem a identificar os próprios problemas na sua formação, buscando soluções para os mesmos. Caberá ao professor saber

desempenhar um papel de desafiador, mantendo vivo o interesse do aluno em continuar a buscar novos conceitos e estratégias de uso desses conceitos, incentivando relações sociais de modo que os alunos possam aprender uns com os outros a trabalhar em grupo. Além disso, o professor deverá servir como modelo de aprendiz e ter um profundo conhecimento dos pressupostos teóricos que embasam os processos de construção de conhecimento e das tecnologias que podem facilitar esses processos.

O professor além de ser um mediador, facilitador, supervisor, consultor do aluno nesse processo, o educador possui um papel muito importante na utilização de jogos educacionais que é o de:

- Escolher os jogos que serão utilizados no processo;
- Fazer experimentos dos jogos escolhidos antes de levá-lo à sala de aula;
- Realizar uma análise geral dos jogos e verificar se os mesmos são interessantes e se ajudam a disseminar conhecimento;
- Promover a interação aluno-professor;
- Trabalho em grupo entre os alunos.

Porém, o educador ao levar seus alunos a utilizar um determinado jogo, deve tomar alguns cuidados necessários, como por exemplo:

### 2.5.1. A experimentação dos jogos

É fundamental que o docente teste o jogo antes de levá-lo a sala de aula, gerando assim um pleno domínio do jogo e evitar surpresas indesejáveis durante a execução. O professor deve ter clareza dos objetivos que o jogo precisa alcançar perante os alunos, ou seja, o jogo deve possibilitar o alcance de objetivos pelos participantes.



### 2.5.2. Síntese rápida dos conteúdos mencionados em cada jogo

Geralmente o jogo é apresentado aos alunos, quando os conteúdos nele envolvidos já são de conhecimento dos mesmos, portanto antes de iniciar o jogo, propriamente dito é importante que o docente faça um comentário breve dos conteúdos que estarão presentes no jogo.

### 2.5.3. Verificação nas regras

Quando o aluno não compreende as regras ele perde o interesse pelo jogo, portanto, elas devem ser bem claras e sem muita complexidade a fim de motivar o estudante buscando seu interesse pelo desafio e pelo desejo de vencer.

### 2.5.4. Proposta de atividades relacionadas aos conteúdos dos jogos

É interessante que o docente prepare antecipadamente algumas atividades relacionadas aos conteúdos desenvolvidos no jogo, para que este tenha realmente um valor significativo, enquanto objetivo educacional e pedagógico. No entanto, não há necessidade de uma quantidade exagerada de atividades, pois desta forma, o aluno também perde o interesse pelo jogo por sentir-se na obrigação de jogar apenas para aprender.

### 2.5.5. A pontuação nos jogos

Esse requisito é muito importante, pois é o maior fator motivacional, uma vez que vem ao encontro a um estímulo maior e até a um desafio dentro do jogo. A pontuação provoca no aluno o sentimento de competição e por não querer perder ele se esforça para resolver a problemática do jogo, de forma bastante eufórica, pois quer realizar a melhor pontuação e assim vencer o jogo.

Diante da metodologia citada acima, se seguida à risca pelo educador, o ambiente escolar passará a ser um espaço motivador e de extremo interesse do aluno, onde a aprendizagem através de software/jogos transformará as aulas muito mais atrativas e prazerosas, e haverá uma assimilação de conhecimento mais trivial do que no método tradicional.

Portanto, os jogos educacionais eletrônicos são um excelente meio de promover a educação, onde o computador deve ser visto como uma ferramenta que auxilia a aprendizagem de alguns conceitos, e também, os alunos sejam agentes ativos de sua própria aprendizagem. Vale salientar, que o professor tem um papel importante neste processo, pois deve acompanhar o desenvolvimento do aluno e intervir positivamente, a fim de fazer questionamentos sempre que necessário, e motivar o estudo.

### 3. JOGOS EDUCACIONAIS ELETRÔNICOS

De uma forma geral, os jogos fazem parte da nossa vida desde os tempos mais remotos, estando presentes não só na infância, mas como em outros momentos. Os jogos podem ser ferramentas instrucionais eficientes, pois eles divertem enquanto motivam, facilitam o aprendizado e aumentam a capacidade de retenção do que foi ensinado, exercitando as funções mentais e intelectuais do jogador.

Além disso, também permitem o reconhecimento e entendimento de regras, identificação dos contextos que elas estão sendo utilizadas e invenção de novos contextos para a modificação das mesmas. Jogar é participar do mundo de faz de conta, dispor-se às incertezas e enfrentar desafios em busca de entretenimento. Através do jogo se revelam a autonomia, criatividade, originalidade e a possibilidade de simular e experimentar situações perigosas e proibidas no nosso cotidiano (TAROUCO et al., 2004).

Os programas e jogos educativos são aqueles que estimulam e favorecem o aprendizado de crianças e adultos, através de um processo socialização que contribui para a formação de sua personalidade. Eles visam estimular o impulso natural da criança (e adulto) a aprender. Para isso, os jogos educativos mobilizam esquemas mentais, estimulam o pensamento, a ordenação de tempo e de espaço, ao mesmo tempo em que abrangem dimensões da personalidade como a afetiva, a social, a motora e a cognitiva. Eles também favorecem a aquisição de condutas cognitivas e desenvolvimento de habilidades como coordenação, destreza, rapidez, força e concentração (LEAL, 2010).

Um jogo educacional computadorizado caracteriza-se por ser um software de fácil interação, porque são programas que contém telas visualmente atrativas, sejam elas com músicas, animações, etc. Os jogos ganham espaço no cenário educacional como ferramenta ideal para a aprendizagem, na medida em que promove o estímulo ao interesse do aluno. O jogo é estimulante e ajuda ao usuário (aluno) a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e a suas habilidades; Simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição

de mediador, colaborador, estimulador, ou seja, o professor torna-se um condutor e avaliador da aprendizagem gerada pela ferramenta.

### **3.1. Jogos educacionais no computador**

A utilização de jogos computadorizados na educação proporciona ao aluno motivação, desenvolvendo também hábitos de persistência no desenvolvimento de desafios e tarefas. Os jogos, sob a ótica de crianças e adolescentes, se constituem a maneira mais divertida de aprender. Além disso, eles proporcionam a melhora da flexibilidade cognitiva, pois funcionam como uma ginástica mental, aumentando a rede de conexões neurais e alterando o fluxo sanguíneo no cérebro quando em estado de concentração.

Os jogos educacionais se baseiam numa abordagem auto-dirigida, isto é, aquela em que o sujeito aprende por si só, através da descoberta de relações e da interação com o software. Neste cenário, o professor tem o papel de moderador, mediador do processo, dando orientações e selecionando softwares adequados e condizentes com sua prática pedagógica. Ele vai além do simples coletor de informações, ele precisa pesquisar, selecionar, elaborar e confrontar visões, metodologias e os resultados esperados.

Existe hoje no mercado uma gama de jogos para ensinar conceitos difíceis de serem assimilados pelo fato de não existirem aplicações práticas mais imediatas, como o conceito de eletrização, conservação de energia, trigonometria, grandes navegações, entre outros. Entretanto, o nosso grande desafio é apoiar o aluno para que sua atenção não seja desviada somente para a competição, deixando de lado os conceitos a serem desenvolvidos. Por isso, a reflexão do aluno e a observação do professor são fatores essenciais quando utilizamos jogos educacionais em sala de aula com fins pedagógicos.

Segundo Tarouco et al. (2004), é importante ressaltar a idéia de que o uso de recursos tecnológicos, dentre eles o jogo educacional, não pode ser feito sem um conhecimento prévio do mesmo e que esse conhecimento deve sempre estar atrelado a princípios teórico-metodológicos claros e bem fundamentado. Daí a importância dos professores dominarem as tecnologias e fazerem uma análise

cuidadosa e criteriosa dos materiais a serem utilizados, tendo em vista os objetivos que se quer alcançar.

Existem diferentes tipos de jogos, que são classificados de acordo com seus objetivos, tais como jogos de ação, aventura, cassino, lógicos, estratégicos, esportivos, role-playing games (RPGs), entre outros. Alguns desses tipos podem ser utilizados com propósitos educacionais, conforme destacamos:

**Ação** – os jogos de ação podem auxiliar no desenvolvimento psicomotor da criança, desenvolvendo reflexos, coordenação olho-mão e auxiliando no processo de pensamento rápido frente a uma situação inesperada. Na perspectiva instrucional, o ideal é que o jogo alterne momentos de atividade cognitiva mais intensa com períodos de utilização de habilidades motoras.

**Aventura** – os jogos de aventura se caracterizam pelo controle, por parte do usuário, do ambiente a ser descoberto. Quando bem modelado pedagogicamente, pode auxiliar na simulação de atividades impossíveis de serem vivenciadas em sala de aula, tais como um desastre ecológico ou um experimento químico.

**Lógico** – os jogos lógicos, por definição, desafiam muito mais a mente do que os reflexos. Contudo, muitos jogos lógicos são temporalizados, oferecendo um limite de tempo dentro do qual o usuário deve finalizar a tarefa. Aqui podem ser incluídos clássicos como xadrez e damas, bem como simples caça-palavras, palavras-cruzadas e jogos que exigem resoluções matemáticas.

**Role-playing game (RPG)** – Um RPG é um jogo em que o usuário controla um personagem em um ambiente. Nesse ambiente, seu personagem encontra outros personagens e com eles interage. Dependendo das ações e escolhas do usuário, os atributos dos personagens podem ir se alterando, construindo dinamicamente uma história. Esse tipo de jogo é complexo e difícil de desenvolver. Porém, se fosse desenvolvido e aplicado à instrução, poderia oferecer um ambiente cativante e motivador.

**Estratégicos** – os jogos estratégicos se focam na sabedoria e habilidades de negócios do usuário, principalmente no que tange à construção ou administração de algo. Esse tipo de jogo pode proporcionar uma simulação em que o usuário aplica conhecimentos adquiridos em sala de aula, percebendo uma forma prática de aplicá-los.

Contudo, existem vários jogos, de tipos, propósitos e classificações diferentes; Tais jogos, sendo bem elaborados e explorados pelo educador passam a ser elementos colaboradores para a aprendizagem, seja ela individual ou coletiva, onde auxiliam no processo educacional visando disseminar conhecimento de forma que seja lúdica e mais fácil de absorver os conteúdos lecionados, como também facilitando o trabalho do professor e tornando as aulas mais agradáveis e produtivas.

### **3.2. Jogos na web**

O crescimento e a popularização da Internet vêm tornando possível utilizar novas estratégias e ferramentas para apoiar o processo de ensino aprendizagem. Entre elas, temos os jogos educacionais via Web que possibilitam aprendizagem assíncrona, agregação e processamento dos dados, interação em tempo real através de uma população geograficamente dispersa e um cenário dinâmico.

Os jogos interativos na Web não são apenas para brincadeira. Com a grande aceitação da Internet e com a chegada de Plug-Ins de Multimídia para Browsers, atualmente muitos professores estão usando jogos baseados na Web como uma forma de empregar, simular, educar e assessorar. Contudo, com toda informação entregue pela Web, reduzir a latência é um ponto crítico. Também se deve ter um cuidado com a motivação, que pode diminuir rapidamente se um estudante está esperando pela resposta do jogo, ou mais informações para download. Respostas rápidas num jogo são cruciais.

A utilização desses novos recursos modifica a dinâmica do ensino, as estratégias e o comprometimento de alunos e professores. Com esses novos recursos e ferramentas a educação pode ensejar uma aprendizagem significativa, proporcionando que o aluno aprenda de forma dinâmica e motivadora. Os avanços

das tecnologias de softwares e linguagens de autoria facilitaram o processo de construção de jogos educacionais, fazendo com que professores possam passar de meros expectadores e avaliadores para produtores de jogos educacionais, capacitando-se para isso e podendo produzir softwares de qualidade, contextualizados com a sua realidade.

## 4. METODOLOGIA

A presente pesquisa propõe uma metodologia do tipo descritiva, unindo a coleta de dados de natureza qualitativa, como a entrevista após a aplicação dos jogos, e natureza quantitativa, como o questionário.

Percebendo a importância dessas técnicas, para se obter o resultado necessário numa pesquisa deve haver uma interação entre a abordagem qualitativa e quantitativa, pois elas se complementam perfeitamente e geram um resultado satisfatório.

Segundo pesquisa realizada pelo site G1 ([www.g1.globo.com](http://www.g1.globo.com)), games online são um meio de entrada da criança na web no Brasil. Assim, 90% das crianças entrevistadas do estudo Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) dizem jogar pela internet, e cerca de 29% das crianças entre 5 (cinco) e 9 (nove) anos usam redes sociais. De acordo com a segunda pesquisa sobre o uso das TICs por crianças no Brasil (TIC Crianças 2010) divulgado em 04/10/2011 pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), das 2.516 (duas mil, quinhentas e dezesseis) crianças entre 5 (cinco) e 9 (nove) anos entrevistadas pelo estudo, considerando os 27% que afirmaram usar a web, 90% disseram que jogar na internet é a atividade mais realizada (PETRÓ, 2011).

Diante desta realidade sobre os games online no Brasil, o presente trabalho sobre jogos através de sua aplicação e do questionário referente à pesquisa, visa mostrar a opinião dos alunos do Ensino Fundamental I da Escola Normal Estadual Dom Expedito de Oliveira, localizada na Rua Cinco de Agosto, S/N, Bairro Belo Horizonte – Patos/PB, com faixa etária entre 7 (sete) e 9 (nove) anos, sobre como os jogos educacionais eletrônicos influenciam e contribuem para o processo de ensino-aprendizagem.

Os jogos educativos escolhidos para a pesquisa são de caráter lúdico e devem mostrar os conteúdos de forma que o usuário (criança) sinta prazer em jogá-lo, ou seja, jogos desse nível não bastam ser didáticos, têm que ser atrativos e motivadores.

Portanto, o questionário foi construído com questões subjetivas e objetivas com base nas seguintes proposições: a opinião dos alunos entrevistados sobre os



jogos educacionais e as expectativas dos mesmos quanto às contribuições para a disseminação de conhecimento.

A pesquisa foi realizada com 75 (setenta e cinco) alunos, amostra de um total de 93 (noventa e três) do ensino fundamental I pertencente à escola e possuíam idade entre 7 (sete) e 9 (nove) anos, onde o trabalho constituiu-se de duas etapas, a primeira foi à aplicação dos três jogos educacionais no laboratório de informática da escola e, em seguida, foram feitas as entrevistas com o questionário específico a fim de expor a opinião dos alunos.

## **5. RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Conforme pesquisa brasileira, games online são meio de entrada da criança na web, porém, muitos desses games utilizados pelas crianças não são educativos. Existem diversos tipos de jogos educacionais disponíveis na rede, mas muitos não são gratuitos, fator que dificulta o acesso da maioria dos usuários.

Para o desenvolvimento deste trabalho, foram escolhidos 3 (três) jogos educativos online em Língua Portuguesa, compreendendo as seguintes disciplinas: Português, Matemática e Geografia. Vale ressaltar, que são jogos de linguagem clara e objetiva e de fácil usabilidade, enfocando os conteúdos das supracitadas disciplinas.

### **5.1. O jogo Separe as Sílabas**

O jogo Separe as Sílabas foi desenvolvido pela Escola Games, é um game educativo online e está disponível gratuitamente no site da referida empresa.

É um game educativo simples e de fácil usabilidade, no qual auxilia na disciplina de Português, ajudando na memorização da separação de sílabas e reforça a escrita correta de palavras, tendo como seu objetivo principal separar as palavras em sílabas para brincar no labirinto Escola Games. Onde, o usuário vai guiar o seu avatar até pegar todas as sílabas passando pelos obstáculos presentes no jogo.

Figura 1 – Tela inicial do jogo Separe as Sílabas



Fonte: [www.escolagames.com.br](http://www.escolagames.com.br)

Ao iniciar o jogo é exibido o objetivo do mesmo e logo em seguida o usuário é redirecionado para escolher a categoria das palavras que serão utilizadas no jogo, dentre as categorias estão: alimento, animal, fruta, inseto, instrumento musical, mamífero, material escolar, mobília, objeto, transporte, vegetal e vestuário. Vejamos a tela de categorias na Figura 2.

Figura 2 – Tela de escolha da categoria das palavras



Fonte: [www.escolagames.com.br](http://www.escolagames.com.br)

Ao escolher a categoria desejada o usuário é redirecionado para começar o jogo, onde serão exibidas palavras para separação de sílabas de acordo com a categoria escolhida e logo após a separação é iniciado a última fase do jogo, o labirinto. Vejamos a seguir na Figura 3 a tela de separação de sílabas.

Figura 3 – Tela de execução da separação de sílabas



Fonte: [www.escolagames.com.br](http://www.escolagames.com.br)

Ao conquistar as cinco estrelas que significam as cinco palavras separadas corretamente, o usuário é redirecionado para o labirinto Escola Games, onde o usuário irá formar as mesmas palavras da fase anterior através do seu avatar, passando por obstáculos presentes no jogo. Vejamos a seguir na Figura 4 a tela do labirinto Escola Games.

Figura 4 – Tela do labirinto Escola Games



Fonte: [www.escolagames.com.br](http://www.escolagames.com.br)

De acordo com os dados obtidos através da aplicação do jogo, a grande maioria dos alunos entrevistados afirma que o jogo “Separe as sílabas” é muito bom, e o conteúdo é explorado no jogo, muitos ressaltam que o jogo é atrativo e

interessante, pois proporcionou uma aprendizagem expressiva de maneira simples e motivou estudos sobre o conteúdo específico.

## 5.2. O jogo Eu sei Contar

O jogo Eu sei Contar é um jogo matemático simples, prático e eficaz, é um jogo gratuito e também está disponível na web no site ([www.escolagames.com.br](http://www.escolagames.com.br)). O jogo auxilia na disciplina de matemática, ajudando na memorização dos números, além de desenvolver habilidades do usuário no computador. Vejamos a seguir na Figura 5 a interface inicial do jogo.

Figura 5 – Tela inicial do jogo Eu sei Contar



Fonte: [www.escolagames.com.br](http://www.escolagames.com.br)

Ao iniciar o jogo o usuário tem que responder a pergunta em relação à quantidade de figuras exibidas na tela, informando o número referente à quantidade de objetos. Vejamos a execução do jogo na Figura 6.

Figura 6 – Tela de execução do jogo Eu sei Contar



Fonte: [www.escolagames.com.br](http://www.escolagames.com.br)

E por fim ao passar de fase, o usuário tem que pegar as dez estrelas exibidas utilizando o seu avatar para reforçar e memorizar os números. Vejamos na Figura 7 a última fase, conquistando as dez estrelas.

Figura 7 – Tela da fase conquistando as dez estrelas



Fonte: [www.escolagames.com.br](http://www.escolagames.com.br)

O jogo “Eu sei contar”, também obteve um bom percentual de aceitação dos alunos, uma maioria expressiva dos estudantes entrevistados tanto do público masculino quanto do feminino afirmam que o jogo é muito bom, e o conteúdo é explorado no jogo, ressaltando ainda, que o game possui telas atrativas, ajuda na disseminação de conhecimentos e é bem divertido.

### 5.3. O jogo Mapa do Brasil

O jogo Mapa do Brasil também é um game online de livre acesso, ou seja, é um jogo gratuito e está disponível na rede através do site ([www.sitedegames.com](http://www.sitedegames.com)). Onde, o mesmo auxilia na disciplina de Geografia e seu objetivo é ajudar na memorização das regiões do país (Brasil) e dos estados que compõe as mesmas. Vejamos a seguir a interface inicial do jogo na Figura 8.

Figura 8 - Tela inicial do jogo Mapa do Brasil



Fonte: [www.sitedegames.com](http://www.sitedegames.com)

Ao iniciarmos o jogo, é exibido em sua tela inicial o mapa do Brasil devidamente dividido em estados e também é apontada a legenda das regiões, onde cada região é representada por uma cor. Durante a execução do game é exibido estado por estado, onde o usuário tem que colocá-lo em sua devida região de acordo com sua cor e com seus conhecimentos geográficos. Vejamos na figura 9 a execução do jogo.

Figura 9 - Tela da interface principal do jogo Mapa do Brasil



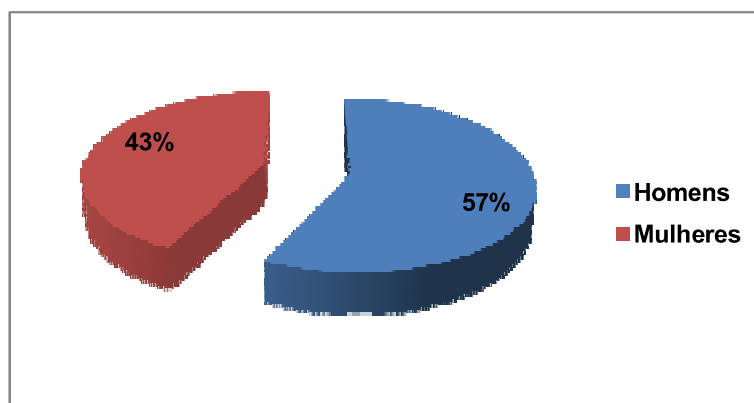
Fonte: [www.sitedegames.com](http://www.sitedegames.com)

Diferente dos outros jogos citados anteriormente, o jogo Mapa do Brasil obteve diferentes opiniões, alguns dos alunos entrevistados afirmaram que o jogo é muito bom, e o conteúdo é explorado no jogo, enquanto que, outros acham que o jogo é bom, mas o conteúdo não é explorado no jogo, porém muitos dos entrevistados afirmaram que o jogo é ruim. Dentre essas divisões de opiniões muitos dizem que o jogo não possui telas que fascinam o usuário, não possuem prazer em jogar o game, afirmam que o jogo é muito simples.

#### 5.4. Resultados da pesquisa

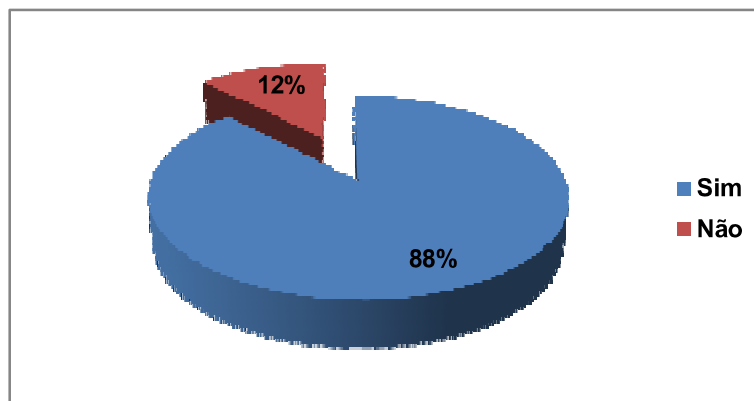
Durante a pesquisa realizou-se a aplicação dos games eletrônicos citados acima com os alunos entre 7 (sete) e 9 (nove) anos do ensino fundamental da referida escola, e em seguida foi realizada a entrevista através do questionário referente (Apêndice A) sobre os jogos utilizados na pesquisa, visando saber quais as suas contribuições e a percepção dos alunos entrevistados sobre o uso de jogos no processo de ensino aprendizagem.



**Gráfico 1 – Percentual do público entrevistado**

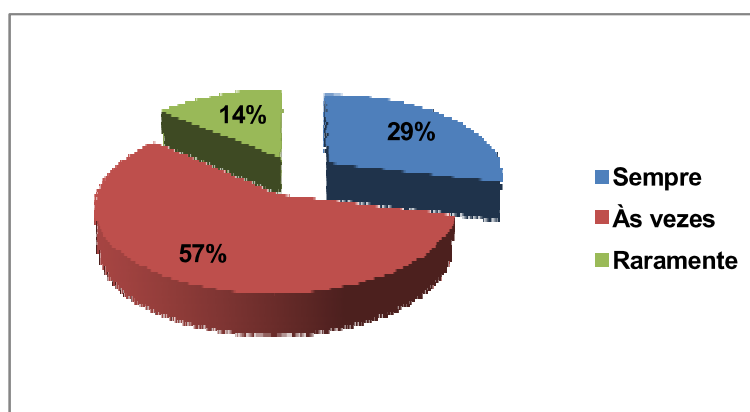
Fonte: Autor da pesquisa.

Segundo cálculos estatísticos, em um total de 93 (noventa e três) alunos entre 7 (sete) e 9 (nove) anos, a amostra para a pesquisa foi de aproximadamente 75 (setenta e cinco) entrevistados, onde 57% dos entrevistados eram do sexo masculino e 43% do sexo feminino.

**Gráfico 2 – Percentual de acesso ao computador pelos alunos**

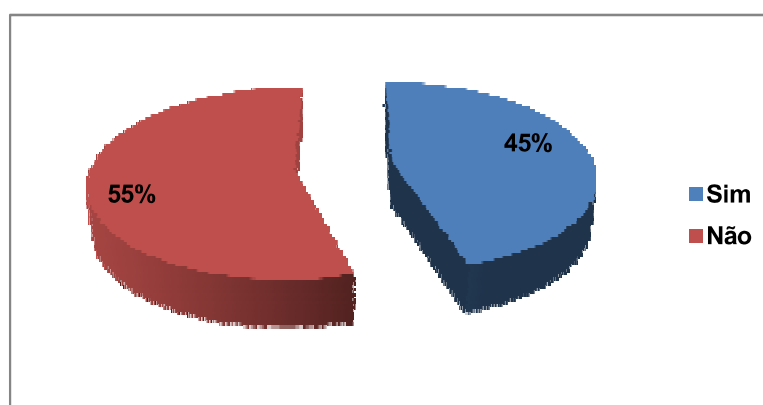
Fonte: Autor da pesquisa.

A informática está em alta no Brasil e as crianças estão participando cada vez mais dessa realidade, no gráfico acima temos que 88% dos entrevistados possuem de alguma maneira acesso ao computador e 12% não possuem acesso algum ao computador, ou seja, boa parte dos entrevistados tem acesso ao mundo digital, fator que só engrandece o processo de inclusão digital.

**Gráfico 3 – Frequência de usabilidade do computador no dia-a-dia dos alunos**

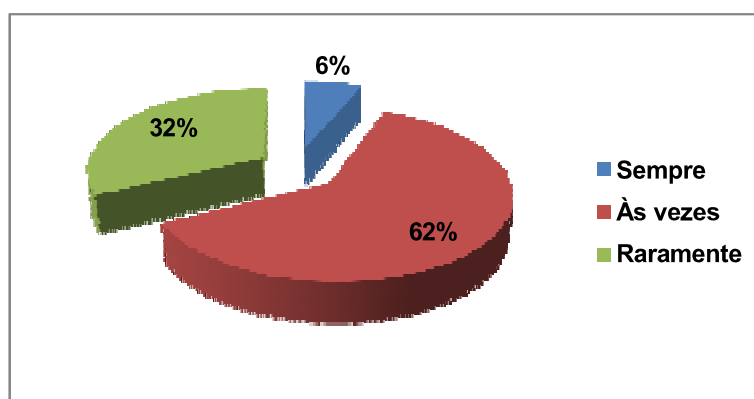
Fonte: Autor da pesquisa.

Vimos no gráfico 2 (dois) que 88% dos entrevistados possuem acesso ao computador e 12% não possuem, já o gráfico 3 (três) nos mostra a frequência desse acesso ao computador, onde 29% dos entrevistados usam o computador sempre, 57% acessam às vezes e 14% acessam raramente, ou seja, diante deste gráfico temos que a maioria das crianças possui acesso ao computador às vezes. Onde, tal realidade dificulta o desenvolvimento da informática na vida da criança tanto na escola como no seu cotidiano.

**Gráfico 4 – Percentual de usabilidade do laboratório de informática da escola**

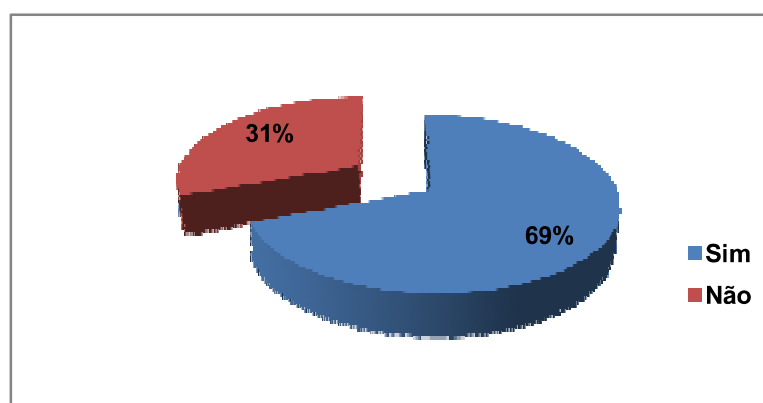
Fonte: Autor da pesquisa.

O gráfico 4 (quatro) refere-se ao uso do laboratório de informática da escola, onde 45% dos alunos entrevistados usam ou já usaram o laboratório e 55% responderam que nunca usaram o laboratório de informática.

**Gráfico 5 – Frequência de usabilidade do laboratório de informática da escola**

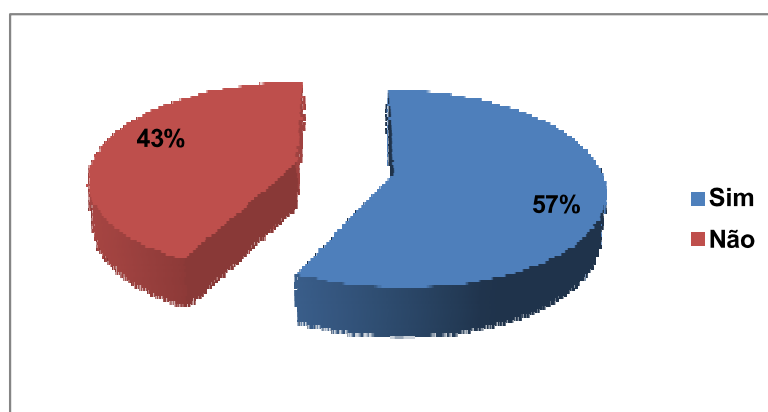
Fonte: Autor da pesquisa.

Dos 45% dos alunos que responderam sim no gráfico anterior, apenas 6% usam o laboratório de informática sempre, enquanto que 62% usam às vezes e 32% usam raramente. Diante desses números podemos perceber que poucos alunos têm ou tiveram a oportunidade de usar o laboratório de informática, o qual passa a maior parte do tempo fechado.

**Gráfico 6 – Percentual de usabilidade do laboratório de informática pelo professor**

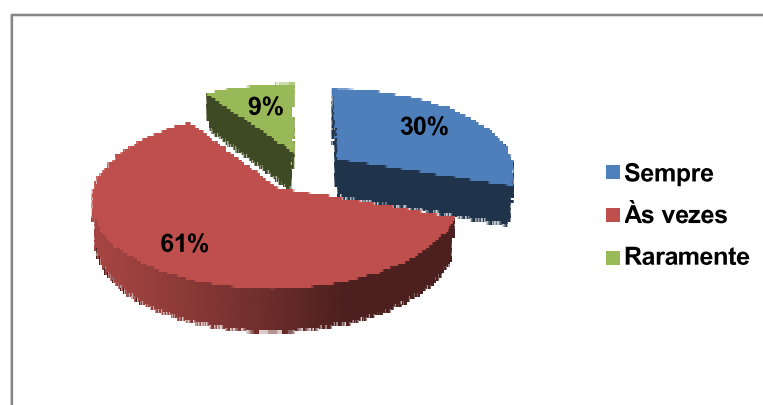
Fonte: Autor da pesquisa.

O gráfico 6 (seis) mostra o resultado da questão oito do questionário, onde foi feita a seguinte pergunta: Algum professor utilizou ou utiliza o laboratório de informática?, Onde 69% responderam que sim e 31% responderam que não. Os alunos que responderam sim responderiam a questão 9 (nove) informando quais as disciplinas que foram trabalhadas no laboratório. E as disciplinas mais utilizadas no laboratório de informática são: português, ciências, história e geografia.

**Gráfico 7 – Percentual de usabilidade de games eletrônicos no dia-a-dia dos alunos**

Fonte: Autor da pesquisa.

De acordo com o gráfico acima, é notório que os jogos estão cada vez mais presentes na vida dos alunos, seja na escola ou fora dela. Dentre os alunos entrevistados, 57% afirmam que usam jogos eletrônicos em seu dia-a-dia, afirmando que os mesmos auxiliam em habilidades, ajuda na memória e na aquisição de conhecimentos. Enquanto que um 43%, afirmam que não utilizam jogos eletrônicos, sendo que a maioria é do sexo feminino, e afirmam não se identificar muito com os games eletrônicos.

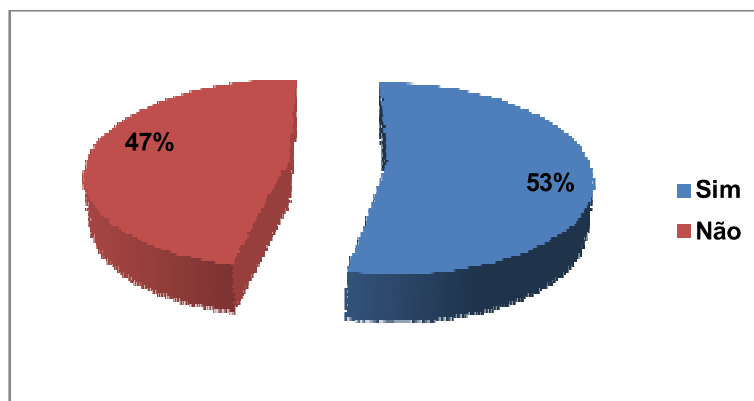
**Gráfico 8 - Frequência de usabilidade de games no dia-a-dia dos alunos**

Fonte: Autor da pesquisa.

De acordo com o gráfico 7 (sete), 57% dos alunos usam games no dia-a-dia, onde, pode-se observar no gráfico 8 (oito), que 30% dos entrevistados sempre usam os games em seu dia-a-dia. A maioria deles é do sexo masculino, sendo que alguns possuem computador ou vídeo-game em casa, enquanto outros afirmam

frequentarem lan-houses diariamente. A maior parte dos entrevistados, com um percentual de 61%, às vezes usam games no dia-a-dia por entretenimento. Já a pequena parte, representando 9% dos alunos entrevistados, respondeu que, raramente ou nunca usam jogos eletrônicos.

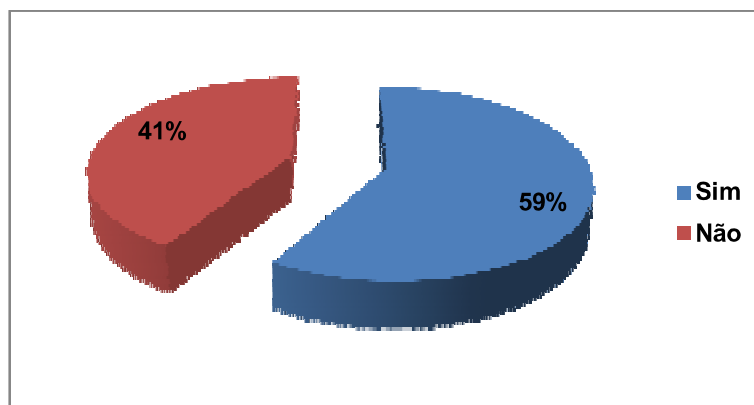
**Gráfico 9 – Percentual de participação dos alunos em jogos educativos na escola**



Fonte: Autor da pesquisa.

Vimos que os jogos educativos influenciam bastante no processo de ensino-aprendizagem, portanto o gráfico 9 (nove) mostra os percentuais de participações dos alunos em jogos educativos na escola. 53% dos entrevistados alegaram que já participaram de jogos educativos na escola, sendo a disciplina de matemática a mais utilizada por professores com o auxílio de jogos, e 47% afirmaram que nunca participaram de um jogo educativo na escola.

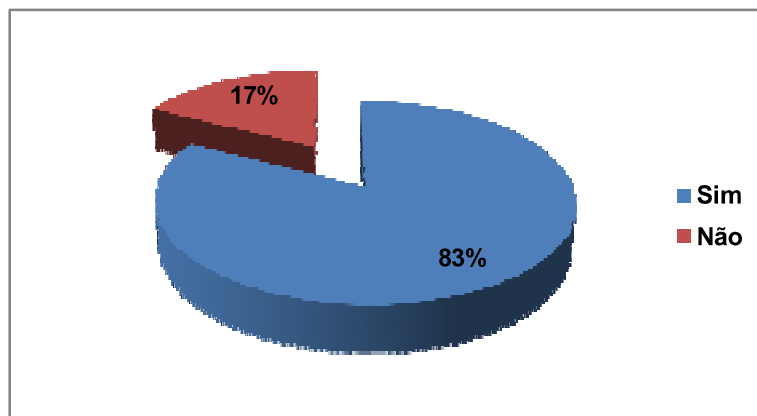
**Gráfico 10 – Percentual de aceitação dos jogos educativos eletrônicos na melhoria do desempenho escolar**



Fonte: Autor da pesquisa.

De acordo com o gráfico 10 (dez), 59% dos alunos entrevistados dizem que os jogos educacionais eletrônicos ajudam a melhorar o desempenho escolar. Eles afirmam que os jogos ajudam a aprimorar os conhecimentos já existentes, adquirir novas informações, ajuda na memorização de conteúdos, incentiva e motiva a estudar por ser uma ferramenta nova e por aprender ao brincar. Enquanto que, 41% dos entrevistados não acreditam que os jogos possam melhorar seu desempenho escolar, e também afirmam que os jogos tiram a concentração e não abordam os conteúdos.

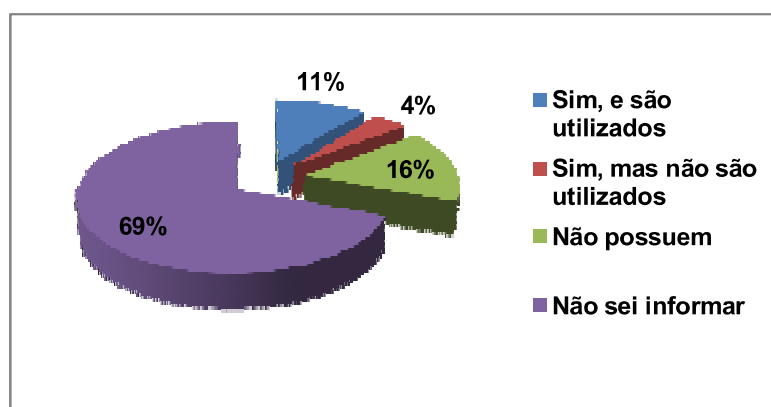
**Gráfico 11 – Percentual de contribuição dos jogos na compreensão de algumas matérias**



Fonte: Autor da pesquisa.

O gráfico 11 (onze) apresenta a opinião dos alunos entrevistados com relação à ajuda que os jogos educacionais oferecem na compreensão de alguns conteúdos das matérias, no qual 83% dos entrevistados responderam que Sim, já ajudou em alguma matéria. Já os 17% responderam que Não, ou seja, tais alunos afirmam que os jogos não ajudam na compreensão de conteúdos.

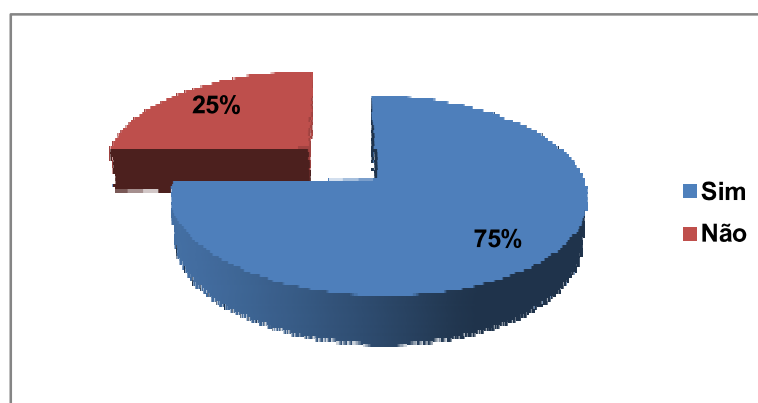
**Gráfico 12 – Percentual de análise do laboratório em relação aos jogos**



Fonte: Autor da pesquisa.

Tendo em vista que os jogos educacionais estão cada vez mais presente no cotidiano dos alunos, buscou-se analisar se o laboratório de informática da escola disponibilizava essa nova ferramenta para uso dos alunos. Dos entrevistados 4% afirmaram que “Sim, mas não estão sendo utilizados”. Outros 11% afirmaram que haviam jogos educacionais nos computadores do laboratório e estavam sendo utilizados por alguns professores em algumas disciplinas. 16% dos entrevistados afirmaram que o laboratório não possui jogos educacionais e 69% dos alunos responderam que não sabiam informar, pois não frequentavam o laboratório de informática da escola.

**Gráfico 13 - Percentual de incentivo do uso de jogos educacionais por parte dos professores**

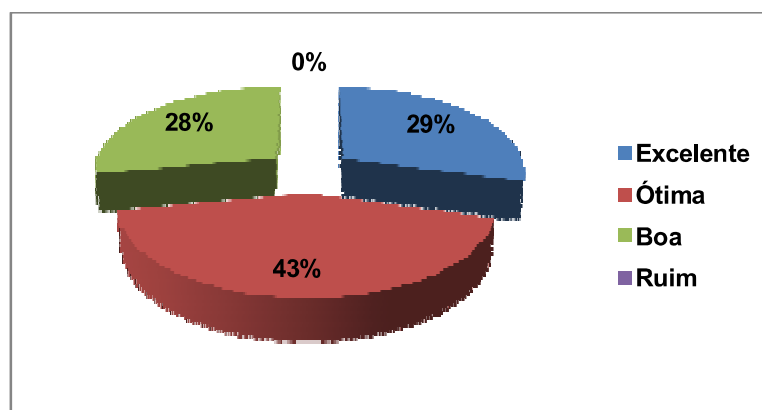


Fonte: Autor da pesquisa.

Diante deste cenário, como visto anteriormente que muitos alunos não faziam uso de jogos educativos no laboratório por falta de oportunidade, buscou-se

saber também, se os professores da escola incentivavam o uso de jogos educacionais; e vimos que 75% afirmaram que os professores incentivam o uso de jogos educacionais e 25% responderam que não, ou seja, que os professores não os incentivam para o uso de jogos.

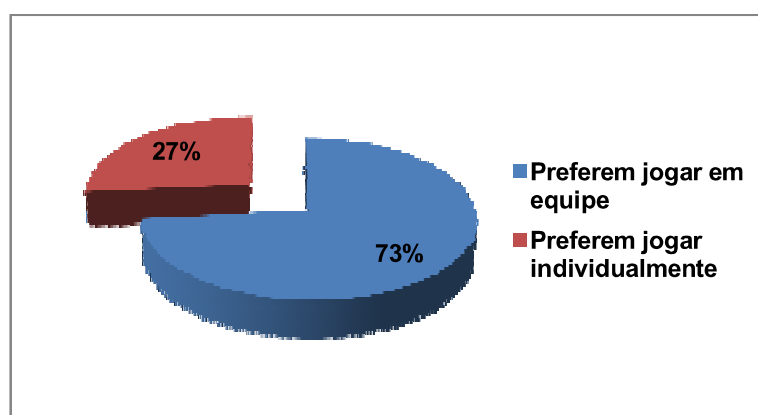
**Gráfico 14 – Percentual de aceitação da aula diferenciada**



Fonte: Autor da pesquisa.

O gráfico 14 (quatorze) mostra o percentual de aceitação dos alunos da aula realizada de maneira diferente da tradicional. 29% dos entrevistados afirmam que a aula fica excelente, 43% afirmaram que a aula fica ótima, 28% afirmaram que a aula fica boa e 0% foi o percentual da opção ruim. Ou seja, todos os alunos mesmo que em graus diferentes gostam das aulas diferenciadas, os quais ressaltaram que as aulas ficam bem mais interessantes e atrativas.

**Gráfico 15 – Percentual de preferência sobre a interatividade nos jogos**

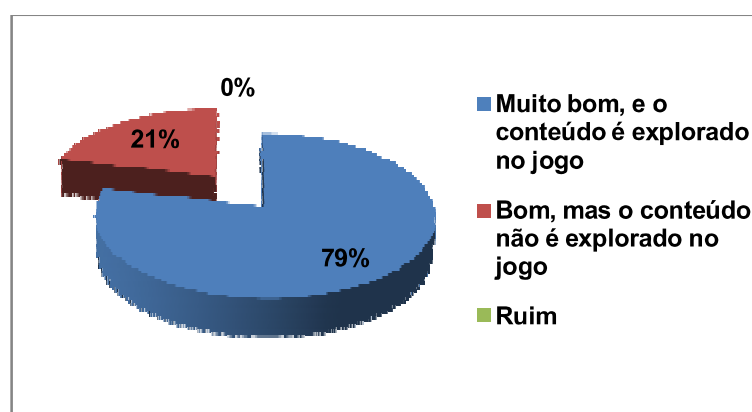


Fonte: Autor da pesquisa.



De acordo com os percentuais do gráfico 15 (quinze), pode-se afirmar que 73% dos alunos entrevistados preferem que os jogos sejam praticados em equipe. Os alunos ressaltam que, jogando em equipe uns ajudam os outros, o jogo torna-se mais fácil e divertido, como também melhora as relações pessoais. Enquanto que, os outros 27% preferem o individualismo, afirmando que não gostam de jogar em equipe, não conseguem se concentrar, etc.

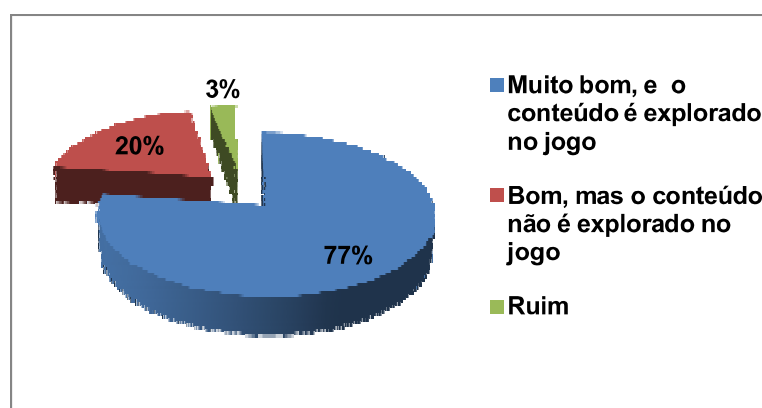
**Gráfico 16 – Percentual de aceitação do Jogo Separe as sílabas**



Fonte: Autor da pesquisa.

De acordo com os dados do gráfico acima, 79% dos alunos entrevistados afirmam que o jogo “Separe as sílabas” é muito bom, e o conteúdo é explorado no jogo, enquanto 21% acha que o jogo é bom, mas o conteúdo não é explorado no jogo. Não houve opiniões alegando que o jogo é ruim.

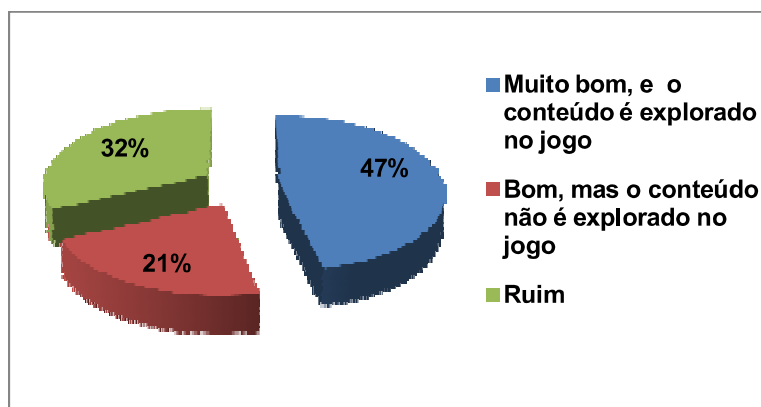
**Gráfico 17 – Percentual de aceitação do Jogo Eu sei contar**



Fonte: Autor da pesquisa.

Conforme o gráfico 17 (dezessete) refere-se ao percentual de aceitação do jogo “Eu sei contar”, onde 77% dos alunos entrevistados afirmam que é muito bom, e o conteúdo é explorado no jogo, enquanto que, 20% acha que é o jogo é bom, mas o conteúdo não é explorado no jogo. E apenas 3% dos entrevistados afirmaram que o jogo é ruim.

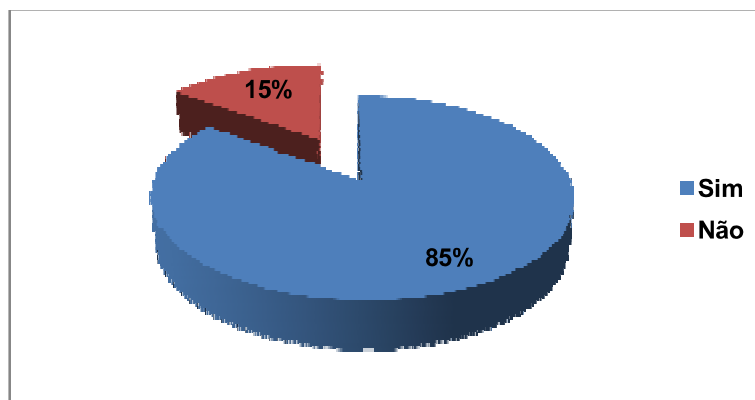
**Gráfico 18 – Percentual de aceitação do jogo Mapa do Brasil**



Fonte: Autor da pesquisa.

Segundo o gráfico acima, 47% dos alunos entrevistados afirmaram que o jogo “Mapa do Brasil” é muito bom, e o conteúdo é explorado no jogo, enquanto que, 21% acha que é o jogo é bom, mas o conteúdo não é explorado no jogo. E 32% dos entrevistados afirmaram que o jogo é ruim.

**Gráfico 19 – Percentual de interesse nos conteúdos gerados pelos jogos**



Fonte: Autor da pesquisa.

Conclui-se através do último gráfico, o qual se refere ao percentual de interesse nos conteúdos e habilidades geradas pelos jogos aplicados, onde 64 (sessenta e quatro) alunos, representando 85% dos entrevistados, afirmam que os jogos aplicados ajudaram a desenvolver habilidades e provocou interesse nos conteúdos abordados durante o jogo, e 11 (onze) alunos, representando 15% dos entrevistados, afirmaram que não conseguiram desenvolver habilidades e não sentiram interesse pelos conteúdos após a utilização dos jogos.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos dados obtidos neste estudo, tinha-se a pretensão de aplicar e avaliar a importância dos jogos para o desenvolvimento educacional da criança. Assim, foi possível verificar, a partir da aplicação dos jogos, o valor que essa ferramenta possui a nível educacional. A partir desta atividade, surgiu o fato de que os jogos melhoram o desempenho educacional dos alunos, bem como, é de grande auxílio no processo de ensino-aprendizagem.

Dessa forma, constatou-se que a informática vem se tornando essencial no cenário educacional, a maioria dos entrevistados possui acesso ao computador de alguma forma, porém, grande parte não tem acesso ao laboratório de informática da referida escola.

Em relação à utilização de jogos educacionais, pode-se afirmar que, os mesmos estão ganhando aderentes a cada dia que passa, por serem jogos atrativos, incentivadores, motivadores, e por auxiliarem em disciplinas escolares. A grande maioria dos alunos entrevistados afirma que, jogos educativos podem expressivamente ajudar no desempenho escolar, eles asseguram que os jogos ajudam a aperfeiçoar os conhecimentos já existentes, adquirir novas informações, ajuda na memorização de conteúdos, incentiva e motiva a estudar por ser uma ferramenta nova e por aprender ao brincar.

Tendo em vista as relações pessoais, a maioria dos entrevistados prefere competir (jogar) em equipe do que sozinho; Muitos ressaltam que a aprendizagem é muito mais rápida e eficaz com a ajuda de um colega, tornando o jogo mais fácil e divertido.

Contudo, a escolha dos jogos educacionais eletrônicos para a realização da pesquisa foi de fundamental importância, por serem games divertidos, que geram interesse dos alunos e, o mais importante, educa. A pesquisa ainda nos mostra que os professores incentivam os alunos a utilizar jogos de caráter geral, porém, são poucos os que utilizam jogos educativos em suas disciplinas.

Conclui-se que os jogos são de grande valor educacional e social para o desenvolvimento criança. A metodologia aplicada foi muito abrangente, o tema escolhido foi de extrema utilidade no âmbito educacional, e espera-se que o tema abra novas perspectivas de pesquisa, em relação aos jogos educacionais e suas contribuições para a aprendizagem. Logo, acredita-se que os principais objetivos

deste estudo foram alcançados, confirmando a importância dos jogos na educação infantil.

### **6.1. Trabalhos futuros**

Sugere-se, para um desenvolvimento educacional mais inovador a aplicação de jogos educacionais eletrônicos com mais intensidade e frequência nas escolas públicas em geral, e para futuras pesquisas, que se aprofunde mais especificamente o estudo na área de aprendizagem, no que se refere à metodologia utilizada pelos educadores. Vale ressaltar também, a construção de novos games, nivelados à faixa etária do aluno e, contendo elementos especificamente didáticos.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. Recreação: Ludicidade como instrumento pedagógico. Belo Horizonte: 2009. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em: 15 set. 2011.

GRÜBEL, Joceline Mausolff; BEZ, Marta Rosecler. Jogos educativos. Novo Hamburgo, v. 4, n. 2, p.1-7, dez. 2006.

LARA, Isabel Cristina Machado de. Jogando com a matemática de 5ª a 8ª série. São Paulo: Rêspel, 2004.

LEAL, Márcia. Jogos educativos. Nov. 2010. Disponível em: <<http://educacionalmarciaelgia.blogspot.com/p/marcia-leal-jogos-educativos.html>>. Acesso em: 19 set. 2011.

LEITE, Ms. Maici Duarte – et al. Softwares educativos e objetos de aprendizagem: um olhar sobre a análise combinatória: Educação Matemática: tecnologias informáticas e educação à distância. UFPE. Recife, jun. 2009. Disponível em: <[http://www.projetos.unijui.edu.br/matematica/cd\\_egem/fscommand/CC/CC\\_46.pdf](http://www.projetos.unijui.edu.br/matematica/cd_egem/fscommand/CC/CC_46.pdf)>. Acesso em: 19 jul. 2011.

LISBOA, Monalisa. A Importância do lúdico na aprendizagem com o auxílio dos jogos. Disponível em: <[http://artigos.netsaber.com.br/resumo\\_artigo\\_22310/artigo\\_sobre\\_a\\_importancia\\_d\\_o\\_ludico\\_na\\_aprendizagem\\_com\\_o\\_auxilio\\_dos\\_jogos](http://artigos.netsaber.com.br/resumo_artigo_22310/artigo_sobre_a_importancia_d_o_ludico_na_aprendizagem_com_o_auxilio_dos_jogos)>. Acesso em: 19 jul. 2011.

MAURÍCIO, Juliana Tavares. Aprender brincando: O lúdico na aprendizagem. João Pessoa. Disponível em: <<http://www.profala.com/arteducesp140.htm>>. Acesso em: 14 set. 2011.

MORATORI, Patrick Barbosa. Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem? Rio de Janeiro: Trabalho de Conclusão – Disciplina (Introdução à Informática Na Educação) Universidade Federal Do Rio De Janeiro, 2003. 33 p.

NUNES, Ana Raphaella Shemany Carolino de Abreu. O lúdico na aquisição da segunda língua. Curitiba. Disponível em: <[http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos\\_papers/ludico\\_linguas.htm](http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm)>. Acesso em: 15 set. 2011.

PETRÓ, Gustavo. Games on-line são meio de entrada da criança na web no Brasil. São Paulo, out. 2011. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/10/games-line-sao-meio-de-entrada-da-crianca-na-web-no-brasil.html>>. Acesso em: 05 out. 2011.

SOUZA, Leyde Laura De. O lúdico: aprender brincando na educação infantil. Nov. 2009. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/articles/27525/1/O-LUDICO-APRENDER-BRINCANDO-NA-EDUCACAO-INFANTIL/pagina1.html>>. Acesso em: 14 set. 2011.

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach - et al. Jogos educacionais. Cinted-ufrgs: Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, v. 2, n. 1, p.1-7, 1 mar. 2004.

TREDEZINI, Adriana de Lanna Malta; GARCIA, Daniel Caixeta Queiroz. Multiterminal: uma solução para as escolas públicas? Patos de minas, abril 2008. Disponível em: <<http://tecnologiasnaeducacao.pro.br/revista/a1n1/rel15.pdf>>. Acesso em: 23 ago. 2011.

VALENTE, José Armando. A espiral da aprendizagem e as tecnologias da informação e comunicação: repensando conceitos. In: JOLY, M. C. R. A. A Tecnologia no Ensino: Implicações para a aprendizagem. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2002. cap. 1, p. 15-37.

VALENTE, José Armando. O computador na sociedade do conhecimento. Disponível em: <<http://escola2000.net/futura/textos-proinfo/livro02-Jose%20Valente%20et%20alii.pdf>>. Acesso em: 13 set. 2011.

VALENTE, José Armando. O uso inteligente do computador na educação. NIED – UNICAMP. Campinas. Disponível em: <[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/diaadia/diadia/arquivos/File/conteudo/artigos\\_teses/EDUCACAO\\_E\\_TECNOLOGIA/USOINTELIGENTE.PDF](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/diaadia/diadia/arquivos/File/conteudo/artigos_teses/EDUCACAO_E_TECNOLOGIA/USOINTELIGENTE.PDF)>. Acesso em: 19 jul. 2011.

# **APÊNDICE A**



**QUESTIONÁRIO REFERENTE À APLICAÇÃO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO  
INFANTIL DO ENSINO FUNDAMENTAL**

1) Sexo: ( ) Masculino ( ) Feminino

2) Idade: \_\_\_\_\_ anos.

3) Qual a sua série atual?

\_\_\_\_\_

4) Você tem acesso ao computador?

( ) Sim ( ) Não

5) Se sim, qual a frequência?

( ) Sempre ( ) Às vezes ( ) Raramente

6) Já utilizou ou utiliza o laboratório de informática da escola?

( ) Sim ( ) Não

7) Se sim, qual a frequência?

( ) Sempre ( ) Às vezes ( ) Raramente

8) Algum professor utilizou ou utiliza o laboratório de informática?

( ) Sim ( ) Não

9) Se sim, qual(is) disciplina(s)?

\_\_\_\_\_

10) Você joga games eletrônicos no computador no seu dia-a-dia?

( ) Sim ( ) Não

11) Se sim, qual a frequência?

( ) Sempre ( ) Às vezes ( ) Raramente

12) Você já jogou algum jogo educativo na escola? Em qual(is) matéria(s)?

( ) Sim ( ) Não.

\_\_\_\_\_

13) Em sua opinião, os jogos educativos eletrônicos ajudam a melhorar seu desempenho escolar? Por quê?

( ) Sim ( ) Não.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

14) Em sua opinião, os jogos educativos ajudam na compreensão de conteúdos de alguma matéria?  
 Sim       Não.

15) Os computadores do laboratório de informática possuem algum tipo de jogo educacional e livre acesso a internet?  
 Sim, e são utilizados.       Sim, mas não são utilizados.  
 Não possuem.       Não sei informar.

16) Os professores incentivam o uso de jogos educacionais?  
 Sim.       Não.

17) Quando o professor usa um jogo ou uma atividade diferenciada na sala de aula, você acha que a aula fica:  
 Excelente.       Ótima.       Boa.       Ruim.

18) Ao participar de jogos, você prefere jogar em equipe ou individualmente? Justifique a sua resposta.

---

---

---

19) O que você achou do jogo "Separe as sílabas"?  
 Muito bom, e o conteúdo é explorado no jogo.  
 Bom, mas o conteúdo não é explorado no jogo.  
 Ruim.

20) O que você achou do jogo "Eu sei contar"?  
 Muito bom, e o conteúdo é explorado no jogo.  
 Bom, mas o conteúdo não é explorado no jogo.  
 Ruim.

21) O que você achou do jogo "Mapa do Brasil"?  
 Muito bom, e o conteúdo é explorado no jogo.  
 Bom, mas o conteúdo não é explorado no jogo.  
 Ruim.

22) Os jogos utilizados nesta pesquisa ajudaram a desenvolver habilidades e provocou interesse nos conteúdos?  
 Sim       Não

**OBRIGADO PELA PARTICIPAÇÃO!**