

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

Márcia Aparecida Santos

**USO DO COMPUTADOR NA EDUCAÇÃO INFANTIL:  
ANÁLISE DO USO DE JOGOS EDUCACIONAIS COMPUTADORIZADOS**

**Porto Alegre  
2012**

**Márcia Aparecida Santos**

**USO DO COMPUTADOR NA EDUCAÇÃO INFANTIL:**  
Análise do uso de jogos educacionais computadorizados

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

**Orientadora:**

Profa. MSc. Alessandra Pereira Rodrigues

**Porto Alegre**  
**2012**

**Márcia Aparecida Santos**

**USO DO COMPUTADOR NA EDUCAÇÃO INFANTIL:  
ANÁLISE DO USO DE JOGOS EDUCACIONAIS COMPUTADORIZADOS**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

**Orientadora:**

Profa. MSc. Alessandra Pereira Rodrigues

**Porto Alegre  
2012**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

**Reitor:** Prof. Carlos Alexandre Netto

**Vice-Reitor:** Prof. Rui Vicente Oppermann

**Pró-Reitor de Pós-Graduação:** Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

**Diretora do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação:**

Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

**Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação:** Profa.

Liane Margarida Rockenbach Tarouco

## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar, agradeço a Deus, por ter me dado saúde e fé para alcançar meus objetivos.

Aos meus pais, por sempre terem me incentivado e contribuído para minha formação.

À minha amada filha Anna Cláudia, por ter me apoiado e compreendido minha ausência durante minha formação.

Aos meus irmãos, pelo empenho e dedicação dedicados a mim.

Aos entes queridos que já partiram deste mundo e que, certamente, estarão orgulhosos da minha trajetória.

Em especial, à colega Silvana, que compartilhou comigo a maior parte do curso.

Aos Tutores e coordenadores do Polo de Educação à Distância de Sapucaia, meu muito obrigado.

À professora Alessandra, que me orientou e indicou os caminhos a serem seguidos.

E a todos que, de uma forma ou de outra, contribuíram para esta formação.

## RESUMO

Este trabalho é constituído por uma análise sobre o uso dos jogos educacionais computadorizados na educação infantil e a importância do jogo no processo ensino-aprendizagem. Para a realização deste trabalho, foram realizadas pesquisas bibliográficas, utilizando escritos de Piaget (1975), Tarouco *et al* (2004), Fagundes (2010), Passerino (2002), entre outros. A partir destas leituras, percebeu-se que os jogos influenciam não somente no aprendizado, mas também fazem com que as crianças se apropriem de regras indispensáveis para o convívio social. Além dos estudos foram utilizados dados colhidos por meio de um questionário com questões abertas e fechadas aplicado com vinte profissionais da educação infantil do Município de Campo Bom, no estado do Rio Grande do Sul. Através da relação entre a análise dos dados e da revisão teórica realizada pôde-se perceber que o jogo traz importantes contribuições para o desenvolvimento cognitivo e afetivo. Os jogos computadorizados, por sua vez, são elaborados para divertir os alunos e, com isto, prender sua atenção, o que auxilia no aprendizado de conceitos, conteúdos e habilidades embutidos nos jogos, pois, estimulam a autoaprendizagem, a descoberta, despertam a curiosidade, incorporam a fantasia e o desafio. Constatou-se também que, o jogo pode ser entendido como uma atividade de vital importância para o desenvolvimento das crianças, permitindo que elas interajam, construam juntas as realidades vividas ou os objetos que passarão a fazer parte de sua trajetória e do seu mundo. Com esta pesquisa, deseja-se contribuir na formação de uma nova postura dos educadores em relação aos jogos educacionais computadorizados. Comprovou-se também que utilizar novos recursos didáticos é fundamental, neste momento em que a educação passa por transformações. Destacar o lúdico como maneira de contribuir para motivar os alunos a buscar, construir novos conhecimentos e trabalharem de uma forma cooperativa desperta a vontade de aprender do aluno preparando-o para ser um cidadão atuante na sociedade em que está inserido.

**Palavras-chave:** Jogos infantis. Jogos Computadorizados. Educação infantil.

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Formação Profissional.....	25
Gráfico 2: Idade da Amostra.....	26
Gráfico 3: Gênero da amostra.....	27
Gráfico 4: Formação dos professores para o uso dos jogos computadorizados na educação infantil.....	28
Gráfico 5: Uso dos jogos educacionais computadorizados na prática pedagógica.....	29
Gráfico 6: Inserção dos jogos educacionais computadorizados no planejamento pedagógico.....	30
Gráfico 7: A importância dos jogos educacionais computadorizados no ensino-aprendizagem.....	32
Gráfico 8: Jogos educacionais computadorizados mais utilizados pelos educadores.....	34
Gráfico 9: Contribuição dos jogos educacionais computadorizados na aprendizagem.....	35

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1	Resposta dos profissionais à questão aberta sobre o motivo que os levou a fazer cursos sobre jogos educacionais computadorizados.....	29
Quadro 2	Resposta dos profissionais à questão aberta sobre quais os jogos educacionais computadorizados utilizados na sala de aula.....	32



## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

CEB	Câmara de Educação Básica do Conselho Nacional de Educação
CNE	Conselho Nacional De Educação
EAD	Educação à distância
EMEI	Escola Municipal de Educação Infantil
UFRGS	Universidade Federal do Rio Grande do Sul

# SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>2 OS JOGOS EDUCATIVOS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL .....</b>	<b>13</b>
2.1 O jogo no processo ensino-aprendizagem .....	14
2.2 Os jogos educacionais computadorizados .....	15
2.3 Definição de jogos computadorizados e suas características.....	18
<b>3 METODOLOGIA .....</b>	<b>21</b>
3.1 Tipo de estudo .....	21
3.2 Sujeitos da pesquisa.....	22
3.3 Coleta de dados.....	22
<b>4 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS DADOS .....</b>	<b>24</b>
4.1 Formação profissional.....	24
4.2 Idade da amostra.....	26
4.3 Gênero da amostra.....	26
4.4 Formação dos professores para o uso dos jogos computadorizados na educação infantil .....	27
4.5 Usos dos jogos computadorizados na prática pedagógica .....	28
4.6 Inserção dos jogos computadorizados no planejamento pedagógico .....	30
4.7 Importância dos jogos educativos computadorizados no ensino-aprendizagem .....	32
4.8 Jogos educativos computadorizados mais utilizados .....	33
4.9 Contribuição dos jogos educacionais computadorizados na aprendizagem .....	34
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>36</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>38</b>
<b>APÊNDICE A – INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS PARA OS PROFESSORES.....</b>	<b>41</b>
<b>APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE INFORMADO .....</b>	<b>43</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O uso da informática na educação vem crescendo e merece atenção, seja por parte das autoridades, seja por parte dos educadores.

Na educação infantil, a existência de computadores e seu uso no ambiente escolar se constituem em uma realidade em expansão. Na era da tecnologia e da comunicação, em um mundo globalizado, seria impensável uma ação educativa escolar alienada do conhecimento e do uso da computação, e que certamente tem início nos primeiros anos de escolarização.

No que se refere ao governo e às políticas públicas, de maneira geral, o que se verifica é uma concentração de recursos para as faixas etárias mais avançadas, no que diz respeito ao uso destes equipamentos. É preciso salientar, entretanto, que há alguns sinais de incentivo ao uso da tecnologia. As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil trazem o seguinte:

Ao reconhecer as crianças como seres íntegros, que aprendem a ser e conviver consigo próprias, com os demais e o meio ambiente de maneira articulada e gradual, as Propostas Pedagógicas das Instituições de Educação Infantil devem buscar a interação entre as diversas áreas de conhecimento e aspectos da vida cidadã, como conteúdos básicos para a constituição de conhecimentos e valores. Desta maneira, os conhecimentos sobre espaço, tempo, comunicação, expressão, a natureza e as pessoas devem estar articulados com os cuidados e a educação para a saúde, a sexualidade, a vida familiar e social, o meio ambiente, a cultura, as linguagens, o trabalho, o lazer, a ciência e a tecnologia (BRASIL, 1998, p.12-13).

A educação infantil é um lugar de aprendizagem humana, de socialização e interação. Nos dias atuais em quase todas as Escolas de Educação Infantil já se instituiu o uso do computador. A criança se apropria do uso do computador do

mesmo modo que conhece os objetos do mundo exterior: realizando uma descoberta repleta de curiosidade. O computador, assim como os videogames, é utilizado como um brinquedo carregado de valores culturais. Hoje é um objeto moderno, mais inovador do que a TV. Segundo Almeida (2010 citado por Carneiro, 2010), antes mesmo de aprender a escrever, muitas crianças aprendem a manipular o *mouse* e o teclado, a jogar joguinhos no computador, a buscar brincadeiras na internet. Muitas já estabelecem contato com esse mundo digital desde cedo: frequentando *Lan House*, jogando videogames e criando seu perfil no *Orkut* ou *Facebook*. Esse mundo multimidiático está entrando na sala de aula, e desafia o professor a trabalhar com o mundo no qual vivem os seus alunos.

Segundo Fagundes (2010 citado por Carneiro, 2010, p. 28), a escola não pode querer atender as crianças como atendia nossos pais: “Pelas nossas pesquisas eles criam, pesquisam, produzem. Temos que mudar os modelos de ensino. Não se pode dar aulas para os alunos com o computador como se fazia quando tinham lápis e caderno”.

O interesse pelo tema em questão surgiu a partir da prática pedagógica desta pesquisadora realizada em uma escola infantil da rede Municipal de Campo Bom e da participação da mesma no curso sobre Mídias na Educação, na modalidade Educação a distância – EAD – da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS.

Nesta monografia são usados autores como Piaget (1975, 1976), Fagundes (2010), Passerino (1998), Tarouco *et al* (2004), entre outros, possibilitando, assim, um conhecimento teórico que serviu como alicerce para a fundamentação de conceitos que envolvam a prática educativa e os jogos computadorizados na Educação Infantil. Diante do exposto, o presente estudo teve como questão de pesquisa investigar quais são e como são utilizados os jogos computadorizados na educação infantil.

Este trabalho tem como objetivo geral Investigar o uso de jogos educativos computadorizados de uma EMEI- Escola Municipal de Educação Infantil na cidade de Campo Bom, no estado do Rio Grande do Sul. Participaram da pesquisa professores dos berçários 1 e 2, dos maternais 1, 2 e 3, jardins 1 e 2, os professores auxiliares e os profissionais das horas-atividades. Para que isto fosse

possível, fez-se necessário atingir os seguintes objetivos específicos: identificar o perfil dos professores que trabalham na educação infantil; conhecer o nível de capacitação destes profissionais para o uso dos jogos educacionais computadorizados; verificar quais os jogos computadorizados utilizados por estes profissionais; e, finalmente, analisar qual o reflexo que os jogos utilizados pelos professores têm no processo de ensino e aprendizagem dos seus alunos.

Desta forma, buscando dispor de um referencial teórico que desse suporte a este estudo, o presente trabalho está dividido em 5 capítulos. No primeiro capítulo foi abordado o uso do computador na educação infantil e as políticas existentes; no segundo capítulo, os jogos, escolha deste estudo. Nesse capítulo realizou-se uma reflexão da importância dos jogos educacionais computadorizados, enfatizando a visão lúdica, educacional e pedagógica do tema em questão. No terceiro capítulo apresentou-se a metodologia usada para o desenvolvimento da pesquisa. No quarto capítulo foram apresentados os dados coletados através do questionário; e no quinto e último capítulo deste trabalho, finalizou-se com a revisão dos questionamentos e os objetivos, realizando uma reflexão, através das evidências apresentadas, respondendo, desta forma, a investigação inicial da pesquisa.

## **2 OS JOGOS EDUCATIVOS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL**

O jogo no ambiente escolar, segundo Friedmann (1996, p.43), traz para o aluno a alegria da descoberta de conhecimentos novos. Segundo a autora, há instituições que defendem as brincadeiras acreditando que as crianças aprendem muito mais no decorrer dessas atividades, entretanto, existem instituições que os professores são orientados no sentido de estabelecer os temas das atividades, os papéis que os integrantes do grupo devem ocupar como brincar, o que dizer, e assim por diante. Dependendo da idade, os professores até deixam brincar sozinhos, pois as crianças simplesmente cumprem as determinações dadas por eles e a situação torna-se sem significado para criança. Na visão destes profissionais, o lúdico não é relevante para o desenvolvimento da aprendizagem e da autonomia. Eles determinam o que querem que as crianças brinquem e, muitas vezes dizendo o local onde querem que a brincadeira aconteça. Ainda segundo a autora, deve-se deixar as crianças com liberdade suficiente para que aprendam a tomar decisões. Isso não significa ignorar o que fazem, mas precisa-se interferir no sentido de colaborar para que a socialização se manifeste nos papéis assumidos e no desempenho dos mesmos e também nos combinados. Estabelece-se, no decorrer das atividades, o diálogo com as crianças, para saber o que elas pensam a respeito do que estão tentando produzir.

Neste capítulo, será feita uma revisão da literatura sobre a importância dos jogos no processo ensino-aprendizagem, destacando-se os jogos computadorizados, suas características e como avaliá-los.

## 2.1 O jogo no processo ensino-aprendizagem

Para o epistemólogo Jean Piaget (1976), o processo de desenvolvimento psicológico do indivíduo se dá através da manipulação de um objeto em questão, como, por exemplo, quando a criança brinca com potes de variados tamanhos, tirando e colocando uns nos outros. A partir desta ação que este indivíduo faz, através da interação entre objeto e meio, vai aprimorando sua capacidade de assimilação e compreensão do mundo que o cerca.

Assim se entende que aprendizagem do indivíduo, sendo representado pelo aluno, se desenvolve a partir das experiências possibilitadas através da interação com o objeto e o meio. Contemplando este entendimento, Piaget (1976, p. 37) afirma: “conhecer um objeto é agir sobre ele e transformá-lo, aprendendo os mecanismos dessa transformação, vinculados com as ações transformadoras. Conhecer é, pois, assimilar o real às estruturas de transformações”.

Para entender melhor este processo, abaixo serão listados os estágios do desenvolvimento da criança, que são um dos aspectos mais conhecidos da obra de Piaget.

**a) Período sensório-motor (0 a 2 anos):** Neste período, a criança reage às sensações e os movimentos, entendendo-se que é importante o manuseio de brinquedos que possam estimular o desenvolvimento cognitivo da criança, através dos sentidos, tato, visão e olfato, levando a criança a experimentações ricas.

**b) Período pré-operatório (2 a 7 anos):** A partir deste período, a criança já tem capacidade de representação mental e simbolização. Neste período, a criança ainda não consegue entender o mundo ao seu redor, não sendo capaz de perceber o ponto de vista do outro. Nos momentos lúdicos manifesta suas vivências já interiorizadas, utilizando o faz de conta, conseguindo, a partir disto, construir novas aprendizagens através destas intenções.

**c) Período operatório-concreto (7 a 12 anos):** Quando chega neste período, a criança já consegue realizar operações mentais. Em suas brincadeiras, entra o jogo de regras, o faz de conta deixa de ser subjetivo para ser intencional, construindo assim uma aprendizagem voltada à lógica matemática.

Para Piaget (1975), os jogos consistem numa assimilação, sendo que as atividades mentais necessitam deste “alimento” para se desenvolver. Considera-se, então, que o jogo tem função de consolidar os esquemas já formados, proporcionando equilíbrio emocional à criança, ou seja, a partir do jogo a criança assimila o que percebe da realidade nas estruturas que já construiu.

Araújo destaca que para Piaget (PIAGET apud ARAÚJO, 1992), o jogo tem uma relação estreita com a construção da inteligência e possui uma efetiva influência como instrumento incentivador e motivador no processo ensino e aprendizagem.

Ainda conforme Piaget (1975), a criança possui, naturalmente, o impulso de jogar. Neste sentido, ele, atua como um grande motivador, propiciando que a criança realize um grande esforço para atingir o objetivo do jogo e, conseqüentemente, auxiliando na aprendizagem.

Neste sentido, as próximas seções abordarão os conceitos e as características relativas ao jogo computadorizado, bem como a forma de avaliá-los.

## **2.2 Os jogos educacionais computadorizados**

Segundo Tarouco *et al* (2004), é por meio do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança. De acordo com estas autoras, o jogo proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração. O jogo é lúdico e influencia o desenvolvimento da criança, ganham popularidade nas escolas, por causa da sua capacidade de motivação. A escola deve enfatizá-los, pois favorecem o desenvolvimento do raciocínio lógico matemático e espacial.

Continuando o pensamento de Tarouco *et al* (2004), os jogos educacionais apresentam um conteúdo e atividades práticas com objetivos educacionais baseados no lazer e diversão. Também aumentam a possibilidade de aprendizagem, além de auxiliar na construção da autoconfiança e incrementar a motivação no contexto da aprendizagem. Conforme estas autoras, a atividade de



jogar é uma alternativa de realização pessoal que possibilita a expressão de sentimentos, de emoção e propicia a aprendizagem de comportamentos adequados.

Tarouco *et al* (2004), também afirmam que os jogos computacionais educativos são programas que visam atender necessidades vinculadas à aprendizagem, devem possuir objetivos pedagógicos e sua utilização deve estar inserida em um contexto de ensino e aprendizagem baseada em uma metodologia de aprendizagem que oriente o processo, por meio da interação, motivação e da descoberta.

No que diz respeito aos efeitos dos jogos computacionais, Tarouco *et al* (2004) coloca que eles melhoram a flexibilidade mental. O jogo funciona como uma ginástica mental, aumentando a rede de conexões neurais. É perceptível à alteração no fluxo sanguíneo no cérebro quando em estado de concentração mental. Executar tarefas complexas é a melhor forma de exercitar o cérebro.

Como esclarecem estas autoras, pesquisas recentes evidenciaram que o cérebro é um órgão altamente dinâmico que é alimentado a partir de estímulos e experiências e que reage com o crescimento de conexões neurais.

As autoras dizem que o desenvolvimento natural do cérebro se dá na mais tenra infância. Até os oito anos, a criança já possui conectados 90% dos neurônios que carregará ao longo da vida. Estima-se que 30% da capacidade intelectual das pessoas sejam inata, determinada pela herança genética e 70% vêm do uso e do aprendizado. O cérebro tem milhões de células conectadas, entre si, por neurônios. Cada neurônio pode ligar-se a outras 100.000 terminações como ele. As sinapses são conexões entre os neurônios, por onde passa a informação cerebral. Quanto maior for seu número, mais inteligente a pessoa será. Segundo Xavier apud Guaracy e Ramalho (1998, p.54), “[...] é a capacidade humana de produzir essas combinações, a partir de dados registrados no cérebro, que se pode chamar de inteligência”. Para este autor, a realização de atividades complexas ou inovadoras é a melhor forma de exercitar o cérebro. Novas conexões, geradas pelo desafio diante da novidade, aumentam a capacidade do intelecto de trocar informações consigo mesmo.

Tarouco *et al* (2004) colocam que por trás desta abordagem está a de exploração autodirigida ao invés da instrução explícita e direta. Os proponentes desta filosofia de ensino defendem a ideia de que a criança aprende melhor quando ela é livre para descobrir relações por ela mesma, ao invés de ser explicitamente ensinada.

Para estas autoras, os jogos, do ponto de vista da criança, constituem a maneira mais divertida de aprender. O jogo, como atividade lúdica, é de vital importância para as crianças, tornando-as independentes, capazes de se autoexpressar, realizando experiências e descobertas.

Tarouco *et al* (2004) esclarecem que, nos últimos dez anos, estudiosos do assunto passaram a defender que as novas tecnologias digitais, como os computadores e a Internet, provocaram alterações nos processos mentais e cognitivos, a ponto de expandir a inteligência humana e introduzir ganhos jamais inventariados antes. As tecnologias digitais ampliaram o campo de percepção com formas de existir antes não permitidas pelo corpo biológico. No campo da Neuroplasticidade, a autora coloca que as mudanças cognitivas também são observadas. Verifica-se a capacidade de adaptação, reorganização constante do cérebro e a atenção a múltiplos processos.

Segundo Passerino (1998), o jogo utilizado com recurso pedagógico traz muitas vantagens para o processo de ensino-aprendizagem, como:

- a) o jogo mobiliza esquemas mentais, estimulando o pensamento e a organização de tempo e espaço;
- b) desenvolve a área afetiva, social, motora e cognitiva;
- c) trabalha a coordenação, a concentração, destreza, força, rapidez, etc...

Para Passerino (1998), a escolha do conteúdo de um jogo deve estar diretamente relacionada com o estágio de conhecimento e com a capacidade de raciocinar em que se encontra o jogador-aluno. Não se pode propor um jogo de regras para uma criança de, por exemplo, quatro anos de idade, pois suas capacidades motoras e cognitivas não se encontram desenvolvidas para a realização deste tipo de jogo.

Conforme a autora, os jogos interativos para fins educacionais vão além do entretenimento, eles servem para educar e ensinar. Constituem-se em ferramentas instrucionais eficientes que divertem enquanto ensinam. A melhor forma de conduzir a criança à atividade, à autoexpressão, ao conhecimento e à socialização é por meio dos jogos. Se o ensino for lúdico e desafiador, a aprendizagem prolonga-se para fora da sala de aula, fora da escola, pelo cotidiano e acontece de forma interessante e prazerosa. Um jogo bem projetado supõe interação, mantém o interesse do aluno enquanto aumenta suas habilidades, promove a socialização, auxilia na construção do conhecimento e desenvolve o raciocínio. O ensino de conteúdos, com a ajuda de jogos digitais, usados de forma efetiva, desempenha um papel importante para o desenvolvimento do aluno, promovendo a iniciativa pessoal e de grupo, a solidariedade, se constituindo em um poderoso elemento de motivação no ambiente de aprendizagem. Os jogos, como ferramentas de apoio ao ensino, estimulam o aprendizado devido à fantasia e à curiosidade. Os jogos podem ser desenvolvidos de maneira a proporcionar oportunidades de se aprender, de forma divertida, não só conceitos e conteúdos tradicionais, mas também de se desenvolver o pensamento lógico.

### **2.3 Definição de jogos computadorizados e suas características**

Quando motivadores do processo de aprendizagem, eles são chamados de jogos educacionais, mas ainda há muitas discussões sobre os jogos educacionais segundo Dempsey; Rasmussem; Luccassen (1996 apud. BOTELHO, 2004, p. 1), definem que os jogos educacionais "[...] se constituem por qualquer atividade de formato instrucional ou de aprendizagem que envolva competição e que seja regulada por regras e restrições".

É importante ressaltar que o uso de recursos tecnológicos, dentre eles o jogo educacional, não deve ser feito sem um conhecimento prévio do mesmo e que deve 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.

De acordo com Passerino (1998), os Jogos educativos computadorizados são criados com a finalidade dupla de entreter e possibilitar a aquisição de conhecimento.

Nesse contexto, a autora coloca que os jogos de computador educativos ou simplesmente jogos educativos devem tentar explorar o processo completo de ensino-aprendizagem. E eles são ótimas ferramentas de apoio ao professor na sua tarefa. Basicamente, bons jogos educativos apresentam algumas das seguintes características:

- a) trabalham com representações virtuais de maneira coerente;
- b) dispõem de grande quantidade de informações que podem ser apresentadas de maneiras diversas via imagem, texto, sons, filme, etc., de uma forma clara, objetiva e lógica;
- c) exigem concentração, certa coordenação e organização por parte do usuário;
- d) permitem que o usuário veja o resultado de sua ação de maneira imediata;
- e) facilita a autocorreção;
- f) com a disposição espacial das informações, que em alguns casos pode ser controlada pelo usuário;
- g) permitem um envolvimento homem-máquina gratificante;
- h) têm uma paciência infinita na repetição dos exercícios;
- i) estimulam a criatividade do usuário, incentivando-o a crescer, tentar, sem se preocupar com os erros.

De acordo com Passerino (1998), quando se estuda a possibilidade da utilização de um jogo computadorizado dentro de um processo de ensino e aprendizagem devem ser considerados não apenas o seu conteúdo, mas também a maneira como o jogo é apresentado. O conteúdo deve estar relacionado, com a faixa etária do seu público-alvo. É importante considerar os objetivos indiretos que o jogo pode propiciar, como: memória (visual, auditiva, sinestésica); orientação

temporal e espacial (em duas e três dimensões); coordenação motora viso manual (ampla e fina); percepção auditiva, percepção visual (tamanho, cor, detalhes, forma, posição, lateralidade, complementação), raciocínio lógico-matemático, expressão linguística (oral e escrita), planejamento e organização.

A autora também coloca que para uma utilização eficiente e completa de um jogo educativo é necessário realizar previamente uma avaliação consciente do mesmo, analisando tanto aspectos de qualidade de *software* como aspectos pedagógicos e fundamentalmente a situação pré-jogo e pós-jogo que se deseja atingir.

Portanto uma avaliação criteriosa do professor sobre os jogos educacionais computadorizados é essencial para que o aluno assimile o conteúdo e seja o protagonista de sua própria aprendizagem.

Nos próximos capítulos analisaremos como é o perfil dos profissionais consultados, a capacitação dos profissionais e como ocorre o uso dos jogos computadorizados na educação infantil.

## **3 METODOLOGIA**

Aqui são apresentados os procedimentos metodológicos utilizados, que, como se pode observar em sua descrição mescla elementos tratados, quantitativamente, com análise de outros tópicos de interpretação qualitativa. Isso porque pelos objetivos de estudo se fez necessário mesclar tais abordagens.

### **3.1 Tipo de estudo**

A opção metodológica que melhor atendeu ao enfoque dado a esta investigação foi do tipo exploratória, numa abordagem quanti-qualitativa. Isso porque os instrumentos de coleta de dados, embora focado em questões quantitativas, também permitem aos pesquisadores que expressem informações, além das previstas nas questões fechadas.

O método quanti-qualitativo “[...] associa a análise estatística à investigação dos significados das relações humanas, privilegiando a melhor compreensão do tema a ser estudado, facilitando desta forma, a interpretação dos dados obtidos” (FIGUEIREDO, 2004, p. 107-108).

### 3.2 Sujeitos da pesquisa

Consideraram-se sujeitos deste estudo professores, todos atuantes na educação infantil, de uma escola na cidade de Campo Bom do estado do Rio Grande do Sul. Foram enviados vinte questionários para os profissionais, via e-mail. Concordando em participar, os profissionais responderam a um questionário elaborado através do *Google Docs*, uma ferramenta que facilita aos pesquisadores controlar e encaminhar questões, visto que os mesmos receberam um atalho eletrônico para uma página na internet (*link*), na qual estava disponibilizado o questionário. Foram enviados 20 questionários e retornaram 16 respondidos.

### 3.3 Coleta de dados

A técnica de pesquisa utilizada para a realização da coleta de dados foi um questionário. Segundo Markoni e Lakatos (2008), o questionário é um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador. Em geral, o pesquisador envia o questionário ao informante pelo correio ou por um portador; depois de preenchido, o pesquisado devolve-o do mesmo modo.

Junto com o questionário foi enviada um termo de Consentimento (Apêndice B) explicando a natureza da pesquisa, sua importância e a necessidade de obter respostas, tentando despertar o interesse do recebedor, no sentido de que ele preenchesse e devolvesse o questionário dentro de um prazo razoável.

O questionário (Apêndice A) foi estruturado tendo como base a questão formulada na pesquisa, ou seja, investigar quais são e como são utilizados os jogos computadorizado na Educação Infantil. Os aspectos abordados foram os seguintes:

- a) o perfil dos profissionais consultados;
- b) a capacitação dos profissionais consultados, e
- c) o uso dos jogos computadorizados na educação infantil.



## **4 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS DADOS**

Após a coleta de dados, os mesmos foram tratados e classificados de forma sistemática, seguindo os passos indicados por Marconi e Lakatos (2008).

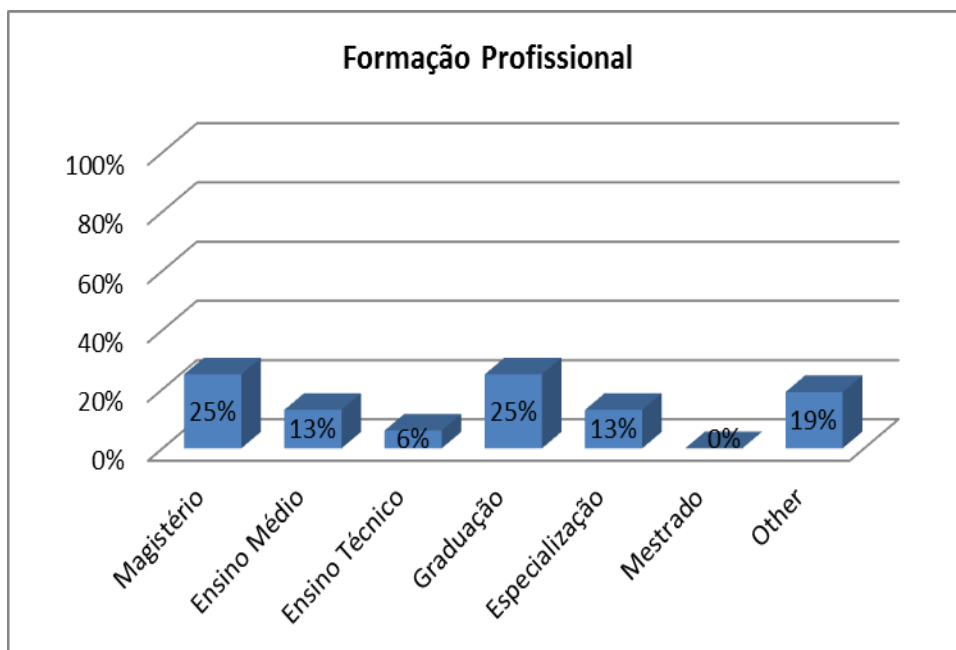
Neste capítulo, os resultados são apresentados na forma gráfica e descritiva, visando melhor compreensão e interpretação das informações levantadas pelo estudo.

A análise subdivide-se em perfil e trabalho dos profissionais, e nestas divisões, cada uma das questões tem os resultados apresentados em capítulos diferentes.

As informações recebidas nos questionários foram organizadas em planilhas e transformadas em gráficos, para que as informações pudessem ser analisadas e comparadas de forma mais clara.

### **4.1 Formação profissional**

Inserida no objetivo de traçar um breve perfil dos profissionais, a primeira questão objetivou conhecer a formação dos pesquisados. Resultou que dos 16 entrevistados, 25% (5 professores) possuem Magistério, 13% (3 professores) possuem ensino médio, 6%(1 professor) ensino técnico, 25% (4 professores) graduação e 13%( 3 professores) especialização, conforme gráfico apresentado a seguir.



**Gráfico 1: Formação Profissional**

Fonte: dados da pesquisa

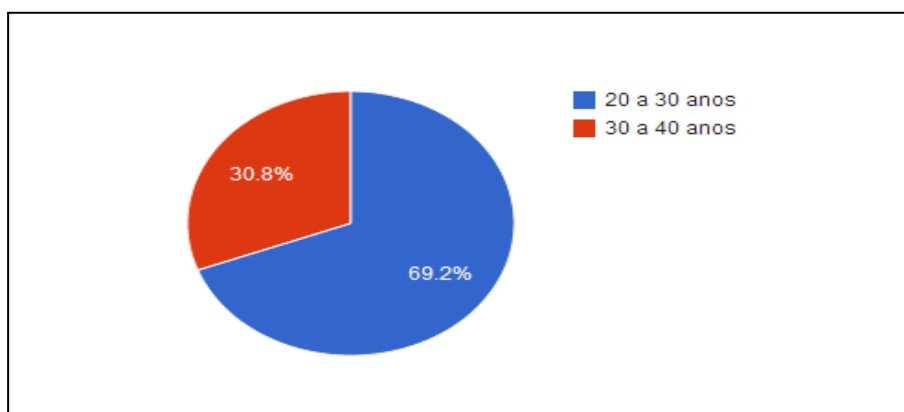
Sobre a formação de professores Freire nos coloca que:

O professor que não leve a sério sua formação, que não estude que não se esforce para estar à altura de sua tarefa não tem força moral para coordenar as atividades de sua classe. [...] O que quero dizer é que a incompetência profissional desqualifica autoridade do professor. (2011, p. 103).

Segundo Freire (2011, p. 44), “[...] por isso é preciso que, na formação permanente dos professores o momento fundamental é o da reflexão crítica sobre a prática, de maneira que se pense na prática de hoje ou de ontem para melhorar a próxima.”. Conforme essa premissa o professor tem a necessidade de conhecer, e fazer a própria análise daquilo que está conhecendo. E esse fator dá a possibilidade do educador perceber como está a sua formação. Como ele está desenvolvendo a sua prática mediante o ensino obtido.

## 4.2 Idade da amostra

Seguindo com a construção do perfil dos pesquisados, o questionário levantou os dados relacionados a faixa etária, obtendo como resultado que a maioria da amostra está enquadrada nas idades entre 20 a 30 anos, como mostra o seguinte gráfico.



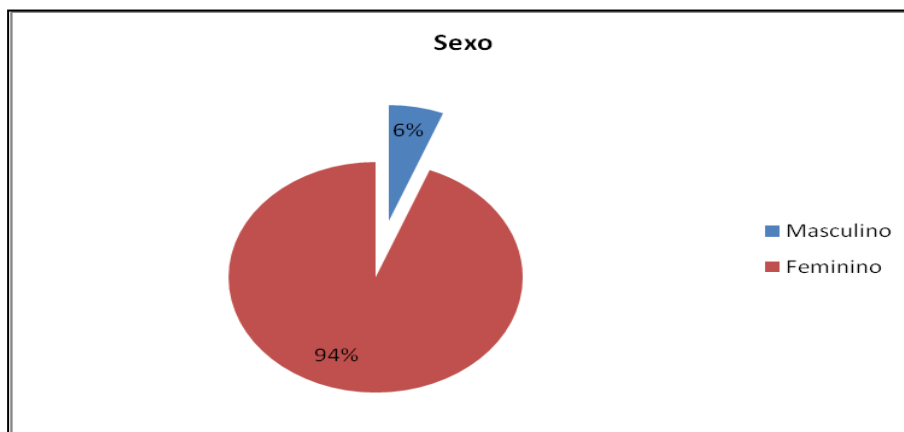
**Gráfico 2: Idade da Amostra**

Fonte: dados da pesquisa

Observa-se na amostra que o quadro de professores é relativamente jovem. Não houve nenhuma ocorrência acima de 50 anos, assim como não houve resultados inferiores a 20 anos. Dos 16 entrevistados 30,08%(5 professores) estão na faixa dos 20 a 30 anos e 69,2% (11 professores) na faixa dos 30 aos 40 anos.

## 4.3 Gênero da amostra

Inserida no objetivo de traçar um breve perfil dos profissionais, a terceira questão objetivou conhecer o gênero dos mesmos. Resultou-se que dos 16 entrevistados, 94%(15 mulheres) e 6%( 1 homem), conforme o gráfico abaixo.



**Gráfico 3: Gênero da amostra**

Fonte: dados da pesquisa

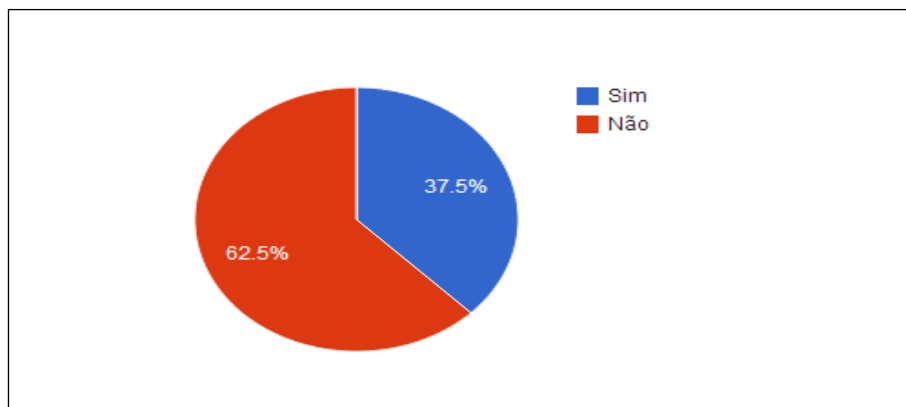
Pode-se observar uma predominância do sexo feminino e sobre isto Carvalho (1998; p. 5) coloca:

Predomina uma visão maternal e feminina na docência no curso primário, colocando em relevo os aspectos formadores, relacionais, psicológicos, intuitivos e emocionais da profissão, frente aqueles aspectos socialmente identificados com a masculinidade, tais como a racionalidade, a impessoalidade, o profissionalismo, a técnica e o conhecimento científico.

Conforme aponta o gráfico, a predominância de mulheres no quadro do magistério, do local pesquisado, é marcante e está associada às características femininas das mulheres como coloca o autor citado acima.

#### **4.4 Formação dos professores para o uso dos jogos computadorizados na educação infantil**

Como forma de de conhecer um pouco mais do perfil do profissional, questionou-se a formação para o uso dos jogos computadorizados na educação infantil. O resultado é apresentado no próximo gráfico em estudo.



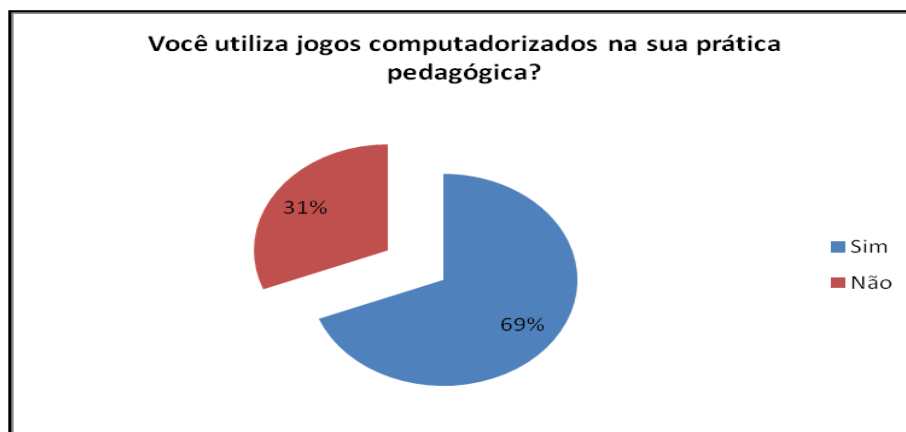
**Gráfico 4: Formação dos professores para o uso dos jogos computadorizados na educação infantil**

Fonte dados da pesquisa

Na visão de Carneiro, (2002, p. 55), “[...] os sentimentos relacionados com o computador acontecem sob alguns aspectos principais: recusa, medo e sedução”. Segundo o autor o professor se sente inseguro na medida em que precisa demonstrar suas dificuldades. Isto cria uma situação de dependência do outro. Portanto, é preciso estar disposto a uma aprendizagem constante e disponível aos erros e acertos. A troca de experiências e o trabalho em grupo favorecem um aprendizado com autonomia. Dos 16 entrevistados 62,5%(10 professores) não possuem formação para o uso dos jogos e 37,05%(6 professores) possuem formação para o uso dos jogos.

#### **4.5 Usos dos jogos computadorizados na prática pedagógica**

Constatou-se que 69% (11 professores) utilizam os jogos computadorizados na educação infantil e 31% (5 professores) utilizam jogos computadorizados na sua prática pedagógica. Os resultados são observados no seguinte gráfico em estudo:



**Gráfico 5: Uso dos jogos educacionais computadorizados na prática pedagógica**  
 Fonte: dados da pesquisa

De acordo com Vygotsky (1989), os jogos propiciam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. O lúdico influencia no desenvolvimento do aluno, ensinando-o a agir corretamente em uma determinada situação e estimulando sua capacidade de discernimento.

Em relação à resposta dos profissionais à questão aberta sobre qual o motivo que levou a fazer cursos sobre jogos computadorizados, as respostas dos professores entrevistados podem ser visualizadas no quadro 1, a seguir:

**Quadro 1: Resposta dos profissionais à questão aberta sobre o motivo que os levou a fazer cursos sobre jogos educacionais computadorizados**

Professor 1: <i>“Atualização.”</i>
Professor 2 <i>“A melhor aprendizagem das crianças através do lúdico e da brincadeira que os jogos também proporcionam.”</i>
Professor 3 <i>“Ainda não tive oportunidades para explorar este assunto.”</i>
Professor 4: <i>“Era um material novo que ganhamos do município e que precisaríamos utilizá-lo, para isso foi nos oferecido este curso.”</i>
Professor 5: <i>“Aprender uma nova ferramenta para ensinar às crianças de forma divertida e diferenciada.”</i>
Professor 6: <i>“Atualização e curiosidade a respeito das TICs na Educação.”</i>

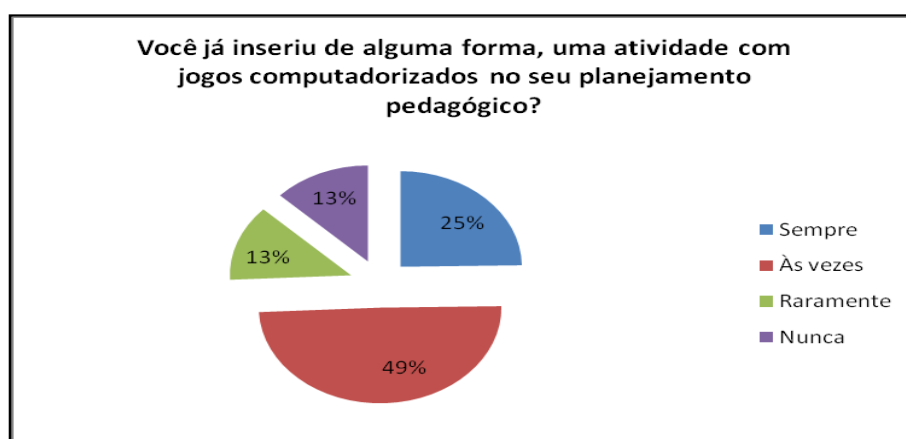
Fonte: dados da pesquisa

Analisando as respostas dos profissionais constatou-se uma preocupação em estar procurando um aperfeiçoamento para acompanhar os avanços tecnológicos que chegam à escola. Também reconhecem a existência dessas novas tecnologias na escola.

Na sequência, a próxima seção apresentará as respostas e a análise dos dados obtidos em relação à inserção dos jogos computadorizados no planejamento pedagógico.

#### 4.6 Inserção dos jogos computadorizados no planejamento pedagógico

Constata-se que 25% (4 professores) sempre inserem os jogos no planejamento, 49% (8 professores) às vezes, 13% (2 professores) raramente e também 13% (2 professores) nunca inserem os jogos no planejamento. Para esta questão dividiu-se em quatro níveis, sendo sempre, raramente, nunca e às vezes. Os resultados são observados no seguinte gráfico em estudo:



**Gráfico 6: Inserção dos jogos educacionais computadorizados no planejamento pedagógico**

Fonte: dados da pesquisa

Repensar os processos que utilizamos para ensinar, não é tarefa fácil. Segundo Marangon e Lima (2002), “[...] o aprender contínuo é essencial e se concentra em dois pilares: a própria pessoa, como agente, e a escola, como lugar de crescimento profissional permanente”. Então, a formação continuada que promove estudos, pesquisas e experiências, realizadas com o objetivo de crescimento profissional e pessoal, orienta o docente para um melhor desempenho em sua prática pedagógica.

O quadro 2, a seguir, apresenta a resposta dos profissionais entrevistados sobre quais jogos educacionais computadorizados costumam utilizar em sala de aula.

**Quadro 2: Resposta dos profissionais à questão aberta sobre quais os jogos educacionais computadorizados utilizados na sala de aula**

Professor 1: <i>“Smartkids.”</i>
Professor 3 <i>“Hagáquê.”</i>
Professor 4 <i>“Tio gui.”</i>
Professor 5 <i>“Divertudo.”</i>
Professor 6 <i>“Mesa Interativa (kid pix; cores de formas ; jogos de raciocínio; paint ; jogos de letras e números ; softwares da positivo ; jogos da mesa interativa ; memória, ordenar numerais e desenhos.”</i>
Professor 7 <i>“Mesa alfabeto e e-blocks da positivo (matemática e letras do alfabeto).”</i>

Fonte: dados da pesquisa

Frente às respostas dos profissionais, podemos dizer que o lúdico é um recurso interessante que atende o pensamento dos autores Macedo, Petty e Passos (2005, p.46) quando afirmam que:

Escola obrigatória que não é lúdica não segura os alunos, pois eles não sabem nem têm recursos cognitivos para, em sua perspectiva, pensar na escola como algo que lhes será bom em um futuro remoto, aplicada profissões que eles nem sabem o que significam.

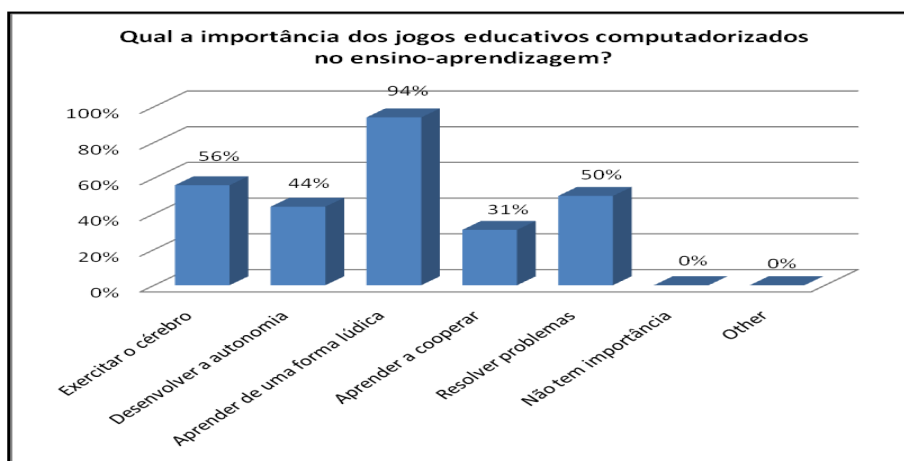


Na seção seguinte, analisar-se-á qual a importância dos jogos educativos computadorizados na visão dos profissionais pesquisados.

#### 4.7 Importância dos jogos educativos computadorizados no ensino-aprendizagem

Constatou-se que dos profissionais pesquisados, 94% (15 professores), Gráfico 7, apontaram com maior grau de relevância o aprender de uma forma lúdica.

Segundo Passerino (2002) os jogos podem ainda apresentar alguns benefícios indiretos, como o desenvolvimento da memória visual, auditiva, cinestésica, coordenação motora ampla e fina, proporcionar orientação temporal e espacial, desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático, bem como da expressão linguística oral e escrita, trabalhando o planejamento e organização.



**Gráfico 7: A importância dos jogos educacionais computadorizados no ensino-aprendizagem**

Fonte: dados da pesquisa

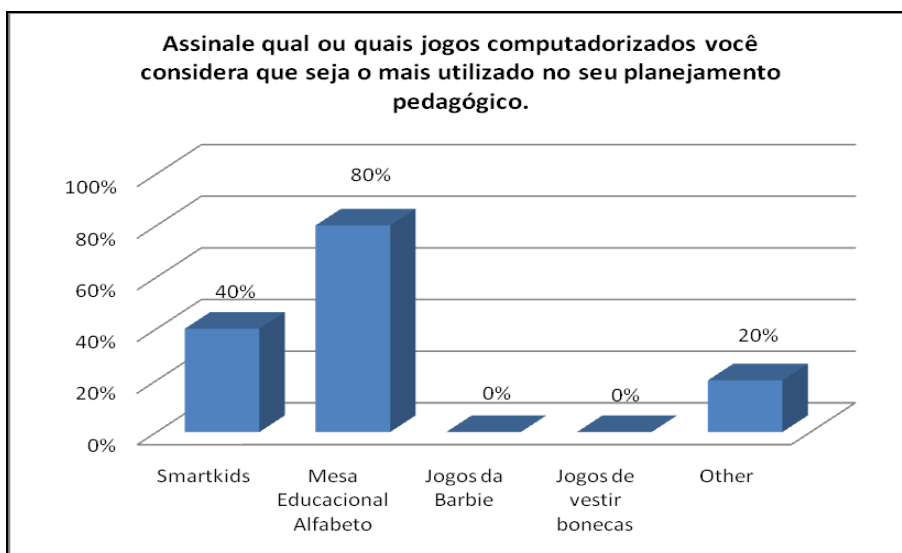
Frente aos dados apresentado no Gráfico 7, Silveira (1998) nos diz:

Os jogos computadorizados são elaborados para divertir os alunos e com isto prender sua atenção, o que auxilia no aprendizado de conceitos, conteúdos, e habilidades embutidos nos jogos, pois, estimulam autoaprendizagem, a descoberta, despertam a curiosidade, incorporam a fantasia e o desafio.

A seguir, serão apresentados os dados referentes aos jogos computadorizados mais utilizados no planejamento pedagógico dos profissionais consultados.

#### 4.8 Jogos educativos computadorizados mais utilizados

Percebe-se que a mesa educacional da Positivo é a mais utilizada entre os pesquisados, chegando ao percentual de 80% (13 professores) dos entrevistados, conforme gráfico abaixo.



**Gráfico 8: Jogos educacionais computadorizados mais utilizados pelos educadores**  
Fonte: dados da pesquisa

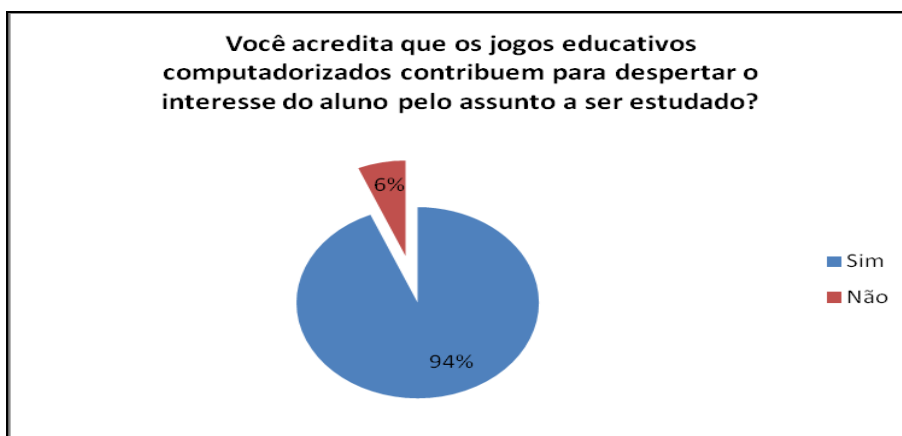
O local onde a pesquisa foi realizada possui uma mesa educacional alfabeto, adquirida pela prefeitura do Município. Segundo os pesquisados, a mesa auxilia o processo ensino-aprendizagem, por proporcionar atividades interativas,

divertidas e interessantes para o aluno pois, associa *hardware*, *software* e materiais concretos para o trabalho colaborativo.

A seção seguinte discorrerá sobre a contribuição dos jogos educativos computadorizados para o despertar do interesse do aluno pelo assunto a ser estudado.

#### 4.9 Contribuição dos jogos educacionais computadorizados na aprendizagem

Nesta avaliação os pesquisados concordaram em 94% (15 professores) que os jogos contribuem para despertar o interesse do aluno no conteúdo a ser estudado. No entanto, 6% (1 professor) acreditam que os jogos não contribuem. Conforme mostra o gráfico abaixo.



**Gráfico 9: Contribuição dos jogos educacionais computadorizados na aprendizagem**

Fonte: dados da pesquisa

Os jogos educativos ou atividades educativas digitais baseiam-se no interesse que as crianças tem em brincar e jogar. O jogo é uma importante ferramenta para o ensino-aprendizagem, pois na vida da criança o jogo ocupa o papel principal, conforme Tiellet et al. (2007).

Batlori (2004, p.46) coloca que, “[...] especialmente nos primeiros anos de vida, tudo é jogo e é por meio de jogos que a criança vai aprendendo muitas coisas”.

Vimos então que é por meio da brincadeira que a criança se desenvolve e sem perceber aprende diversos conceitos significativos para sua vida. As crianças brincam com seriedade e investem no prazer lúdico, no desafio do momento, na alegria. Jogando a criança sempre aprende algo. Portanto, pode-se dizer que o jogo ensina.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o mundo cada vez mais tecnológico as mudanças pedagógicas estão ficando cada vez mais evidentes. O surgimento do computador e da internet, vem trazendo para dentro da sala de aula esta tecnologia, professores abriram mão da visão tradicional e de métodos meramente discursivos no processo ensino-aprendizagem para adentrarem no mundo da *WEB*. O estudo apresentou algumas das características, de perfil e de trabalho desenvolvido por uma pequena amostra de profissionais da educação infantil, que objetivou na pesquisa investigar o uso de jogos educativos computadorizados na educação infantil.

Assim os jogos educacionais computadorizados se configuram como uma ferramenta complementar na construção e fixação de conceitos na sala de aula. Esta afirmação é a primeira constatação desta pesquisa.

Neste trabalho foi possível verificar que, os jogos educacionais podem ser um elemento catalisador, capaz de contribuir para o “[...] processo de resgate do aprendiz, na tentativa de melhorar sua vinculação afetiva com situações de aprendizagem” (BARBOSA,1998, p.34).

Na pesquisa, foi possível comprovar, que utilizar novos recursos didáticos é fundamental, neste momento em que a educação passa por transformações. Destacar o lúdico como uma maneira de contribuir para motivar os alunos a buscar, pesquisar, construir novos conhecimentos e trabalharem de uma forma cooperativa desperta a vontade de aprender do aluno preparando-o para ser um cidadão atuante na sociedade em que está inserido.

Mas, se as brincadeiras infantis cooperam para o desenvolvimento e aprendizagem, por que alguns educadores resistem em adotá-las em seus planejamentos, utilizando-as apenas como recreação informal? Provavelmente por tratar-se de algo que exija certos cuidados no seu planejamento e

execução. Infelizmente esta é uma constatação negativa apresentada pela pesquisa.

Relacionado ao objetivo de apresentar o perfil destes trabalhadores, constatou-se que são profissionais relativamente jovens, e em sua maioria do sexo feminino e com pouca ocorrência de sujeitos com cursos de pós-graduação, uma constatação não favorável da pesquisa. Visto que a Graduação, embora fundamental, acaba não garantindo todo o conhecimento necessário para uma área que é de vital importância: A EDUCAÇÃO.

Futuramente, como extensão deste trabalho, poderá ser realizada uma outra pesquisa, com o objetivo de investigar a utilização dos jogos computadorizados no ensino fundamental.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Vania Carvalho de. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. São Paulo: Cortez, 1992.

BARBOSA, Laura Monte Serrat. **Projeto de trabalho: uma forma de atuação pedagógica**. 2ed. Curitiba: L.M.S, 1998

BATLORI, Jorge. **Jogos para treinar o cérebro**. Madras: São Paulo, 2004.

BOTELHO, Luis. **Jogos educacionais aplicados ao e-learning**. Disponível em: [http://www.elearningbrasil.com.br?artigos?artigo 48.asp](http://www.elearningbrasil.com.br?artigos?artigo%2048.asp) Acesso em 25 de Nov.2012.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Parecer CNE/CEB 22/1998. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília, 1998. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/parecer\\_ceb\\_22.98.pdf](http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/parecer_ceb_22.98.pdf)>. Acesso em: 30 ago. 2012.

CARNEIRO, Júlia Dias. Sem medo da tecnologia. **Revista TV Escola**. Brasília, DF: Ministério da Educação e Desportos, Secretaria de Educação a Distância, n. 2, p.27-31 maio/jun. 2010. Disponível em: <[http://tvescola.mec.gov.br/images/stories/revista/tecnologias\\_na\\_educacao/2\\_2010/tvescola2\\_05082010\\_final\\_editadoleieleitoral.pdf](http://tvescola.mec.gov.br/images/stories/revista/tecnologias_na_educacao/2_2010/tvescola2_05082010_final_editadoleieleitoral.pdf)>. Acesso em: 30 ago. 2012.

CARNEIRO, Raquel. **Informática na educação: representações sociais do cotidiano**. São Paulo: Cortez, 2002.

CARVALHO, Marília Pinto de. Vozes masculinas numa profissão feminina: o que têm a dizer os professores. **Congresso Internacional da Associação de Estudos Latino-Americanos**, XXI, 1998, Chicago, Illinois. Arquivo PDF. Chicago, Illinois: Latin American Studies Association, 1998. Disponível em:<

<http://lasa.international.pitt.edu/LASA98/PintodeCarvalho.pdf>>. Acesso em: 25 set. 2012

FIGUEIREDO, Nélia Maria Almeida de. **Método e metodologia na pesquisa científica**. São Caetano do Sul: Difusão, 2004.

FREIRE, Paulo Reglus Neves. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 43. ed. São Paulo: Paz e terra, 2011.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

GUARACY, Thales; RAMALHO, Cristina. A força da mente. **Revista Veja**. São Paulo, SP, n 1560, ago. 1998. Disponível em: <[http://veja.abril.com.br/190898/p\\_102.html](http://veja.abril.com.br/190898/p_102.html)>. Acesso em: 30 ago. 2012.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lucia; PASSOS, Norimar Christie. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: ARTMED, 2005.

MARANGON, Cristiane; LIMA, Eduardo. Antônio Nóvoa. **Educar para crescer**. São Paulo, ago. 2002. Disponível em: <[http://educarparacrescer.abril.com.br/aprendizagem/materias\\_296377.shtml?page=page2](http://educarparacrescer.abril.com.br/aprendizagem/materias_296377.shtml?page=page2)>. Acesso em: 25 set. 2012.

MARCONI, Maria de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**, 6. Ed - 6. reimp. São Paulo: Atlas, 2008.

PASSERINO, Liliana Maria. Avaliação jogos computadorizados. In: **TALLER INTERNACIONAL DE SOFTWARE EDUCATIVO 98 (TISE 98)**, 3, 1998, Santiago, República do Chile. Tópicos temáticos. Santiago, República do Chile: Centro de Computação e Comunicação para a Construção do Conhecimento, Departamento de Ciências da Computação, Universidade do Chile, 1998. Disponível em: <<http://www.c5.cl/tise98/html/trabajos/jogosed/index.htm>>. Acesso em: 25 set. 2012.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar/INL, 1975.



\_\_\_\_\_. **Psicologia e pedagogia**. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1976.

SILVEIRA, Sidnei. Renato. **Estudo de uma ferramenta de autoria multimídia para a elaboração de jogos educativos**. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática. Programa de Pós-Graduação em Computação, Porto Alegre, BR-RS, 1999.

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach; ROLAND, Letícia C.; FABRE, Marie-Christine; KONRATH, Mary Lúcia P. Jogos educacionais. **RENOTE**: revista novas tecnologias na educação. Porto Alegre, RS, vol.2, n.1, mar. 2004. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/13719/8049>>. Acesso em: 31 ago. 2012.

TIELLET, Cláudio A.; FALKEMBACH, Gilse A. M.; COLLETO, Nires M. SANTOS, Larisa R.; RIBEIRO, Patric da S. Atividades digitais: seu uso para o desenvolvimento de habilidades cognitivas. **RENOTE**: revista novas tecnologias na educação. Porto Alegre, RS, vol.5, n.1, jul. 2007. Disponível em: <<http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo9/artigos/3cClaudio.pdf>>. Acesso em: 31 ago. 2012.

VYGOTSKY, Lev Semynovich. A formação social da mente : o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 3. ed. São Paulo : Martins Fontes, 1989.

## APÊNDICE A – INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS PARA OS PROFESSORES

### Questionário:

#### Formação Profissional

Informe o seu maior nível de formação

- Magistério
- Ensino Médio
- Ensino Técnico
- Graduação
- Especialização
- Mestrado
- Outro\_\_\_\_\_

#### Perfil Profissional

Ano de Formação

Idade

Sexo

Uso dos jogos computadorizados na Educação Infantil

Na sua vida profissional ou acadêmica você teve oportunidade de estudar sobre jogos computadorizados na educação infantil?

- Sim
- Não

Se você já estudou, informe os cursos ou disciplinas realizadas\_\_\_\_\_

Você utiliza jogos computadorizados na sua prática pedagógica?

- Sim
- Não

Em sua opinião qual a importância dos jogos educativos computadorizados no ensino-aprendizagem?(Múltipla escolha)

- Exercitar o cérebro
- Desenvolver a autonomia
- Aprender de uma forma lúdica
- Aprender a cooperar
- Resolver problemas
- Não tem importância

Outro\_\_\_\_\_

Você já inseriu de alguma forma, uma atividade com jogos computadorizados no seu planejamento pedagógico?

- Sempre
- Às vezes
- Raramente
- Nunca

Você acredita que os jogos computadorizados contribuem para despertar o interesse do aluno pelo assunto a ser estudado?

- Sim
- Não

Assinale qual ou quais jogos computadorizados você considera que seja o mais utilizado no seu planejamento.

- Smartkids
- Mesa Educacional Alfabeto: atividades com letras, palavras, textos, imagens, gravações e animações do próprio software (Ex.: Conhecendo as letras, Letras suspensas, Escrevendo palavras)
- Jogos da Barbie
- Jogos de vestir bonecas
- Outros. Especifique\_\_\_\_\_

Espaço reservado para você acrescentar alguma informação que julgue necessário.

## **APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE INFORMADO**

**Prezado Profissional da Educação,**

Sou aluna do curso de especialização lato sensu em Mídias na Educação no Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da UFRGS sob a orientação da Profa. MSc. Alessandra Rodrigues e estou realizando uma pesquisa sobre o uso dos jogos computadorizados na educação infantil.

A seguir apresento o termo de consentimento livre e esclarecido, que deve ser lido antes de preencher este questionário:

### **Termo de Consentimento Livre e Esclarecido**

Você está sendo convidado (a) a responder às perguntas deste questionário de forma totalmente voluntária.

Antes de concordar em participar desta pesquisa e responder este questionário, é muito importante que compreenda as informações. Sua participação nesta pesquisa consistirá apenas no preenchimento deste questionário. Os sujeitos da pesquisa não serão identificados em nenhum momento, mesmo quando os resultados forem divulgados em qualquer forma.

Atenciosamente,

Márcia Aparecida Santos

Contatos: [marciasantos.pead@gmail.com](mailto:marciasantos.pead@gmail.com)

Telefone: 51 81634687