



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO: PRÁTICAS
PEDAGÓGICAS INTERDISCIPLINARES

NEUSA HELENA MAIA DE SOUSA

JOGOS DIGITAIS NO CONTEXTO DA SALA DE AULA UTILIZANDO O
PROJETO UM COMPUTADOR POR ALUNO (ProUCA)

CATOLÉ DO ROCHA, PB

2023

NEUSA HELENA MAIA DE SOUSA

**JOGOS DIGITAIS NO CONTEXTO DA SALA DE AULA UTILIZANDO O
PROJETO UM COMPUTADOR POR ALUNO (ProUCA)**

Trabalho de Conclusão do Curso de Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares, para obtenção do título de especialista, apresentado à Universidade Estadual da Paraíba, UEPB.

Orientador: Prof. Msc. Rômulo César Araújo Lima

CATOLÉ DO ROCHA, PB

2023

É expressamente proibido 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 do trabalho.

S725j Sousa, Neusa Helena Maia de.
Jogos digitais no contexto da sala de aula utilizando o projeto um computador por aluno (ProUCA) [manuscrito] / Neusa Helena Maia de Sousa. - 2023.
21 p. : il. colorido.

Digitado.

Monografia (Especialização em Práticas Pedagógicas Interdisciplinares) - Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação a Distância, 2023.

"Orientação : Prof. Me. Rômulo César Araújo Lima, Coordenação do Curso de Agronomia - CCHA."

1. Tecnologia educacional. 2. Jogos digitais. 3. Aprendizagem digital. 4. Informática na educação. I. Título

21. ed. CDD 371.3

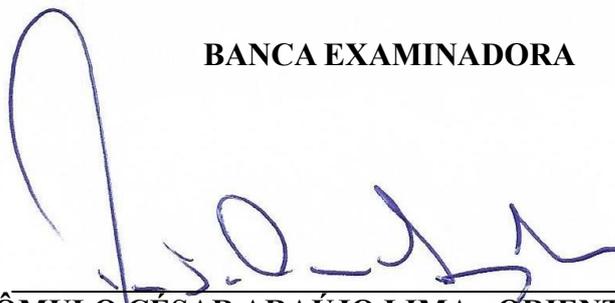
NEUSA HELENA MAIA DE SOUSA

**JOGOS DIGITAIS NO CONTEXTO DA SALA DE AULA UTILIZANDO O
PROJETO UM COMPUTADOR POR ALUNO (ProUCA)**

Trabalho de Conclusão do Curso de
Especialização em Fundamentos da Educação:
Práticas Pedagógicas Interdisciplinares, para
obtenção do título de especialista, apresentado
à Universidade Estadual da Paraíba, UEPB.

APROVADO EM: 06/12/2014

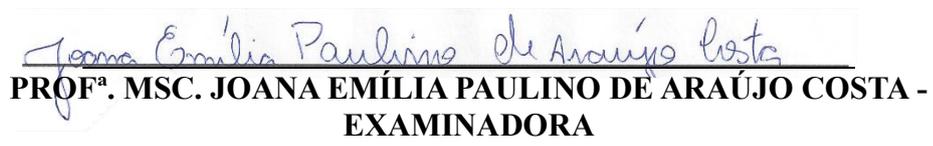
BANCA EXAMINADORA



PROF. MSC. RÔMULO CÉSAR ARAÚJO LIMA - ORIENTADOR



PROF^a. MSC. MARTA LÚCIA NUNES - EXAMINADORA



**PROF^a. MSC. JOANA EMÍLIA PAULINO DE ARAÚJO COSTA -
EXAMINADORA**

RESUMO

Os jogos digitais têm sido associados a ganhos em relação ao aprimoramento de aspectos cognitivos. Dessa forma, a partir da interação com esse tipo de jogo, os sujeitos jogadores têm um tempo menor de reação, melhoria no desempenho relacionado às habilidades visuais básicas e a atenção. Com isso, a partir de 2010 foi implementado o Programa Um Computador por Aluno (ProUCA), o qual se deu de forma espontânea devido às experiências vivenciadas na área de tecnologia educacional com formadoras e com participantes de cursos e formações que incluem o uso do computador e internet em atividades pedagógicas com educadores e educandos. Assim, o foco foi de fazer com que as tecnologias da informação e comunicação se façam presentes no cotidiano da escola pública. Por intermédio do ProUCA, Projeto: Programa Um Computador por Aluno (UCA) implantado com o objetivo de intensificar as tecnologias da informação e da comunicação (TIC) nas escolas, por meio da distribuição de computadores portáteis aos alunos e professores da rede pública de ensino, complementando as ações do MEC referentes a tecnologias na educação, em especial os laboratórios de informática, produção e disponibilização de objetivos educacionais na internet dentro do ProInfo Integrado que promove o uso pedagógico da informática na rede pública de ensino fundamental e médio, os alunos tinham disponíveis em sala de aula um netbook por aluno, como também, internet acessível no prédio escolar. Diante todo o trabalho executado, com a utilização dos netbooks do Projeto UCA nas turmas de 5º ao 9º ano, na Escola Estadual de Ensino Fundamental João Suassuna, percebeu-se que a utilização de Jogos Digitais no contexto da sala de aula trouxe um maior engajamento entre os alunos/professor, além de um melhor desempenho nas notas quantitativas.

Palavras-chave: Jogos Digitais; UCA; Aprendizagem; Aulas Teóricas; Tecnologia Educacional.

ABSTRACT

Digital games have been associated with gains in terms of improving cognitive aspects. Thus, from the interaction with this type of game, the players have a shorter reaction time, improvement in performance related to basic visual skills and attention. As a result, from 2010 onwards, the One Computer per Student Program (ProUCA) was implemented, which took place spontaneously due to experiences in the area of educational technology with trainers and participants of courses and training that include computer use. and internet in pedagogical activities with educators and students. Thus, the focus was on making information and communication technologies present in the daily life of public schools. Through ProUCA, Project: One Computer per Student Program (UCA) implemented with the aim of intensifying information and communication technologies (ICT) in schools, through the distribution of laptops to students and teachers in the public school system , complementing MEC's actions regarding technologies in education, in particular computer labs, production and availability of educational objectives on the internet within ProInfo Integrado, which promotes the pedagogical use of information technology in the public elementary and high school network, students had One netbook per student is available in the classroom, as well as internet accessible in the school building. In view of all the work carried out, with the use of netbooks from the UCA Project in the 5th to 9th grade classes, at the João Suassuna State Elementary School, it was noticed that the use of Digital Games in the classroom context brought greater engagement between students/teachers, in addition to better performance in quantitative grades.

Keywords: Digital Games; UCA; Learning; Theoretical classes; Educational technology.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	06
2. REVISÃO DE LITERATURA.....	07
2.1 Programa Um Computador por Aluno (ProUCA).....	07
2.2 Jogos Digitais no Contexto Escolar.....	08
3. METODOLOGIA.....	09
3.1 Caracterização da cidade de Catolé do Rocha.....	09
3.2 Dados da Escola Estadual de Ensino Fundamental João Suassuna.....	09
3.3 Caracterização para o desenvolvimento do projeto.....	10
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	11
4.1 Formação dos Professores.....	11
4.2 Desenvolvimento dos Jogos Digitais na Sala de Aula Utilizando o UCA.....	15
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	18
REFERÊNCIAS.....	19

1. INTRODUÇÃO

De acordo com Li et al. (2010), os jogos digitais têm sido associados a ganhos em relação ao aprimoramento de aspectos cognitivos. Dessa forma, a partir da interação com esse tipo de jogo, os sujeitos jogadores têm um tempo menor de reação, melhoria no desempenho relacionado às habilidades visuais básicas e a atenção. Com isso, Schuytema (2011), ressalta que os jogos digitais são atividades lúdicas estruturadas que envolvem uma série de tomadas de decisões, ações limitadas por regras, sistemas de desafios e metas, a narrativa do jogo, a representação gráfica e feedbacks.

Diante isso, a utilização de Jogos Digitais no contexto da sala de aula pode trazer vários benefícios para o aprendizado do aluno, independentemente de qual matéria está sendo utilizada, mesmo que muitos pensem que jogos digitais só servem para brincar, mas os jogos vão além do que uma brincadeira, sabemos empregar de forma correta, no caso do contexto da sala de aula, os jogos digitais vão além, se configurando em uma forma de aprendizado e dentro da educação torando um desafio tanto para o professor quanto para o aluno. Como diz Lemos (2016, p. 9):

“O jogo não representa apenas as experiências vividas, mas prepara o indivíduo para o que está por vir, exercitando habilidades e estimulando o convívio social. Por meio dos jogos as crianças não apenas vivenciam situações, mas aprendem a lidar com símbolos e pensar por analogia. Os significados das coisas passam a ser imaginado, contextualizado, tornando-se parte da cultura escolar para que se obtenha uma aprendizagem satisfatória e contextualizada. Além de ser um objeto sociocultural, o jogo é uma atividade natural do desenvolvimento de processos psicológicos – supõe fazer sem obrigação” (LEMOS, 2016, p. 9).

Diante isso, no Estado da Paraíba, a partir de 2010 foi implementado o Programa Um Computador por Aluno (ProUCA), o qual se deu de forma espontânea devido às experiências vivenciadas na área de tecnologia educacional com formadoras e com participantes de cursos e formações que incluem o uso do computador e internet em atividades pedagógicas com educadores e educandos. Assim, o foco foi de fazer com que as tecnologias da informação e comunicação se façam presentes no cotidiano da escola pública, integrando-se ao currículo e passando pela formação do professor que irá orientar os alunos sobre as possibilidades de usá-las em benefício da aprendizagem.

Ressaltando, assim, um breve histórico do ProUCA na Paraíba mostra que as várias escolas que foram contempladas com o programa, em 2010, não o desenvolveram devido a

falhas operacionais e administrativas. Em 2012, houve um movimento pela retomada do projeto com o envolvimento da Secretaria Estadual da Educação, da União Nacional dos Diretores Municipais (UNDIME) e parceria da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), com resultados educacionais promissores, buscando que os professores das escolas públicas, no Estado da Paraíba, utilizem o ProUCA em suas aulas.

Assim, este trabalho teve como objetivo introduzir os jogos digitais no contexto da sala de aula da etapa Fundamental II da Educação Básica na Escola Estadual de Ensino Fundamental João Suassuna, Catolé do Rocha, PB utilizando os netbooks do ProUCA.

2. REVISÃO DE LITERATURA

2.1 Programa Um Computador por Aluno (ProUCA)

O ProUCA é um projeto educacional para desenvolver a expansão e o uso das tecnologias digitais como meios de inovação pedagógica voltadas à inclusão digital, também na tentativa de promover o crescimento dos estudantes, com a mobilidade, integração das tecnologias digitais, conectividade sem fio e imersão na cultura digital são os alicerces do projeto (ANDRIOLA E GOMES, 2017).

Esse projeto foi iniciado em 2007, por meio do projeto em cinco escolas brasileiras nos estados de Distrito Federal, São Paulo, Rio de Janeiro, Rio Grande do Sul e Tocantins. Para tanto, a Secretaria de Educação a Distância do Ministério da Educação (SEED/MEC) fez diversos levantamentos em estados e municípios para construir parcerias para o projeto. Na organização para a formação dos professores, o acompanhamento e a avaliação do programa, participaram diversas universidades que constituíram um grupo de trabalho e uma assessoria pedagógica, que ficaram responsáveis para a realização da formação dos profissionais, do Núcleo de Tecnologia Educacional (NTE) e do assessoramento nas escolas. Transcorrendo as experiências nas escolas, em 2009 o Governo Federal apresentou a Medida Provisória Nº 472, de 15 de dezembro de 2009 (BRASIL, 2009a), que instituiu o Programa Um Computador por Aluno (PROUCA) e, em junho de 2010, sancionada na Lei Nº 12.249, de 11 de junho de 2009 (BRASIL, 2009b).

O ProUCA foi uma iniciativa de proporcionar a inclusão de todos, minimizando a exclusão, conforme Fabris e Finco (2012), o ProUCA tem como objetivo ser um projeto educacional de uso da TDIC como forma de promover inovações pedagógicas no ensino, mas também promover a inclusão digital. Outra meta do programa é proporcionar o adensamento da cadeia produtiva comercial no Brasil. A ideia de implantação desse programa no Brasil está

relacionada com as iniciativas da organização não governamental internacional *One Laptop per Child* (OLPC), criada em 2005, o qual é um projeto promovido por uma fundação sem fins lucrativos, que se propõe desenvolver, produzir e distribuir *laptops* de baixo custo, com configurações diferenciadas e específicas, a alunos de países em desenvolvimento, para uso na modalidade 1:1, isto é, um computador para cada indivíduo. (BORGES E SANTOS, 2008). Com o uso do computador, o processo tem os alunos como eixo principal e favorece o estudo em grupo, com uma mediação pedagógica e inovadora do professor, deixando de ser a autoridade e se transformando em um orientador do grupo e coordenador do processo, levando a uma aprendizagem colaborativa (SANTORO E PIMENTEL, 2009).

2.2 Jogos Digitais no Contexto Escolar

Conforme Parreira et. al. (2016), o jogo, no ambiente escolar, torna a aprendizagem mais atrativa e desafiadora, trazendo benefícios não somente aos alunos como também aos professores, que podem utilizar desse recurso como forma de diversão e, sobretudo, de aprendizado. Favorecem simples assuntos do dia a dia das crianças tornem-se aprendizagem, de forma prazerosa, explorando a imaginação e a criatividade de seus jogadores (PARREIRA et. al., 2016). Bem como, os jogos, para fins educacionais, devem ter seu objetivo bem definido para o sucesso da aprendizagem, oferecendo auxílio ao conteúdo das disciplinas a serem trabalhadas ou, ainda, desenvolver habilidades que ampliem, nos alunos, as capacidades intelectual e cognitiva. Por meio dos jogos, os estudantes desenvolvem diversas habilidades, além de serem ambientes de motivação à aprendizagem, o que torna os jogos um material didático rico (GROS,2003).

Para Lemos (2016), o jogo não representa apenas as experiências vividas, mas prepara o indivíduo para o que está por vir, exercitando habilidades e estimulando o convívio social. Por meio dos jogos as crianças não apenas vivenciam situações, mas aprendem a lidar com símbolos e pensar por analogia. Os significados das coisas passam a ser imaginado, contextualizado, tornando-se parte da cultura escolar para que se obtenha uma aprendizagem satisfatória e contextualizada. Além de ser um objeto sociocultural, o jogo é uma atividade natural do desenvolvimento de processos psicológicos.

Ainda, de acordo com Gros (2003), os jogos digitais educativos tendem a potencializar os conceitos, fazer com que os conteúdos sejam visualizados de forma clara e desenvolver as habilidades naturais da criança; propiciam um ambiente de aprendizagem rico, complexo e emocionante. Os jogos também permitem o reconhecimento e o entendimento de regras, a identificação de determinados contextos, os quais determinam novas situações para a

modificação dessas regras. 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.

Contudo, muitos pais não adotam o jogo como uma prática viável para os seus filhos, o considera até prejudicial, apesar de que seu olhar para o jogo no ambiente escolar tenha uma melhor aceitação, ainda há questionamento em torno deles, diante disso, o professor deverá estar sempre atento sobre qual tipo de jogo irá trabalhar na sala de aula e às novas tecnologias para suprir as demandas eventuais, no sentido eliminar as dificuldades que por ventura surgirem dos seus alunos na aplicação de qualquer tipo de jogo, em sala de aula.

3. METODOLOGIA

3.1 Caracterização da cidade de Catolé do Rocha

A cidade de Catolé do Rocha está entre as contempladas com o ProUCA. Atualmente, é uma cidade em movimento crescente por ser polo em uma região que congrega vários outros municípios menores, tanto da Paraíba quanto do Rio Grande do Norte, já que a sua localização limítrofe favorece a esse intercâmbio. Tem um clima arejado em razão de uma arborização com plantas nativas bem conservadas. Atualmente, está em processo médio de industrialização, com a criação de diversas empresas de pequeno porte na área têxtil, no setor de calçados e na fabricação de alumínio, gerando emprego e renda para seus moradores que contribuem para que o município desenvolva uma economia estável. A Cultura da cidade é destaque em programas que envolvem a população em eventos como o Festival Catoleense de Música (FESTCAM), Programa “Cantos e Contos”, Feiras de Artes, Carnaval, entre outros. É uma cidade hospitaleira, com vocação para o setor educacional. Conta com uma unidade de formação da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), além das escolas públicas estaduais e municipais, e também várias escolas particulares que contribuem, sobremaneira, para o crescimento em índice de educação.

3.2 Dados da Escola Estadual de Ensino Fundamental João Suassuna

Dentre as escolas estaduais da cidade de Catolé do Rocha, Paraíba, o nosso destaque é para a Escola Estadual de Ensino Fundamental João Suassuna, cujo cognome nos remete à memória do ilustre João Suassuna, homem dotado de uma aguçada inteligência que, pelo seu

bom senso e compromisso, ocupou cargos importantes no governo do Estado da Paraíba. A Escola localiza-se à Praça Prefeito José Sérgio Maia e atua na comunidade catoleense, desde 1934. Durante todos esses anos vem contribuindo para a história exitosa da educação na cidade e região, pois para ela convergem alunos e professores de localidades circunvizinhas, demonstrando que a prática da escola é uma continuação da vivência familiar, do trabalho e demais formas de convívio social.

A Escola possui uma estrutura física de excelente visual, é bem conservada e o quadro de pessoal é bem distribuído. No ano de 2015, constava com 31 Professores e 16 outros funcionários que atuavam na Secretaria, e no Apoio às diversas atividades da Escola. Funcionando no turno da manhã com Ensino Fundamental do 3º ao 9º Ano e no turno da tarde do 6º ao 8º Ano. À noite funcionando com turma de Educação de Jovens e Adultos do 5º ao 8º Ano.

3.3 Caracterização para o desenvolvimento do projeto

Este trabalho foi conduzido na Escola Estadual de Ensino Fundamental João Suassuna, localizada em Catolé do Rocha, PB, no ano letivo de 2015, com as turmas de 5º ao 9º ano, nas disciplinas da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, História e Geografia, por meio da utilização de Jogos Digitais na sala de aula.

Por intermédio do ProUCA, Projeto: Programa Um Computador por Aluno (UCA) implantado com o objetivo de intensificar as tecnologias da informação e da comunicação (TIC) nas escolas, por meio da distribuição de computadores portáteis aos alunos e professores da rede pública de ensino, complementando as ações do MEC referentes a tecnologias na educação, em especial os laboratórios de informática, produção e disponibilização de objetivos educacionais na internet dentro do ProInfo Integrado que promove o uso pedagógico da informática na rede pública de ensino fundamental e médio, os alunos tinham disponíveis em sala de aula um netbook por aluno, como também, internet acessível no prédio escolar. Dessa forma, esquematizando as aulas de História e de Geografia da seguinte maneira:

- Aulas teóricas, para introduzir os conteúdos;
- Jogos digitais sobre os conteúdos ministrados.

Tipos de Jogos Digitais:

- Caça-palavras;

- Anagramas;
- Quebra-cabeça;
- Pinturas de imagens históricas;
- Cruzadinha; Quiz, entre outros.

Diante disso, o projeto foi desenvolvido, primeiramente, com formações para os professores. Assim, em suas formações participaram do ProUCA: 02 professores Formadores, sendo 01 da Escola e 01 do NTE de Cajazeiras, Paraíba. Como Formadoras: Patrícia Barreto Targino, professora de Língua Inglesa e Língua Portuguesa da Escola Estadual João Suassuna, em Catolé do Rocha; Maria Orlany de Abreu Carolino, formada em Letras, com experiência em formação continuada para professores, com vínculo ao NTE de Cajazeiras. Ambas convidadas para fazer a Formação no PROUCA em João Pessoa-PB.

Logo após as formações, será o passo de levar os netbooks para a sala de aula, colocando em prática o que aprendido nos dias de formação. E, assim, colocando o projeto, nas aulas de História e Geografia, a introdução dos jogos digitais nas aulas.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 Formação dos Professores

Dentro da proposta de trabalho ressalta-se a contribuição que a tecnologia tem posto a nosso dispor, desde os textos sobre o uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) a serviço do ensino e da aprendizagem; o registro de experiências que deram certo com o uso do UCA; as formações ministradas por Professores da UFPB, passando pela sensibilização sobre o desenvolvimento de Projetos de Aprendizagem as Oficinas com Hipertextos e Objetos de Aprendizagem. Todo esse reforço mais o número de escolas com acesso local a computador, a Internet e outras mídias estão possibilitando um jeito diferente de ensinar e aprender.

Na perspectiva de domínio de recursos tecnológicos que sejam incluídos no processo de ensino aprendizagem o novo cenário educacional já se mostra inovador, pois surge com isto uma demanda específica para o professor: saber como usar pedagogicamente os atuais recursos tecnológicos, as mídias, alguns programas específicos que seduzem os usuários de computador e de Internet. Com isso, o professor que, confortavelmente, desenvolvia sua ação pedagógica tal como havia sido preparado durante a sua vida acadêmica e em sua experiência em sala de aula, se vê frente a uma situação que implica novas aprendizagens e mudanças na prática

pedagógica. Um dos aspectos a ser destacado para que haja uma integração mais consistente entre tecnologia e aprendizagem é o trabalho com projetos.

Segundo Prado (2001), uma estratégia que vem colaborar com o uso das tecnologias no processo de ensinar e aprender é o desenvolvimento de projetos nas escolas, pois favorece a integração de várias disciplinas e convoca o aluno para ser participante ativo na construção do seu saber. É importante que os envolvidos no processo educacional tenham consciência de que precisam mergulhar na realidade contextual e compreendê-la. As tecnologias estão disponíveis na escola, o aluno a domina com facilidade, então o professor precisa trabalhar mais no sentido do desenvolvimento de competências e habilidades, buscando saídas estratégicas que aproveitem o interesse dos alunos.

Participam da Formação do ProUCA: 02 professores Formadores, sendo 01 da Escola e 01 do NTE de Cajazeiras, 18 Professores do Ensino Fundamental 02 Professores de outros programas que a Escola já desenvolvia.

Trabalhamos como Formadoras: Patrícia Barreto Targino, professora de Língua Inglesa e Língua Portuguesa da Escola Estadual João Suassuna, em Catolé do Rocha; Maria Orlany de Abreu Carolino, formada em Letras, com experiência em formação continuada para professores, com vínculo ao NTE de Cajazeiras. Ambas convidadas para fazer a Formação no PROUCA em João Pessoa-PB. Em princípio, quando tomamos conhecimento do desejo da equipe responsável pelo soerguimento do Programa, ficamos preocupadas, pois sabíamos que a realidade da Escola estava distante dos objetivos propostos para a nova caminhada rumo ao sucesso do Programa.



Imagem 1. Formação com a professora Maria Orlany de Abreu Carolino do NTE Cajazeiras na 8ª Gerência Regional de Educação.



Imagem 2. Professores recebendo a capacitação na 8ª Gerência Regional de Educação.

Posterior a formação realizada professora Maria Orlany de Abreu Carolino do NTE Cajazeiras na 8ª Gerência Regional de Educação, a professora Patrícia Barreto Targino, professora de Língua Inglesa e Língua Portuguesa da Escola Estadual João Suassuna, em Catolé do Rocha, que participou da primeira formação, realizou a capacitações com os demais professores da escola na própria instituição.



Imagem 3. Reunião com os professores sobre a retomada com o ProUca.



Imagem 4. Formação com os professores da E. E. E. F. João Suassuna na própria instituição, proferida pela professora Patrícia Barreto Targino.

Diante os encontros obtidos para a formação com os Ukinhas, a professora Patrícia Barreto Targino realizou um último encontro com a entrega de certificados aos professores da E. E. E. F. João Suassuna que participaram de forma ativa dos encontros.



Imagem 5. Último encontro com a professora formadora da E. E. E. F. João Suassuna.



Imagem 6. Recebendo o certificado da formação pelas mãos da professora formadora, Patrícia Barreto Targino.

4.2 Desenvolvimento dos Jogos Digitais na Sala de Aula Utilizando o UCA

Diante o desenvolvimento deste, o qual envolve Jogos Digitais no Contexto da Sala de Aula, especificamente, nas aulas de História e Geografia, tivemos aulas teóricas abordando os conteúdos programáticos para o ano letivo de 2015, assim, a cada bimestre foram utilizados Jogos Digitais para melhor compreensão dos assuntos estudados.

Com o ProUCA, facilitou o andamento das aulas, pois cada aluno tinha a um netbook para auxiliar nas suas atividades. Cada assunto ministrado, os alunos pesquisavam na internet um jogo digital referente aquele assunto, foi uma estratégia pedagógica para quebrar o tradicionalismo de atividade no caderno, com perguntas e respostas. Os alunos pesquisavam e jogavam Caça-palavras, quiz, anagramas, cruzadinhas, quebra-cabeça com imagens históricas e com mapas, além de pinturas digitais de imagens histórias e de mapas, para melhor reconhecimento e aprendizado.

Na imagem 7, podemos observar a utilização dos netbooks do ProUCA pelos alunos do 5º ano, cada aluno em sua carteira utilizando o netbook. Salientando que, foi disponibilizado um armário, na sala de informática da escola, para organização os netbooks, chamados de

Ukinhas (devido o nome dado ao programa), retirados das caixas, com seus respectivos cabos. Alunos vinham pegar e traziam novamente para colocar em seus devidos lugares. Um Técnico em informática compareceu a Escola e restaurou o sinal de Internet que há tempos não funcionava. Os professores passaram a explorar com assiduidade os programas que podiam ser usados com os alunos.



Imagem 7. Alunos com os Ukinhas na sala de aula.

A questão da inclusão digital nas escolas é uma demanda socioeducacional, além de ser uma necessidade da comunidade escolar, dos próprios professores que reconhecem as polêmicas nessas mudanças repentinas à realização de uma cidadania integral, por meio do acesso aos recursos tecnológicos (CONTE; HABOWSKI; RIOS, 2019).

Nas Imagens 8 e 9, podemos observar a interação professor/alunos com a utilização dos netbooks nas aulas ministradas na EEF João Suassuna, reforçando conceitos, para fixar algumas informações relevantes e, assim, desenvolvendo habilidades para o desenvolvimento dos estudantes, como o raciocínio lógico e melhor compreensão dos conteúdos.



Imagem 8. Interação professor/aluno na aula com Jogos Digitais.



Imagem 9. Explicando conceitos para melhor auxiliar na busca dos Jogos Digitais.

Já, nas Imagens 10 e 11 podemos verificar, que mesmo de forma individual, a utilização de Jogos Digitais no contexto da sala de aula traz uma maior interação entre os alunos. É notável o quanto a utilização do meio digital na sala de aula engrandece uma aula e, assim, podendo ressaltar o que Leal (2005, p.32) fala sobre jogos digitais:

“o jogo digital é uma atividade lúdica em que crianças e/ou adultos participam de uma situação de engajamento social em um tempo e espaços determinados, como características próprias delimitadas pelas próprias regras de participação na situação “imaginária” (LEAL, 2005, p.32).



Imagem 10. Interação entre os alunos com os Jogos Digitais.



Imagem 11. A utilização de Jogos Digitais no Contexto da Sala de Aula.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim, com o crescimento da informática educativa, os jogos educacionais digitais se configuraram em uma ferramenta complementar na construção e fixação de conceitos desenvolvidos em sala de aula, bem como num recurso motivador tanto para o professor como para o aluno. A criança deve ser constantemente orientada no sentido de se tornar um ser criativo, independente e capaz de encontrar, por si própria, as respostas para suas indagações. É onde os jogos digitais educativos entram como suporte para auxiliar muito bem tanto o professor quanto o aluno para atingir esses objetivos (LEMOS, 2016).

Diante todo o trabalho executado, com a utilização dos netbooks do Projeto UCA nas turmas de 5º ao 9º ano, na Escola Estadual de Ensino Fundamental João Suassuna, percebeu-se que a utilização de Jogos Digitais no contexto da sala de aula trouxe um maior engajamento entre os alunos/professor, além de um melhor desempenho nas notas quantitativas. Salientando que, os Jogos Digitais reforçam o aprendizado em sala de aula e, isso, não quer dizer que deixemos de lado o tradicionalismo, ou seja, a parte teórica, com atividades impressas ou, até mesmo, copiadas no quadro e transcritas no caderno. Mas, sim, realizar um engajamento entre o tradicional com a utilização das tecnologias digitais.

REFERÊNCIAS

ANDRIOLA, W. B. GOMES, C. A. S. Programa Um Computador Por Aluno (PROUCA): uma análise bibliométrica. **Educar em Revista**: 267-288, 2017

BORGES, M. K.; SANTOS, M. B. F. dos. Um retrospecto histórico do projeto OLPC no Brasil e no mundo. In: SEMINÁRIO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO DA REGIÃO SUL - **ANPED SUL**, 7, 2008. Anais... Itajaí, SC, 2008.

BRASIL. **Medida Provisória nº 472**, de 15 de dezembro de 2009. Institui o Regime Especial de Incentivos para o Desenvolvimento de Infraestrutura da Indústria Petrolífera nas Regiões Norte, Nordeste e Centro-Oeste - REPENEC [...]: Presidência da República, Casa Civil, Subchefia para Assuntos Jurídicos, Brasília, 2009a. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/...010/2009/mpv/472.htm>. Acesso em 13 de junho de 2023.

BRASIL. **Lei nº 12.249**, de 11 de junho de 2009. Institui o Regime Especial de Incentivos para o Desenvolvimento de Infraestrutura da Indústria Petrolífera nas Regiões Norte, Nordeste e Centro-Oeste - REPENEC; cria o Programa Um Computador por Aluno - PROUCA [...]: Presidência da República, Casa Civil, Subchefia para Assuntos Jurídicos, Brasília, 2009b. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/.../2010/Lei/L12249.htm>. Acesso em 13 de junho de 2023.

FABRIS, L. L.; FINCO, M. D. Percepção de Escolares no Uso de *Laptops* Educacionais no Contexto do Projeto UCA. In: **SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO23**, 2012. Anais... 2012.

GROS, Begoña. The impact of digital games in education. **First Monday**, v. 8, n. 7, jul. 2003. Disponível em: <http://www.firstmonday.org/issues/issue87/xyzgros/index.html>. Acesso em: 2 out. 2007.

LI, R. et al. Reducing Backward Masking Through Action Game Training. **Journal of Vision**, Rockville, v. 10, n. 14, p. 33-33, 2010.

LEAL, T. F. Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?). In: **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

LEMOS, R. F. F. O uso dos jogos digitais como atividades didáticas no 2º ano do Ensino Fundamental. Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC. **Especialização Em Educação na Cultura Digital**. TCC. 2016.

PAIS, L. C. **Educação escolar e as tecnologias da informática**. 1ª Ed., 2ª reimp. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

PRADO, M. E. B. B. O uso do computador na formação do professor. **Coleção informática para Educação**. Brasília: MEC. Secretaria de Educação a Distância, 2001.

SALGADO, M. U. C. **Tecnologias na educação: ensinando e aprendendo com as TIC**. Guia do Cursista. 2008.

SANTORO, F. M. ; PIMENTEL, M. Tecnologias Computacionais para Educação. In: **CHRONOS - UNIRIO**, v. 1, p. 83-91, 2009.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de Games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.