

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

GECILDA QUINTANILHA CARDOSO

Jogos Digitais na Educação Infantil

**Porto Alegre
2015**

GECILDA QUINTANILHA CARDOSO

JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

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.

Orientador(a):
Profª. Me. Josi Rosa de Oliveira

Porto Alegre
2015

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

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. José Valdeni de Lima

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

AGRADECIMENTOS

Agradeço, a Deus inicialmente, que é o meu guia e está na frente de todas as minhas ações; À minha família que está sempre a meu lado; Às professoras Josi e Tamires que sempre me auxiliaram e incentivaram na continuidade e conclusão deste curso.

RESUMO

O presente trabalho tem como finalidade identificar a importância da utilização dos jogos digitais no estágio pré-operatório da educação infantil. Para tanto, escolheu-se realizar a pesquisa qualitativa em uma escola de educação infantil do município de Balneário Pinhal. Delimitou-se uma turma do Pré A, com crianças na faixa etária de 5 a 6 anos, por se enquadrar no estágio de desenvolvimento previsto para a realização da pesquisa. Os instrumentos utilizados para a coleta de dados foram em formas entrevistas, questionários e observações. Esta última foi realizada durante a experiência da turma com jogos digitais. Buscou-se em bibliografias compreender o tema em questão, destacando o estágio de desenvolvimento pré-operatório segundo Jean Piaget. Na realização da pesquisa percebeu-se o entusiasmo e a satisfação da criança quando a ferramenta digital é disponibilizada nas aulas. Ao visualizarem a presença deste recurso, o interesse e a curiosidade diante do trabalho que o professor vai ofertar são despertados. Desta forma, observou-se que as aulas ficam mais significativas e produtivas para o aluno, proporcionando ao professor resultados satisfatórios.

Palavras-chave: Educação infantil, Estágio pré-operatório e Jogos digitais.

DIGITAL GAMES IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION IN STAGE PRE- OPERATIVE

ABSTRACT

The present work aims to identify the importance of the use of Digital Games no preoperative stage of early childhood education. Therefore, we chose Make an Qualitative research in a Preschool in the city of Pinhal. Delimited up a Pre A class in the age range 5-6 years , it is covered by stage development planned for the research. The instruments used for the collection Were an interview, questionnaires and observation. The latter held during the Class Experience with Digital Games. Sought in bibliographies understand the subject in question, highlighting the Development Stage Second preoperative Jean Piaget. In conducting the research it was noticed the enthusiasm and the child's satisfaction when the digital tool is available in class. To visualize the presence of this feature, the interest and curiosity Labor Faced What the teacher will offer are awakened. Thus, it was observed that the classes are more meaningful and productive for the student, the teacher providing satisfactory results.

Keywords: Childhood education, Preoperative stage and Digital games.

LISTA DE FIGURAS

Figura 3.1 – Jogo de Memória Turma da Mônica	16
Figura 6.1.1 – Jogo de Quebra Cabeça Turma da Mônica	26
Figura 6.1.2 – Cruzadinha Turma da Mônica	27
Figura 6.1.3 – Jogo de Memória Turma da Mônica	27
Figura 6.1.4 – Ligue os pontos Turma da Mônica.....	28
Figura 6.1.5 – Jogo de Siga o Som Turma da Mônica	28
Figura 6.1.6 – Jogo de Dominó Turma da Mônica	29
Figura 6.1.7 – Jogo de Siga o Som Turma da Mônica	29
Figura 6.1.8 – Jogo de Dominó Turma da Mônica.....	30
Figura 6.1.9 – Jogo de Siga o Som Turma da Mônica	30

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 ESTÁGIOS DE DESENVOLVIMENTO HUMANO SEGUNDO PIAGET.....	10
3 IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS NO ESTÁGIO PRÉ-OPERATÓRIO	13
4 O PAPEL DA MEDIAÇÃO DO PROFESSOR NA EDUCAÇÃO INFANTI	17
5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	20
5.1 Contexto De Pesquisa Local e Sujeitos da Pesquisa.....	20
5.2 Metodologia	21
6 ANÁLISES DOS DADOS.....	26
6.1 Percepções da Utilização dos Jogos Digitais pelos Professores.....	26
6.2 Eficácia dos Jogos Digitais no Ensino-Aprendizagem da Turma Pesquisada.....	33
6.3 Reflexões Sobre os Resultados a Luz dos Pressupostos Piagetianos sobre o Estágio Pré-Operatório	35
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
REFERÊNCIAS.....	38
APÊNDICE A < ROTEIRO DE ENTREVISTA>	40
APÊNDICE B <QUESTIONÁRIO AOS PROFESSORES>.....	41
ANEXO A <ENTREVISTA COM A PROFESSORA>	42
ANEXO B <QUESTIONÁRIO COM A PROFESSORA>	44

1 INTRODUÇÃO

Os estímulos de modo geral se iniciam na educação infantil, portanto o processo de aprendizagem começa desde então, sendo o ambiente escolar, o melhor lugar para se passar informações. A criança quando chega à escola traz de casa o seu mundo, onde ela está acostumada com o seus brinquedos, utilizando-se de material ou objetos lúdicos para construir o seu mundo imaginário e é a partir desta concepção que o professor deve se preocupar em fazer o seu plano pedagógico, propondo atividades que desperte o seu interesse correlacionando ao que são do seu espaço, desta forma a criança faz esta associação e consegue assimilar o conteúdo.

Desde pequenas, as crianças já têm gosto e preferências, sendo assim, os professores devem oferecer atividades práticas educacionais atrativas fazendo o uso dos jogos digitais, onde o aluno pode aprender de forma mais dinâmica. Sabemos da valia dos jogos digitais no processo da aprendizagem das crianças, por isso os educadores devem inserir esses jogos em seus planejamentos pedagógicos, como recurso para apoiar a aprendizagem.

A presente pesquisa de natureza qualitativa tem o intuito de contribuir para as discussões acerca dos Jogos digitais na Educação Infantil. O presente trabalho tem como objetivo geral, identificar junto a um grupo de professores de educação infantil da Escola Peixinho Dourado do município de Balneário Pinhal, se os jogos digitais são considerados atrativos e eficazes para o ensino do aluno desta faixa etária e fazer reflexões à luz dos teóricos educacionais. E ainda foram traçados os objetivos específicos relacionados às atividades práticas desenvolvidas:

- a) Identificar junto a um grupo focal, professores e alunos a utilização dos jogos digitais, tipos de jogos e objetivos de ensino;
- b) Apontar a utilização e os objetivos;
- c) Avaliar junto aos professores pesquisados a eficácia dos jogos digitais;
- d) Comparar as respostas encontradas com as teorias que embasam a temática;
- e) Reunir neste texto os achados de pesquisa.

Para tanto, foram utilizados para a coleta de dados no grupo focal, entrevistas e questionários, a fim de conseguir subsídios suficientes para análise dos dados e também os estudos feitos pela pesquisadora e tomando por base livros e artigos que falam sobre as contribuições dos jogos virtuais, os quais foram os alicerces na construção desta pesquisa.

Desta forma este trabalho será dividido em capítulos, os quais serão desenvolvidos da seguinte forma: inicialmente apresentamos o referencial teórico sobre o tema em estudo, tendo com referência as ideias defendidas pelos autores, em seguida os procedimentos metodológicos e a análise dos dados coletados e resultados, por fim as nossas considerações.

2 ESTÁGIOS DO DESENVOLVIMENTO HUMANO SEGUNDO PIAGET

Segundo Piaget, são quatro os estágios no processo evolutivo do ser humano, caracterizando aquilo que ele sabe fazer melhor, de acordo com a sua faixa etária esse processo é desenvolvido. São eles:

- a) 1º período: sensório - motor (0 a 2 anos)
- b) 2º período: pré-operatório (2 a 7 anos)
- c) 3º período: operações concretas (7 a 11 ou 12 anos)
- d) 4º período: operações formais (11 ou 12 anos em diante) (PIAGET, apud TERRA, 2000)

Estas fases são desenvolvidas pela criança de forma diferente e são vivenciadas por todos os indivíduos, porém podendo sofrer alterações, dependendo das características biológicas de cada um e do estímulo proporcionado pelo meio ambiente. Essas quatro fases são tidas como referência e não como norma,

No primeiro período, sensório-motor, o recém-nascido não tem a capacidade de perceber os objetos e coisas dentro de um universo, limita-se a pequena distância e momentaneamente. No recém-nascido as funções mentais limitam-se ao exercício dos aparelhos reflexivos inatos. Neste caso a criança conquista seu espaço através da percepção e os seus movimentos. Com o passar do tempo a criança vai aperfeiçoando os movimentos reflexos e assim conquistando suas habilidades e seus espaços, começando a se conhecer e perceber o que está inserido no seu meio.

O período pré-operatório é a fase em que a criança começa a perceber as coisas através do simbólico, ou seja, a aprendizagem acontece através do concreto. A aprendizagem é adquirida através de um modelo, ou de uma representação simbólica. Nessa fase, a inteligência vem antes da emergência da linguagem e por isso mesmo “não se pode atribuir à linguagem a origem da lógica, que constitui o núcleo do pensamento racional” (COLL; GILLIÈRON, apud TERRA, 2000). De acordo com o pensamento piagetiano a linguagem é uma ação necessária, mas não chega para o desenvolvimento, devendo haver um trabalho de reorganização para agir no conhecimento que não dependa somente da linguagem, isto é, os dois têm que acontecer paralelamente, tanto o desenvolvimento da linguagem como o desenvolvimento da inteligência tornam-se um pensamento organizado com lógica.

A linguagem permite transformações nos aspectos cognitivos, afetivos e sociais da criança, pois ela possibilita as interações interindividuais da criança, onde a mesma constrói significados a sua realidade. O pensamento acelerado neste estágio do desenvolvimento abre possibilidades de contatos interindividuais pela linguagem.

Durante este estágio a criança apresenta um comportamento que está associado com o meio, com as experiências adquiridas através das coisas ligadas ao seu meio exterior. Sendo que a maturação surge a partir de fatores internos, isto é, quando a criança consegue fazer a associação do que existe ao seu redor e interiorizando estes fatores, ela inicia seu mundo independente. Então através das ações passadas, de vivências do dia a dia, das interferências externas é que a criança estabelece uma relação com o que vai aprender, constrói o seu ato de compreensão sobre determinada ação.

Esta dupla crença na existência de uma experiência por si e na sua pressão direta sobre a mente do sujeito explica, por fim, o motivo pelo qual o empirismo é necessariamente associacionista; qualquer outra forma de registro de experiência, que não associação na suas diferentes formas (reflexo condicionado, transferência associativa, imaginação de imagens, etc.), supõe uma atividade intelectual que participa da construção da realidade exterior percebida pelo sujeito. (MUNARI, 2010, p.41)

Segundo o que foi dito, a experiência está ligada a associação de algo externo, que através de imagens, contatos com os reflexos, criados pelo sujeito é transformada em coisas reais. Percebe-se que conforme o que foi colocado pelo autor a criança aprende associando coisas da sua realidade e desta constrói outros saberes, portanto deve-se antes de apresentar um conteúdo ao aluno, o professor fazer um diagnóstico para saber o que ele traz consigo de conhecimento para que com base nisso fazer o seu planejamento, ofertando atividades que tenham uma associação àquilo que ele já conhece.

No período das operações concretas, a criança nesta fase começa entender suas ações. Tem capacidade de formar conceitos, mediante ações mentais, porém apresenta características de egocentrismo. Isto porquê a criança se situa em um espaço que parece ser só dela. Nesta fase a criança é capaz de estabelecer relações e coordenar ponto de vista diferentes, dela e de outros. Também é capaz, nesta fase, de interiorizar as ações físicas típicas da inteligência sensório motor, fazendo

comparações mentais. Existe um raciocínio, por parte da criança, de forma coerente, tanto nos esquemas de conceitos como nas ações executadas mentalmente e não apenas através de ações físicas típicas da inteligência sensório-motor.

Aqui ela necessita de coisas que lhe representam sentido significativo. Neste estágio, embora a criança apresente a capacidade de atuar de forma lógica e coerente, apresentará um entendimento da realidade desequilibrada.

No período de operações formais já é capaz de formar conceitos abstratos. Consegue se expressar criticamente e sugerir ideias construtivas. De acordo com o Piaget esta fase é a que o indivíduo possui comportamento de adultos. Nesta fase ela é capaz de construir seus próprios conceitos. Já adquiriu um padrão intelectual que persistirá durante a idade adulta. De acordo com pesquisas realizadas, os adultos pouco “letrados\escolarizados” apresentam modo de funcionamento cognitivo “balizado pelas informações provenientes de dados perceptuais, do contexto concreto e da experiência pessoal” (OLIVEIRA, apud TERRA, 2000). De acordo com essa ideia, esses adultos estariam na fase operatória-concreta, continuam na fase simbólica, não atingiram a maturação que caracteriza o estágio adulto.

3 IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS NO ESTÁGIO PRÉ-OPERATÓRIO

Vive-se em um mundo que se transforma a cada momento e toda a as coisas giram em torno desta mudança, pois querendo ou não se está sujeito às novas tecnologias que, direta ou indiretamente, depende-se deste mundo virtual, portanto deve-se aprender a lidar de forma produtiva e que venha ao encontro das necessidades vitais e sociais, desta forma, além de ser um compromisso de a família ajudar a criança a usar de forma correta esta tecnologia, cabe à escola desempenhar o seu papel de educadora, abrindo um leque de possibilidades no uso desta ferramenta. Sabe-se que não se pode ficar fora do uso da tecnologia, pois o mundo depende desta invenção, agora as pessoas são movidas a este meio.

Não se pode dizer que tudo que se encontra dentro dos espaços tecnológicos são aproveitáveis, mas precisa-se saber separar o trigo do joio, portanto a mídia tecnológica oferece muito mais coisas boas que ruins. O aluno sabe lidar com esta máquina e conhece muito bem os seus recursos, porém, muitas vezes usa de forma errada, sem orientação, e por não medir consequências corre o risco de usá-la como uma arma, prejudicando a si e seus semelhantes. Por isso, cabem às famílias, professores a tarefa de orientá-los a utilizá-la de forma correta para que não venham se arrepender mais tarde.

As tecnologias presentes nas escolas veem trazendo um grande resultado como instrumento usado pelos professores para facilitar o ensino dos alunos. Aproveitando o conhecimento do aluno em termos de manuseio destes meios tecnológicos, pensou-se em utilizá-lo como mais um recurso pedagógico e tornou-se um aliado na educação, pois atingiu os objetivos dos alunos, uma vez que o aluno e a multimídia estão sempre sintonizados, caminhando juntos, usando a palavra adequada, conectados.

Nos últimos tempos, a mídia se tornou o elemento central para a compreensão das transformações sociais intensas, tanto quanto se tornou uma forma condicionante de nossa experiência vivida e, por consequência, de nosso desenvolvimento cognitivo. Isso se dá de forma tão intensa que Sodré(2006, p. 20 – 22) afirma que a sociedade contemporânea se rege pela midiatização, um “ordem de mediações socialmente realizadas” uma “mediação social exacerbada”, que implica “um novo modo de presença do sujeito no mundo”. (HENRIQUES, 2012, p.63)

As mudanças aceleradas que estão acontecendo no mundo, na sua maioria, são por conta do uso da mídia, a toda essa transformação, o homem está se enquadrando, pois se vive em uma sociedade e não se pode ficar estagnado aos nossos conhecimentos e sim inserir o novo na nossa bagagem para que possamos caminhar junto com a evolução do mundo.

Como falam os autores Antunes (1998) e Piaget (1975), é de suma importância o professor aderir aos recursos que envolvam a tecnologia, trazendo para a sala de aula os jogos digitais, uma vez que o lúdico desperta o interesse e a curiosidade da criança fazendo com que ela aprenda de forma prazerosa sem perceber que está sendo monitorada pelo professor, sendo assim, a aprendizagem acontece espontaneamente.

Afirma que os jogos educativos são atividades que ajudam no desenvolvimento intelectual da criança, por isso não se deve utilizá-los somente como brincadeiras de distração ou recreação. São recursos que auxiliam na prática em sala de aula. O uso adequado desta ferramenta é uma maneira do aluno se sociabilizar interagindo com satisfação e diversão. Dentro deste enfoque o professor pode perceber o crescimento intelectual do aluno, pois seus objetivos chegaram a uma resposta significativa para ambos.

Os jogos na fase pré-operatória podem permitir que o aluno construa o seu conhecimento lógico, pois como neste período o aluno aprende a partir do simbólico, então o jogo como instrumento educativo possibilita que aconteça a aprendizagem sem perceber que está sendo cobrado dele uma tarefa pelo professor, sendo assim, ele aprende com prazer. O professor como mediador orienta e seleciona atividades em que os alunos possam desenvolver suas habilidades e aprendam de forma criativa, despertando o interesse por todas as áreas do conhecimento, ou seja, tendo o gosto pelas várias disciplinas.

De acordo com Tarouco (apud, ARAGÃO; NEZ, 2012).

Os jogos educacionais se baseiam numa abordagem autodirigida, isto é, aquele 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 a sua prática pedagógica[...]

O jogo digital, dentre tantos benefícios na aprendizagem, é um grande aliado na formação das atitudes da criança, como por exemplo, o respeito, os limites e a competição. Desta forma, o professor deve observar o comportamento de cada aluno diante de situações que envolvam certas atitudes e de acordo com sua reação mostrar-lhes que nem tudo acontece da forma como esperamos. Em uma competição, se o adversário for o vencedor, o perdedor tem que saber tirar uma lição disto, e não se dar por derrotado, analisar o que poderia ter feito de melhor, pois tudo depende do esforço e dedicação. Se souber tirar proveito do erro, pode-se crescer muito através dele. Cabe ao educador se utilizar dos jogos digitais, extraindo atividades que incentivem o aluno a criar suas estratégias de soluções de problemas, isto é, não apenas o jogo em si, mas usá-lo como meio de ampliar os recursos pedagógicos e, dentro desta perspectiva criar situações de aprendizagem em que o aluno enriqueça seus conhecimentos.

A criança necessita de experiências individuais para resolver as suas atividades, isto é ter o seu momento particular de brincar, de sonhar, de imaginar, dando o seu significado às suas criações, por isso é interessante e levarmos e

A criança no estágio pré-operatório não possui o alcance de formular seus conceitos em determinadas situações de sua realidade, desta forma busca alternativas disponíveis no seu meio para construir o seu mundo imaginário. Neste momento cabe aos educadores incluir no seu planejamento, meios pedagógicos que estimulem e despertem o interesse destes alunos, obedecendo ao estágio em que se encontram. Para tanto, como se vive no mundo da era tecnológica e que os recursos midiáticos estão garantindo seu espaço em todas as etapas e idades, é interessante que as escolas explorem de forma construtiva esta ferramenta, propiciando aos alunos atividades que desenvolvam o seu conhecimento lógico. E sendo assim, os jogos digitais são excelentes estimulantes para ser utilizados como recurso na aprendizagem, pois além de ter um significado, para o aluno, de brincadeira, para o professor é um aliado do aprender.

Os jogos de memória auxiliam no desenvolvimento de concentração, nos aspectos cognitivos, exercitam o cérebro, desenvolvendo a capacidade de analisar, de criticar e de se defender de certas situações. Esses jogos permitem que a criança formule suas respostas diante de situações surgidas no seu meio e ajuda a solucionar

problemas do seu próximo. Também, esse tipo de jogo possibilita a criança ampliar sua imaginação, criando novas ideias e compartilhando com outros colegas.

Figura 3.1 Jogo de Memória



Fonte: 2015 <Disponível em <http://jogosonlinegratis.uol.com.br/jogoonline/jogo-de-memoria-da-monica/> >

4 O PAPEL DA MEDIAÇÃO DO PROFESSOR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

De acordo com os estudos realizados sobre os jogos digitais, os autores colocam que a utilização dos recursos multimídias em sala de aula desperta o interesse e proporcionam aprendizagem ao aluno. É importante que o professor use brincadeiras, material ilustrativos, imagens que propiciam no desenvolvimento intelectual do aluno. Estudos comprovam que as aulas bem orientada e planejada contribuem para a aprendizagem. Sendo assim o aluno aprende com mais facilidade se lhe propuser incentivos, ou seja, que o professor busque atividades onde ele possa demonstrar sua capacidade e habilidades e que propicie a ele se integrar com o grupo, trocar informações, fazer relações e que este processo educativo tenha um significado para a sua vida.

Na instituição de educação infantil, pode-se oferecer as crianças condições para as aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e aquelas advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagem orientada pelos adultos. É importante ressaltar, porém, que essas aprendizagens, de natureza divertida ocorrem de maneira integrada no processo e desenvolvimento infantil. Educar significa, portanto propiciar situações de cuidados, em brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança [...] (BRASIL, 1998, p. 23).

Se inseridos no planejamento do professor torna a aula mais atraente e envolvente, enriquecendo os meios pedagógicos, com os quais a aula fica mais criativa e tende a uma aprendizagem, com efeito, mais rápida e com mais qualidade, segundo a ideia dos estudiosos.

A função do professor é estabelecer uma relação entre a criança e a ferramenta para assim promover, através dos jogos digitais, um aprendizado progressivo com a interação e entretenimento, descobrindo possibilidades de ampliar seu conhecimento nas diversas áreas.

Neste contexto os alunos que participam dos jogos digitais que envolvem situações como contagens, tempo, espaço, quantidade e localização, faz com que o aluno saiba lidar melhor com certos obstáculos que possam surgir em seu cotidiano,

expressando seus desejos sentimentos, vantagens e desvantagens, usando sua própria autonomia. Segundo TielLet et al (2007, p.3 e 4)

Os jogos educativos digitais apresentam um conteúdo a ser aprendido e atividades práticas com objetivos educacionais baseados no lazer e diversão. São atrativos podem ser muitos divertidos. A motivação do aprendiz acontece como consequência da abordagem pedagógica adotada que utiliza a exploração livre e o lúdico[...] Além disso, auxiliam na construção da autoconfiança e incrementam a motivação do contexto da aprendizagem. A atividade de jogar é uma alternativa de realização pessoal que possibilita a expressão de sentimento e de emoção.

No enfoque dos jogos digitais, ou material multimídia, quando usados de forma educativa, com objetivos definidos para se alcançar um resultado significativo para a criança, abre-se possibilidades de aprendizagem como desenvolver as habilidades de cada indivíduo, facilitando no convívio social, na autoconfiança, ajuda na motivação do contexto da aprendizagem, bem como na expressividade, no desenvolvimento na motricidade, desperta as percepções sensoriais e ainda os jogos digitais são utilizados no desenvolvimento da atenção, concentração e autonomia, onde a criança vai gradativamente aprendendo a formar o seus próprios conceitos.

De acordo com Piaget.

O jogo é a construção do conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos as crianças desde pequenas estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvem a noção de casualidade, chegando a representação e finalmente a lógica. (PIAGET, 1971, p.99).

Diante da inovação tecnológica há novas possibilidades na aprendizagem dos alunos, pois o professor, como mediador, deve se utilizar desses elementos e tê-los a sua disposição no espaço escolar que usado como ferramenta educativa, trará resultado positivo. É importante falar que tanto os professores como o aluno precisam ter o conhecimento do manuseio das máquinas tecnológicas, para seu uso, como recursos educativos. O professor organiza e seleciona as atividades com jogos digitais que irá desenvolver com os seus alunos. O mesmo desempenha o seu papel acompanhando os alunos nas tarefas propostas por ele. Orientando e observando a

realização das atividades de cada um. Ao pôr sua prática em execução, o mediador observará o empenho de seus alunos frente às atividades apresentadas. Trabalhar com esse recurso é bem mais fácil para o mediador, uma vez que o aluno pode ele mesmo construir e desconstruir suas ideias desenvolvendo várias habilidades, visto que as percepções estão sendo exercitadas neste momento. Cabe ao mediador proporcionar discussões sobre questões percebidas no decorrer da execução das atividades.

Desta forma, cabe à escola o incentivo ao desenvolvimento de atividades educativas por meio dos jogos digitais, pois uma vez que o lúdico desperta o interesse da criança apresentando aspectos atrativos, é interessante que esse instrumento seja aproveitado na dimensão pedagógica, pois o professor e o aluno podem ter êxito no processo de ensinar e de aprender.

Segundo Moran:

As tecnologias nos ajudam a encontrar o que está consolidado e a organizar o que está confuso, caótico, disperso. Por isso é importante dominar ferramentas de busca da informação e saber interpretar o que se escolhe, adaptá-lo ao contexto pessoal e regional e situar cada informação dentro do universo de referências pessoais. (MORAN, 2013. p.68,)

Segundo o autor as tecnologias são recursos que auxiliam nas informações com mais rapidez e tudo o que se necessita pode-se encontrar neste espaço tecnológico, porém devendo ter o cuidado de saber filtrar as informações, pois nem tudo que ali consta pode servir de conteúdo valioso para o conhecimento. Sendo assim é muito importante que o professor seja o mediador nesta hora de selecionar o conteúdo sobre o qual vai trabalhar, e trazer discussões de conteúdos que estão dispostos na mídia para que sejam analisados, onde os alunos possam formar suas opiniões diante deste contexto.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

5.1 Contexto de Pesquisa - Local e Sujeitos da Pesquisa

A pesquisa foi feita na escola EMEI Peixinho Dourado, localizada no município de Balneario Pinhal/RS, na rua João Guimaraes Childen n°.226, Bairro Centro. A escola possui uma diretora, uma coordenadora pedagógica, secretário, uma equipe de apoio pedagógico com profissionais qualificados em diversas áreas necessárias para auxiliar o desenvolvimento dos alunos, dez professores, quinze monitores.

Os cento e setenta e nove alunos matriculados formam dez turmas, dois berçários, duas turmas de materna I, duas de maternais II, duas do pré A e duas turmas de pré B. Estes alunos são de famílias, na grande maioria de classe média e alguns de famílias humildes com necessidades financeira, são moradores do entorno da região.

A escola possui projetos pedagógicos como o da Cultura tradicional, Datas comemorativas, Conhecendo seu corpo, Hábitos de higiene e outros, sendo que as atividades digitais estão inseridas nestes projetos.

A escola dispõe de recursos tecnológicos e são usados entre professores e alunos. É fundamental que os professores tenham o apoio dos gestores no que diz respeito ao acesso a estes instrumentos tecnológicos na escola e, na Peixinho Dourado a diretora apoia essa causa proporcionando o necessário para que haja progresso no ensino-aprendizagem do aluno.

Durante a pesquisa se questionou as professoras, diretora e os alunos da turma de pré escola, da faixa etária entre 4 a 6 anos, sendo que a pesquisa foi focada na professora regente que atende a turma e faz uso de jogos digitais em suas aulas. A professora pesquisada inclui no seu planejamento jogos digitais para trabalhar junto aos seus alunos e descreve que quando chega a hora do uso do computador eles ficam muito entusiasmados e realizam suas tarefas se entrosando nas atividades e se divertindo com o que estão fazendo. Diz que observa que as crianças prendem sua atenção ao utilizar os jogos digitais, sentem-se auto-confiantes, há uma interação maior entre o grupo e estimula a solidariedade. Ainda, nota que, mesmo o aluno usando o jogo como brincadeira, o jogo tem o poder de descobrir potencialidade da criança, dependendo dos objetivos propostos pelo professor, basta que esse educador saiba explorar essa capacidade do seu educando.

Nesse grupo de alunos escolhidos para participar da pesquisa, percebeu-se que há uma diversidade de níveis de aprendizagem, uns apresentam mais facilidade de compreensão, outros possuem dificuldades de associação dos objetos. Porém, com a ajuda da professora ou até mesmo dos colegas a criança compreende melhor. Portanto a aprendizagem não se dá na sua totalidade, nem todos daquela sala de aula, terão o mesmo rendimento, o mesmo entendimento dos conteúdos, muitas crianças se encaixam em diferentes categorias e isso, deve ser respeitado pelo professor.

[...] (Piaget) analisa o jogo em sua contribuição para o desenvolvimento cognitivo da criança. Distingue aí três categorias de jogos que não remetem as mesmas explicações. A primeira é o jogo de exercício que se refere ao desenvolvimento sensório-motor da criança (0 – 2 anos), logo as primeiras formas da inteligência que começa por ser prática ou sensório-motora. O jogo simbólico surge no fim do segundo ano. É o “faz-de-conta”, possibilidade de utilizar um objeto como símbolo de outra coisa. Origina-se nos dois últimos estágios do desenvolvimento sensório-motor, quando a criança começa a aplicar um esquema sensório-motor sem conteúdo (isto é, sem objeto). Por fim, o jogo de regras constitui o último tipo de jogo: origina-se no precedente, nas dramatizações em que a cooperação deve necessariamente intervir. (BROUGÈRE, 1998, p. 84 apud NEVES; SANTIAGO, 2009, p.55)

De acordo com o que foi dito acima o jogo é uma forma de a criança manifestar o seu entendimento, possibilitando o desenvolvimento da sua inteligência. Desta forma, a criança descobre, gradativamente, com o uso de jogos e objetos uma maneira de criar seus conceitos, com a ajuda do lúdico nas práticas de seus exercícios perceptíveis, manuseando estes objetos e descobrindo que com eles, ela pode expandir sua imaginação e assim seu desenvolvimento cognitivo vai evoluindo até que a criança chega na sua fase da abstração.

5.2 Metodologia

Quanto à pesquisa realizada na escola teve-se a oportunidade de conhecer a função dos seus gestores, onde o diretor é responsável pela administração de toda a comunidade escolar, os professores são os ministradores de suas aulas, com o acompanhamento dos serviços pedagógicos, os monitores responsáveis pelos cuidados dos alunos, da higiene, da alimentação e auxiliam os professores nas suas

atividades, os funcionários desempenham suas tarefas que são divididas em auxiliares de cozinha e auxiliares de limpeza. Ao tomar conhecimento destes elementos percebe-se o quanto é necessário à inter-relação destes recursos humanos para o bom funcionamento de uma instituição, pois um depende do outro, para que corra o melhor possível dentro deste espaço.

Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. Esses quefazer se encontram um no corpo do outro. Enquanto ensino continuo buscando, reprocurando. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquiso para constatar, constatando, intervenho intervindo, educo e me educo. Pesquiso para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade. (FREIRE, 1996, p.32)

Segundo Freire (1996) a pesquisa deve estar constantemente arraigada a educação, sem pesquisa não se descobre o que está oculto na essência das coisas. Sem a pesquisa indivíduo é capaz de ver as coisas superficialmente, mas não enxergar na sua profundidade, não analisar, não saber como, para que e por que a existência de certas coisas que nos cercam. Então são através das indagações, das curiosidades, das perguntas e das divergências, das discussões e diálogos que damos respostas as questões que nos inquietam.

Realizando esta pesquisa compreendeu-se que a máquina tecnológica é capaz de mudar o comportamento das pessoas, de facilitar nos seus trabalhos do dia a dia, na saúde, onde é usada para diagnosticar doenças, para procedimentos cirúrgicos, enfim para o ensino em geral que abrange a todas as áreas, pois é por meio da educação que se chega ao entendimento de todas as coisas.

A pesquisa foi qualitativa, pois se entende o processo com profundidade, trazendo dados que estimulam o pesquisado a pensar sobre o tema abordado, de forma que o pesquisador valorize mais o processo, sem pensar só na consequência da mesma, mas sim como isso poderá abrir caminhos para a busca de outros aprendizados.

A pesquisa qualitativa é aquela capaz de incorporar a questão do significado e da intencionalidade como inerentes aos atos, às relações e às estruturas sociais, sendo essas últimas tomadas, tanto no seu advento quanto nas suas transformações, como construções humanas significativas (BARDIN, 1977). Assim, a abordagem qualitativa aplica-se ao estudo da história, das relações, das representações, das crenças, das percepções e das opiniões, produto das interpretações que os seres humanos fazem de como vivem, constroem seus artefatos e a si mesmos, sentem e pensam. (TURATO et AL, 2008, apud CALVACANTE et al, 2011 p.14))

A pesquisa foi centrada no uso dos jogos digitais como meios educativos, onde foram indagadas as pessoas envolvidas na pesquisa e assim coletar dados que correspondessem às investigações. Então foram elaboradas questões objetivando a qualidade dos fatos, desta forma os pesquisados foram pessoas que realmente estavam em contato com os sujeitos de interesse do tema da pesquisadora.

Na pesquisa qualitativa a verdade não se comprova numérica ou estatisticamente, porém convence na forma de experimentação empírica, a partir da análise feita detalhadamente, abrangente, consistente e coerentemente, assim como na argumentação lógica das ideias. Por este motivo, ela é mais utilizada e necessária nas ciências sociais, onde o pesquisador participa, compreende e interpreta (MICHEL, 2005, p.105, apud BRASIL, 2014).

Conforme a fala do autor a pesquisa qualitativa resulta em conhecimento pela experiência, a compreensão se dá através de uma vivência, de participação do indivíduo sobre os fatos que se vai pesquisar.

A pesquisa foi realizada focando um grupo com direção, professores de ensino da educação infantil e alunos com faixa etária entre 4 a 6 anos da Escola Peixinho Dourado, do município de Balneário Pinhal. A escolha foi realizada em função da pesquisadora já trabalhar nessa escola, e assim surgiu o desejo de concretizar esse estudo com os alunos da sua escola.

Para coleta de dados, foram usados instrumentos como, entrevistas, observações e questionários. Para realizar a entrevista aconteceu um diálogo com professores,

diretora e os alunos da escola. Suas falas revelaram o que pensam sobre o uso dos jogos na escola. No depoimento delas, quanto ao uso dos jogos digitais como instrumentos educativos, percebeu-se que esses meios são bastante utilizados nas suas aulas, pois o aluno recebe o conteúdo com mais interesse e por sua vez, o entendimento é absorvido mais rapidamente. Para o professor é menos trabalhoso, uma vez que o aluno se envolve nas atividades, que o seu professor não precisa lhe chamar a atenção na sua explicação ou fixação do conteúdo. Desta forma, o tempo é bem aproveitado em termos de aprendizagem e ainda o brincar se dilui dentro deste espaço temporal, conciliando as duas coisas, onde uma atividade abrange várias possibilidades de compensação, brincando e aprendendo.

O instrumento questionário foi elaborado pela pesquisadora e respondido pela professora da turma do pré. O instrumento de observação direta aconteceu através de visitas na sala de aula da professora da pré-escola, onde se acompanhou o procedimento de suas aulas, de forma que foi visto diretamente na prática desta modalidade de ensino, o uso dos jogos digitais com seus alunos. Foram usados esses recursos por serem instrumentos que deixam o pesquisador e pesquisado mais a vontade, tendo uma proximidade maior entre ambos, pois observações possibilitam flexibilidade na aplicação, viabilizando a comparação e esclarecimentos de respostas e asseguram a coleta de dados. Seu uso proporciona a observação do comportamento natural das pessoas e com isso se tem mais precisão nas informações.

Os instrumentos foram usados para obter informações sobre o uso dos jogos digitais na escola, pois se sabe que as crianças, nos dias de hoje, estão diretamente ligadas ao mundo digital, portanto é importante que se escolha instrumentos que se adequam aos objetivos da pesquisa e que corresponda às expectativas tanto do pesquisador quanto a dos pesquisados. As perguntas que se fez aos professores a respeito do objeto pesquisado transformaram-se em respostas, em cima dessas foi feita a pesquisa propriamente dita.

A pesquisa quando feita através de questionamentos, obtêm-se um diálogo mais direto, onde os dois têm mais liberdade de se comunicar livremente e explorar as perguntas e respostas, desta forma as informações são mais ricas e completas, pois em caso de dúvidas sobre alguma pergunta ou respostas pode-se no momento do diálogo sanar as incertezas, isso foi percebido no contato direto entre questionado e questionador.

Para a análise dos dados coletados utilizou-se do método de análise do discurso que segundo Zilles (2006) se constitui em uma necessidade do ser humano de questionar, de perguntar e de obter respostas sobre situações que acontecem no seu meio, para tanto esta capacidade só o homem possui; é através das suas indagações e inquietações que o ser humano adquire o conhecimento. Por isso a interação entre as pessoas é o que faz com que elas cresçam intelectualmente para que hajam modificações de suas ações no meio em vivem.

Segundo Zilles (2006) o homem possui uma necessidade de respostas acerca das coisas, fatos e acontecimentos que o cercam. Assim, faz-se necessário compreender a pergunta com o objetivo de cada vez mais aproximar-se de respostas que possam capacitar o homem para interagir com o meio e transformá-lo. (Zilles, 2006, apud CALVACANTE et al, 2011, p.15)

6 ANÁLISES DOS DADOS

6.1 Percepções da utilização dos Jogos Digitais pelos professores

Os jogos utilizados foram quebra-cabeças, cruzadinhas, memória, ligue os pontos, siga o som, dominó, colorindo, labirinto, pescaria estes jogos são utilizados de uma a duas vezes por semana como mais um recurso pedagógico para facilitar despertar o interesse do aluno na sua aprendizagem e como um incentivo na realização de outras tarefas.

Escolheu-se Os Jogos da Turma Mônica porque esses personagens possuem ações, atitudes, comportamentos e características sobre os quais as crianças se identificam. São personagens que despertam a curiosidade da criança por apresentarem histórias com temas direcionados a acontecimentos alegres, divertidos e até, mesmo conflitantes e desafiadores o que levam a criança a fazer reflexões sobre estas ações. São figuras que apresentam uma luminosidade através dos seus tipos físicos, do seu modo de vestir, das cores, sua ludicidade encantam os olhos das crianças. Sendo assim, Os Jogos da Turma da Mônica são atividades educativas onde se pode explorar diversas habilidades das crianças.

Figura 6.1.1 – Jogo de Quebra Cabeça Turma da Mônica



Fonte: 2015 <Disponível em <http://www.jogosdaturmadamonica.net/quebra-cabeca-monica-e-cebolinha/>>

Figura 6.1.2 – Cruzadinha Turma da Mônica



Fonte: 2015 <Disponível em <http://www.jogosdaturmada Monica.net/jogo-da-monica-cruzadinhas/>>

Figura 6.1.3 – Jogo de Memória Turma da Mônica



Fonte: 2015 <Disponível em <http://www.jogosdaturmada Monica.net/jogo-da-memoria/>>

>

Figura 6.1.4 – Ligue os pontos Turma da Mônica



Fonte: 2015 <Disponível em <http://www.jogosdaturmada Monica.net/jogo-da-monica-de-ligar-os-pontos/> >

Figura 6.1.5 – Jogo de Siga o Som Turma da Mônica



Fonte: 2015 <Disponível em <http://www.jogosdaturmada Monica.net/jogo-da-monica-siga-o-som/> >

Figura 6.1.6 – Jogo de Dominó Turma da Mônica



Fonte: 2015 <Disponível em <http://www.jogosdaturmadaonica.net/domino-turma-da-monica/> >

Figura 6.1.7 – Colorindo com a Turma da Mônica



Fonte: 2015 <Disponível em <http://www.jogosdaturmadaonica.net/colorindo-com-a-turma/> >

Figura 6.1.8 – Labirinto Turma da Mônica



Fonte: 2015 <Disponível em <http://www.jogosdaturmada Monica.net/o-labirinto-da-turma-da-monica/> >

Figura 6.1.9 – Pescaria Turma da Mônica



Fonte: 2015 <Disponível em <http://www.jogosdaturmada Monica.net/a-pescaria-do-cebolinha/> >

Os jogos digitais são ferramentas que o professor utiliza no laboratório de informática como complementação do conteúdo desenvolvido em sala de aula. São também usados como forma de variar as atividades e desenvolver outras habilidades. Estes jogos têm como finalidade desenvolver as percepções visual, tátil, auditiva, capacidade de concentração e rapidez do raciocínio, desperta a atenção, expressa

sentimentos e emoções, desejos, trabalha a memória, a coordenação motora fina, realiza tarefas com a humildade em ajudar e ser ajudado aprende-se o valor da competitividade. Ensina-se a obedecer às normas e regras.

Com o uso dos jogos digitais em sala de aula como ferramenta na aprendizagem do aluno foi constatado pelos professores que estes desenvolvem muitas habilidades onde outros recursos não despertam tanto o interesse deles o que dificulta na compreensão do conteúdo proposto.

Embora seja um instrumento fabuloso devido a sua grande capacidade de armazenamento de dados e facilidade na sua manipulação não se pode esquecer que este equipamento não foi desenvolvido como fins pedagógicos, e por isso é importante que se lance sobre o mesmo um olhar crítico e se busque, face às teorias e práticas pedagógicas, o bom uso desse recurso. O mesmo só será uma excelente ferramenta, se houver a consciência de que possibilitará mais rapidamente o acesso ao conhecimento e não, somente, utilizado como uma máquina de escrever, de entretenimento, de armazenagem de dados. Urge usá-lo como tecnologia a favor de uma educação mais dinâmica, como auxiliadora de professores e alunos, para uma aprendizagem mais consistente, não perdendo de vista que o computador deve ter um uso adequado e significativo [...] (ROCHA,2010, p. 01, apud ARAGÃO; NEZ, 2012).

De acordo com o exposto acima o computador apareceu para servir de recursos para atender a empresas de negócios ou para outros fins e não se pensava em utilizá-lo como instrumento pedagógico, mas aos poucos se descobriu que ele poderia ser um grande aliado da educação, pois esta geração mostrou que o uso dessa máquina teria muitas utilidades, inclusive para se aprender e ensinar. Portanto pode-se perceber que realmente é um grande recurso pedagógico, onde o aluno sente-se mais presente nas atividades que lhe são solicitadas, sendo o laboratório de informática, o ambiente mais requisitado por eles.

Conversando com um grupo de professores da educação infantil da EMEI Peixinho Dourado a respeito do uso dos jogos digitais nas suas aulas com alunos da educação infantil, as professoras observam que essa tecnologia é muito importante no ensino aprendizagem e fazem uso de computadores para realizar essa prática com os alunos. Segundo elas, aproveitam o conhecimento já adquirido pelos alunos e fazem uma associação entre saberes onde um complementa o conhecimento do outro e assim a aprendizagem torna-se mais divertida e produtiva. Fala que os alunos se concentram mais nas suas atividades e fazem uma busca de conhecimento para

solucionar problemas. Também foi dito que os alunos possuem suas preferências sobre alguns jogos, onde foram destacados os jogos digitais de quebra-cabeça, memória, ligue-ligue. Apresentam estímulos mais aguçados e se propõem em conjunto aprender e se esforçar para dar o seu melhor.

Os professores também relatam que os jogos digitais possuem uma riqueza de recursos na sala de aula, pois através deles pode-se desenvolver qualquer habilidade do aluno, sendo eles utilizados de forma correta, enfatizando a aprendizagem. Como refere Corbellini:

Assim, a utilização das novas tecnologias como ferramentas, traz uma grande contribuição para a prática do ensino-aprendizagem em todos os níveis de ensino. O importante é que esta utilização traz várias possibilidades que poderão ser efetuadas de acordo com a concepção epistemológica que sustenta a prática docente. Destacamos a necessidade de que estas utilizações sejam acompanhadas de reflexões sobre as modificações que implicam e avaliações das melhores alternativas de incorporá-las à nossa prática cotidiana. (CORBELLINI, 2011, P. 08 apud TAROUCO et al., 2014, p. 337)

Realizando a entrevista com a professora que atende a turma do pré – escolar A, a qual se encontra na faixa etária do período do estágio Pré-Operatório, a mesma confirma o quanto é produtivo o ensino-aprendizagem através dos jogos digitais, pois na sua fala e observação nessas aulas são notórias as vantagens que tem alunos e professor, ao manusear essa ferramenta. Nota-se um entusiasmo dos alunos nessas aulas, prendendo a atenção deles, focando na atividade, demonstrando maior interesse em aprender os conteúdos e realizar as tarefas propostas. Desta forma faz com que exercitem o cognitivo desenvolvendo o entendimento sobre as várias áreas do seu saber.

Para a professora que está acostumada com o método tradicional de ensino, a introdução dos jogos digitais abre um leque de possibilidades de aprender e ensinar, mas para muitos educadores, esses recursos ainda são complicados, por não saberem fazer o uso dos mesmos nos seus planejamentos pedagógicos.

A professora reforça que o seu trabalho está sendo bastante produtivo e significativo para o aluno. As aulas são bem divertidas e observa que os alunos interagem com o grupo, participam com mais interesse por certas atividades e demonstram sua capacidade de construção, que antes, com outros recursos não podiam perceber seu potencial nesta área, mas com a utilização dos jogos digitais, como instrumento educativo, externaram seu conhecimento de forma mais eficiente.

Para Moura, “ a importância do jogo está nas possibilidades de aproximar a criança do conhecimento científico, vivendo ‘virtualmente’ situações de solução de problemas que os aproxima daquelas que o homem ‘realmente’ enfrenta ou enfrentou”.

Neste trecho o autor diz que o jogo é instrumento que serve para que a criança desenvolva o seu pensamento frente a situações criadas por ela ou por influencias de outras pessoas, e possibilitando-lhe a resolver questões embaraçosas. Diante disto pode-se dizer que a utilização dos jogos como recursos educativos tem sua importância, pois se percebe que a criança se interessa muito mais pelo conteúdo, onde as atividades são vinculadas às ferramentas instigadoras.

Os questionários com questões abertas tiveram a finalidade de encontrar respostas que facilitassem na concretização da pesquisa. Os dados coletados evidenciaram nos relatos dos professores que o uso dos jogos digitais em sala de aula se constitui em um instrumento muito eficiente. Estes professores falaram que os jogos digitais são instrumentos que levam o aluno a se motivar pelo estudo, pois implicitamente o aluno é instigado a desenvolver suas habilidades cognitivas através das atividades que são planejadas pelo professor com o intuito de chegar ao aprendizado dos conteúdos.

Diante disto se obteve subsídios para enriquecer a pesquisa, pois se pode conhecer o trabalho que o professor desenvolve com os seus alunos, possibilitando uma aprendizagem mais produtiva e com qualidade, utilizando-se de instrumentos inovadores e incentivadores que fazem parte do meio destas crianças.

6.2 Eficácias dos jogos digitais no ensino-aprendizagem da turma pesquisada

As observações, realizadas junto à turma focal nos espaços dentro da rotina dos trabalhos da escola possibilitaram que os dados demonstrados, através de diversas

percepções, captassem as informações dos pesquisados por meio de seus comportamentos naturais. Sendo assim, o pesquisado sentiu-se mais descontraído nas suas ações. Esse instrumento proporcionou uma maior atenção aos detalhes e movimentos dos pesquisados, pois houve uma amplitude do ambiente, onde o pesquisador precisou dar conta dos diversos acontecimentos simultâneos. Foi observada a regente da classe trabalhando com alunos do ensino infantil, que desenvolvia atividades com jogos digitais. O jogo pensado e selecionado pela professora foi o jogo de Quebra cabeça, a Turma da Mônica, tendo como finalidade despertar a memória, a atenção quando é sinalizado o erro através dos sons, identificar as cores, comparar personagens, descrevendo suas características físicas e psicológicas e analisar comportamento dos diferentes personagens. A utilização desses jogos facilitou o trabalho do professor, pois a aula tornou-se mais atraente, divertida e o aluno aprendeu brincando.

Percebe-se que os jogos digitais estão em vantagens como ferramentas que estimulam na aprendizagem do aluno, pois tanto o professor como o aluno sente-se entusiasmados frente às atividades desenvolvidas por meio destes recursos. O professor constrói seu planejamento pedagógico pensando nas habilidades que quer que o aluno desenvolva, traça um objetivo para tal fim, ou seja, de cada jogo selecionado tem uma proposta a ser cumprida e o aluno, mesmo sem saber do seu objetivo corresponde a suas expectativas. Quando se busca novos incentivos em favor da educação, com certeza todos ganham, o professor por atingir os seus objetivos e o aluno por adquirir novos conhecimentos.

Nesse aspecto os jogos digitais são indispensáveis para variar atividades e desenvolver habilidades, indo à busca de um currículo mais diversificado. São estratégias utilizadas para prender a atenção do aluno em tarefas que exijam o raciocínio lógico, meios de expor suas ideias, desenvolver habilidades visuais, motoras, compor partes de um todo, ter noção de espaço e tempo, agir com espontaneidade, identificar cores, tamanhos, formas dos objetos e coisas

[...] O computador pode ser um aliado no processo educativo dos alunos. Ele pode se tornar um catalisador de mudanças, contribuindo com uma nova forma de aprender. Por meio dele, cria-se a possibilidade do aluno aprender “brincando”, construindo seu próprio conhecimento, [...] Além disso, o professor ao se utilizar do computador, pode transformar o ensino tradicional em aprendizagem contínua, facilitando o diálogo, a troca e a valorização das

potencialidades e das habilidades de cada aluno. Professor e aluno tornam-se parceiros nesta incessante busca do aprender (MATTEI, 2010, p. 3 apud ARAGÃO; NEZ, 2012).

De fato o computador chegou revolucionando o ensino tradicional e abrindo um grande espaço para se tornar a aprendizagem mais significativa para o aluno, uma maneira mais gostosa e prazerosa de se aprender. Para o professor essa ferramenta auxilia muito no desenvolvimento de suas aulas, uma vez que o aluno se relaciona muito bem com essa máquina, sendo assim, o computador deve ser disponibilizado nos ambientes escolares como instrumento auxiliador no processo ensino aprendizagem.

Com relação à eficácia dos jogos nas aprendizagens foi possível observar que os jogos digitais são realmente de suma importância no desenvolvimento do conhecimento dos alunos. A professora regente dos alunos pesquisados disse que os jogos digitais contribuem na construção do processo ensino aprendizagem. De forma mais ampla se pode inferir que os jogos digitais estão superando muitas ferramentas educativas. De maneira mais específica pode-se dizer que com os jogos digitais se aprende brincando.

6.3 Reflexões sobre os resultados a luz dos pressupostos Piagetianos

Os jogos digitais podem ser inseridos no processo ensino aprendizagem, mas para que esses jogos sejam utilizados como meios pedagógicos, baseando-se em objetivos que transforme o comportamento do aluno, isto é, vise à construção do conhecimento, facilitando a aprendizagem do aluno.

Assim, através da pesquisa constata-se que a utilização dos jogos digitais pode trazer muitos benefícios na aprendizagem do aluno, pois usando de forma educativa, com objetivos claros e específicos desenvolvem habilidades que abrangem diversas áreas do conhecimento. Nota-se que os professores estão aderindo esse recurso com bastante frequência, pois é uma forma de motivar, de despertar o interesse do aluno pelo conteúdo que são propostos. Isso porque a máquina dispõe de recursos que ajudam na resolução de problemas.

(...) O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercícios de sensório motor e de simbolismo, uma assimilação do real a atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real e função das

necessidades múltiplas do “eu”. Por isso os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças todo um material conveniente, afim de que, jogando, eles chegam assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET, p.99, apud, TERRA, 2000)

O jogo é uma forma de a criança assimilar as atividades, pois ele possibilita que ela externe seu entendimento, sendo assim convém o professor trabalhar com material concreto, onde o aluno possa visualizar o abstrato através do simbolismo, desta forma o aluno consegue entender o conteúdo e ganhar um significado do que se está propondo.

Das observações e com relação aos jogos digitais, se pode dizer que são meios que estimulam e motivam aprendizagem do aluno. Piaget nos diz que o aluno adquire conhecimento através do jogo, pois este recurso lhe proporciona motivação, favorece a criatividade, a autoestima e desenvolve a capacidade de concentração e atenção, bem como outras habilidades da criança. Ainda corroborando com Piaget, o desenvolvimento do conhecimento do aluno por meio desta ferramenta proporciona a ele uma aprendizagem mais prazerosa e com mais eficácia, assim como também oportuniza ao aluno fazer sua própria construção do saber.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao realizar esse trabalho foi possível adquirir entendimento e compreensão de como e importante o professor conhecer e dominar as ferramentas utilizadas através das mídias e tecnologias em seus planejamentos pedagógicos, pois com a pesquisa foi visto o quanto os alunos e professores ganham em inserir esse recurso de ensino para o aprendizado educacional de ambos visto que para desenvolver a habilidades destes recursos e preciso partir de alguém e a escola e um dos órgão responsável de passar esta ação para os sujeitos.

Foi constatado o entusiasmo dos alunos e professores ao utilizar os jogos digitais em suas atividades de aula, onde houve troca de saberes e o aprendizado ocorreu de forma estimulante e prazerosa.

Na realização desta pesquisa percebeu-se que os jogos digitais são um grande aliado na construção da aprendizagem. Professores e alunos sentem-se estimulados com o uso dessa nova máquina tecnológica que, utilizada na metodologia do ensino, potencializa o planejamento do professor de maneira significativa, tanto para o aluno quanto para o professor. Isto foi visualizado durante a pesquisa através da fala dos professores e na prática por meio das atividades desenvolvidas pelos alunos.

Notou-se o entusiasmo dos alunos pelas realizações das tarefas, trazendo resultados benéficos e produtivos para o processo educativo. Isso nos permite dizer que o professor deve procurar usar recursos atraentes que desperte o interesse dos alunos para que a aprendizagem possa acontecer de forma mais prazerosa.

Com relação aos pressupostos de Piaget foi possível, com a pesquisa constatar que o uso de jogos digitais inseridos no planejamento pedagógico traz resultados positivos para o ensino e aprendizagem do aluno, pois se sabe que a motivação proporcionada pelos jogos estimula a assimilação do objeto que este aluno interage.

Nesta linha sugere-se que em todo o ambiente da educação infantil deva estar à disposição de alunos e professores ferramentas que possibilitem a aprendizagem do aluno, que sejam atraentes aos seus olhos para que possam ampliar o seu saber com satisfação, e as evidências da pesquisa levam-nos a crer que o computador e os softwares, tais como os jogos digitais, se constituem em um meio eficiente neste processo.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 9. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

ARAGÃO, Deise da Silva; NEZ, Egeslaine de. **Jogos Educativos com o uso do Computador na educação infantil**. 2012. Disponível em: <<http://cac.php.unioeste.br/eventos/iisimposioeducacao/anais/trabalhos/70.pdf>>. Acesso em: 24 abr. 2015.

BRASIL. Ministério da Educação. Mídias na Educação: **Metodologia da Pesquisa Científica**
Unidade II: Tipos de Pesquisa Disponível em:<
<http://www.eprinfo.mec.gov.br/webfolio/Mod83266/06.html>>. Acesso em: 15. Mai. 2015.

BRASIL. **Referencial curricular nacional para educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CALVACANTE, Ricardo Bezerra et al. **Análise de Conteúdo**: Considerações gerais, relações com a pergunta de pesquisa, possibilidades e limitações do método. João Pessoa, p. 13-18, 2011.

HENRIQUES, Márcio Simeone. Mídia e educação. **Presença Pedagógica**, Belo Horizonte, v. 19, p.62-67, out. 2012. Mensal.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo. Editora Paz e Terra. 1996.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcus T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 21. ed. Campinas, SP: Papirus, 2013.

MUNARI, Alberto. **Jean Piaget/ Alberto Munari**: tradução e organização: Daniele Saheb. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.

NEVES, Libéria Rodrigues; SANTIAGO, Ana Lydia B.. **O uso dos Jogos Teatrais na Educação**: Possibilidades diante do fracasso escolar. 2. ed. Campinas, SP: Papirus, 2009. 128 p.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro, RJ: LTC, 1971

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach et al. **Objetos de Aprendizagem**: teoria e prática. Porto Alegre, RS: Evangraf,, 2014. 504 p.

TERRA, Márcia Regina. **O DESENVOLVIMENTO HUMANO NA TEORIA DE PIAGET**. 2000. Disponível em:

<<http://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/textos/d00005.htm>>. Acesso em: 02 mar. 2015.

TIELLET, Cláudio Afonso et al. **ATIVIDADES DIGITAIS:: SEU USO PARA O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES COGNITIVAS**. 2007. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14152/8087> >. Acesso em: 20 mar. 2015.

APÊNDICE A
ROTEIRO DE ENTREVISTA.

- 1) Gostaria de saber se tem computadores disponível para uso de professores e alunos?
- 2) A quanto tempo é feito o uso desta ferramenta como apoio pedagógico em sua escola?
- 3) O que você achou desta forma de ensino?
- 4) Você acha que é uma oportunidade de ensinar os alunos a usarem o computador de forma saudável com essa prática?
- 5) De que forma são realizadas as atividades?
- 6) Das atividades que gostaria de saber melhor e sobre os jogos digitais, como se dá essa pratica com a turma de pré A?
- 7) Sabendo que as crianças de hoje já nascem no mundo digital, aqui ainda tem muitas crianças que não fazem uso destes jogos, seja em computador, celulares ou tablets ?
- 8) Para escola tem sido gratificante saber que seus alunos adquiriram o conhecimento e aprendizagem novas através desta ideia lúdica?

APÊNDICE B
QUESTIONÁRIO AOS PROFESSORES

- 1) Você acha que tecnologia veio acrescentar na aprendizagem dos seus alunos?
- 2) Você faz o uso dos jogos digitais em suas aulas?
- 3) Como você insere essa metodologia em seu plano de trabalho?
- 4) Você consegue aplicar no seu dia a dia essa pratica?
- 5) Qual o benefício que trouxe a introdução desta pratica em seu planejamento?
- 6) Qual foi a reação dos alunos na utilização desta ferramenta?
- 7) Quais os jogos que eles mais gostam de jogar em suas aulas?
- 8) Você percebe resultado nessa maneira de aprender e ensinar?
- 9) De que forma e usado esses jogos na escola
- 10) Que tipos de jogos que são usados na escola

Anexos 1

Entrevista com a professora

ROTEIRO DE ENTREVISTA.

- 1) Gostaria de saber se tem computadores disponíveis para uso de professores e alunos? *Existe uma sala com dois computadores que servem para uso dos professores nas suas aulas com as crianças. Estes computadores são utilizados para outras atividades e necessidades da escola.*
- 2) A quanto tempo é feito o uso desta ferramenta como apoio pedagógico em sua escola? *Quando cheguei na escola, no início deste ano já sabia que os professores utilizavam estes computadores como apoio pedagógico, não sendo este recurso específico para este fim.*
- 3) O que você achou desta forma de ensino? *Fala que é um recurso que desperta e estimula o aluno para aprender com prazer. E que apoia os professores a usá-lo nas suas práticas.*
- 4) Você acha que é uma oportunidade de ensinar os alunos a usarem o computador de forma saudável com essa prática? *Disse-me que o professor deve ser o mediador nesse caso, pois os alunos sabem muito bem manusear esta ferramenta, porém deve utilizá-la de forma que vá contribuir para a sua*
- 5) De que forma são realizadas as atividades? *Aprendizagem. Respondeu-me que as atividades pedagógicas são utilizadas através de pesquisas em sites, os tipos de jogos digitais que são adequados a faixa etária do aluno.*
- 6) Das atividades que gostaria de saber melhor e sobre os jogos digitais, como se dá essa prática com a turma de pré A? *Essas atividades são desenvolvidas em grupo, onde o professor interage no computador com eles, tais atividades são escolhidas, planejadas de acordo com a idade.*

7) Sabendo que as crianças de hoje já nascem no mundo digital, aqui ainda tem muitas crianças que não fazem uso destes jogos, seja em computador, celulares ou tablets? *A resposta da diretora é que ainda tem muitas pessoas que não têm acesso a este meio tecnológico.*

8) Para escola tem sido gratificante saber que seus alunos adquiriram o conhecimento e aprendizagem novas através desta ideia lúdica? *Sim, certeza, afirma a diretora, pois a educação tem que andar junto as mudanças tecnológicas e tudo que possa ser favorável a educação dos nossos alunos.*

Anexos 2

Questionário com a professora

QUESTIONÁRIO AOS PROFESSORES

- 1) Você acha que tecnologia veio acrescentar na aprendizagem dos seus alunos? *Sim, essa nova geração está ligada 24hs nas novas tecnologias. Cada criança traz seu conhecimento de casa, nada melhor do que associar as tecnologias na sala de aula, é interessante e novidade, é lúdico. É mostrar ao aluno que também é divertido aprender, e mais ainda com instrumentos tecnológicos.*
- 2) Você faz o uso dos jogos digitais em suas aulas? *Sim, Os jogos são na aula de informática. Temos um dia da semana que utilizamos os computadores no laboratório. São intercâmbios, algumas vezes são os jogos, outras ditados no Word ou redação.*
- 3) Como você insere essa metodologia em seu plano de trabalho? *Tento colocar em todas as aulas, uma gravação de voz, fotos digitais que cada aluno pode registrar e logo realizamos a discussão da cena, além de interpretação oral usamos a escrita.*
- 4) Você consegue aplicar no seu dia a dia essa prática? *Algumas vezes sim, outras o planejamento não segue como planejado. Temos que adaptar conforme outros recursos da nossa disponibilidade.*
- 5) Qual o benefício que trouxe a introdução desta prática em seu planejamento? *Introdução da prática fez um benefício para todos, tanto para o aluno como para o professor. Nossos alunos aprendendo e se divertindo e o novo e nossos educadores estão conseguindo concluir nossos objetivos com 100% de conhecimento e aprendizagem.*
- 6) Qual foi a reação dos alunos na utilização desta ferramenta? *Os alunos têm uma ótima reação a tecnologia, percebem o interesse que as atividades digitais despertam neles.*
- 7) Quais os jogos que eles mais gostam de jogar em suas aulas? *São jogos de memória, quebra-cabeças e caça-letrinhas.*

8) Você percebe resultado nessa maneira de aprender e ensinar?

Com certeza, a tecnologia aproxima o conhecimento e aprimora a aprendizagem de forma bastante significativa.

9) De que forma e usado esses jogos na escola? Utilizamos o computador da sala de recursos, uma vez na semana.

10) Que tipos de jogos que são usados na escola? memória, labirinto, quebra-cabeças, caça-letreiro, associação da inicial e vogais, canções e áudio.