

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

MARA REJANE CORTES LEMOS

O LÚDICO NA APRENDIZAGEM: JOGOS PEDAGÓGICOS ATRAVÉS DE MÍDIAS

CACEQUI
2013

MARA REJANE CORTES LEMOS

O LÚDICO NA APRENDIZAGEM: JOGOS PEDAGÓGICOS ATRAVÉS DE MÍDIAS

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: Dr^a. Maria Lucia Pozzatti Flôres

CACEQUI
2013

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: Prof^a.
Liane Margarida Rockenbach Tarouco

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Prof^a. Liane
Margarida Rockenbach Tarouco

DEDICATÓRIA

Ao meu esposo, filhos e netos pelo apoio.

AGRADECIMENTOS

A conquista é mais especial quando temos incentivo, apoio e companhia. A todos aqueles que de alguma forma contribuíram para a realização deste trabalho.

Muito Obrigada!

“O educador tem a responsabilidade de promover a participação”. A comunicação, interação e o confronto de ideias dos educandos, além de desenvolver as competências básicas: curiosidade, criatividade, capacidade de trabalhar em equipe, de saber comunicar-se. (SOUZA, 2003).

RESUMO

A presente pesquisa bibliográfica e de campo, insere-se nos estudos sobre aprendizagem do ensino através de mídias. A pesquisa foi desenvolvida por uma abordagem qualitativa e quantitativa, no Colégio Estadual Professor Antonio Lemos de Araújo, localizado no centro da cidade, no entorno do Bairro Popular, de onde vem a maior clientela do estabelecimento de ensino. Tendo como sujeitos pesquisados 35 alunos do sexto ano dos Anos Finais do Ensino Fundamental. Para coleta de dados os alunos foram observados com atividades tradicionais e com atividades lúdicas na Sala Digital. Através da comparação entre os dados obtidos no diagnóstico, classificou-se que para o educando ter interesse e comprometimento, o ensino deve ir além das práticas tradicionais, com memorizações e repetições. Os educandos devem ser inseridos como sujeitos ativos no processo ensino e aprendizagem através de atividades lúdicas nas mídias, como as trabalhadas na Sala Digital pela Internet, para que se sintam motivados e inseridos no meio social e tecnológico. Porque os jogos propiciam uma aprendizagem voltada para o entretenimento, à diversão, socialização, construção de regras, descontração e aquisição de conhecimentos de maneira lúdica e prazerosa.

Palavras-chave: Aprendizagem – Ludicidade - Mídias

ABSTRACT

This literature review and field falls within the field of studies on teaching learning through media. The research was conducted by a qualitative and quantitative approach, in State College Professor Antonio Lemos de Araújo, located in the city center, surrounding the Popular Neighborhood, hence the higher education establishment's clientele. The subjects surveyed 35 students in the sixth year of the Final Years of elementary school. For data collection the students were observed with traditional activities and recreational activities in the Digital Living Room. By comparing the data obtained in the diagnosis, qualified for the student who have an interest, commitment, education must go beyond traditional practices, with presets and repetitions. The students should be entered as active subjects in the teaching and learning through play activities in the media, as worked by the Digital Living INTERNET, so that they feel motivated and embedded in the social and technological. Because the games provide a learning-oriented entertainment, fun, socializing, building rules, relaxation and acquiring knowledge in a playful manner and pleasant.

Key-Words: Learning - Playfulness - Media

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	09
2 EVOLUÇÃO HISTÓRICA DAS MÍDIAS.....	11
3 O LÚDICO E A APRENDIZAGEM.....	15
4 O JOGO PEDAGÓGICO ATRAVÉS DE MÍDIAS.....	18
5 EDUCAÇÃO DIGITAL.....	19
6 METODOLOGIA DEFINIDA.....	21
6.1 Aplicação da Pesquisa.....	22
6.2 Resultados Obtidos.....	26
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	29
REFERÊNCIAS.....	30

1 INTRODUÇÃO

A evolução tecnológica dos tempos exigiu que as propostas pedagógicas adotadas nas metodologias de trabalho dos educadores, fossem voltadas para a ludicidade e ao acompanhamento social dos indivíduos. Sendo assim, os jogos pedagógicos através de mídias são uma ótima estratégia de aprendizagem. Em uma educação menos tradicional, mais integradora e desafiadora. O jogo didático é uma alternativa para essa prática pedagógica, que motiva o educando a descoberta, à socialização e à construção do próprio conhecimento dos sujeitos no processo de ensino e aprendizagem.

De acordo com Falcão (2011, p.3), o educador é um mediador, um organizador do tempo, do espaço, das atividades, das certezas e até das incertezas do dia-a-dia da criança em seu processo de construção de conhecimento. É ele que cria e recria sua proposta política-pedagógica e para que ela seja concreta, crítica, dialética, este educador deve ter competência para fazê-la e introduzir atividades lúdicas como elemento dinamizador da mesma.

Este trabalho teve como objetivo desenvolver o processo de aprendizagem, no ensino da Língua Portuguesa, através do auxílio de jogos pedagógicos utilizando diferentes softwares educativos, pesquisados na Internet. O objetivo surgiu a partir da problematização “O jogo pedagógico através de mídias auxilia no processo da aprendizagem?”.

A Informática está nas ruas, no trabalho e no entretenimento. Vem adquirindo cada vez mais relevância no sistema educacional. Sua utilização como estratégia de aprendizagem e sua ação social está crescendo aceleradamente, propiciando que a educação passe por rápidas transformações, a fim de se inserir no meio social.

Para que os objetivos sejam satisfatórios e que o educando adquira realmente a aprendizagem é preciso que o educador proporcione propostas pedagógicas voltadas para o interesse do educando. Uma proposta utilizando jogos através da Sala Digital é uma importante opção pedagógica para a aprendizagem do ensino da Língua Portuguesa.

Após a observação através das práticas pedagógicas, pode-se diagnosticar

que a escola ainda prima por uma concepção tradicional, e que é preciso buscar uma educação mais libertadora e desafiadora, para tanto o jogo é uma opção para essa prática pedagógica, que motiva o educando e o educador no processo, justificando assim a realização deste projeto.

O trabalho se caracterizou por uma pesquisa de campo e bibliográfica, com abordagem qualitativa e quantitativa. A pesquisa foi embasada a partir da observação da falta de concentração e assimilação de educandos do sexto ano dos Anos Finais, do Colégio Estadual Professor Antonio Lemos de Araújo, no município de Cacequi. Primeiramente foram trabalhadas atividades tradicionais embasadas em quadro, giz, cópias, repetições e memorizações. Após os educandos foram avaliados por prova tradicional. Em outro momento foram oferecidas atividades do mesmo conteúdo trabalhado numa concepção tradicional, através do uso de jogos no computador e da Internet.

Segundo Alves (2003, p.31), os brinquedos dão prazer. Os brinquedos fazem pensar. Isso se confirma quando o educando aprende as regras do jogo. No caso, tentou-se, além das regras do jogo, a interação com o ensino e o despertar do interesse do aluno, fazendo com que aprenda brincando.

O trabalho divide-se em seções tais como: “Evolução histórica das mídias”, destacando a importância das mídias ao longo dos tempos. “O lúdico e a aprendizagem”, enfatizando a importância da ludicidade para o processo de ensino e aprendizagem. “O jogo pedagógico através de mídias”, busca destacar a relevância de trabalhar com jogos pedagógicos através de mídias. A seção “Educação digital”, mostra que para a escola acompanhar a evolução da sociedade, a educação digital deve estar presente no ambiente escolar. A metodologia definida se caracterizou por uma pesquisa de campo e bibliográfica, com abordagem qualitativa e quantitativa. Nas considerações finais foi ratificada a importância de trabalhar com jogos pedagógicos no processo educacional para a aprendizagem dos educandos.

2 EVOLUÇÃO HISTÓRICA DAS MÍDIAS

Durante a existência da vida o homem vai interagindo com o meio e criando invenções que ao longo dos tempos beneficia aqueles que fazem parte do grupo social. Podem-se citar algumas invenções que vieram beneficiar a humanidade, segundo Bellintani (2004, p.1):

*Luz elétrica (1879): o desenvolvimento da lâmpada incandescente pelo americano Thomas Edison é o marco da captura da energia elétrica. Ela alavancaria o desenvolvimento da indústria e revolucionaria o modo de vida das pessoas;

*Fotografia (1839): o pintor e físico francês Louis Daguerre, descobriu que a imagem pode ser capturada e reproduzida por meio de uma câmera escura. Hoje a imagem digital, dispensa o filme e a revelação e transformou a fotografia em um hobby de milhões de pessoas em todo o mundo.

*Carro (1886): o primeiro veículo de quatro rodas movido por motor a gasolina, sendo considerado o primeiro automóvel da História foi desenvolvido pelo engenheiro alemão Gottlieb Daimler, sendo que hoje é o principal meio de transporte.

*Telefone (1876): embora vários inventores estivessem trabalhando no projeto do telefone, foi o escocês Alexandre Graham Bell quem realizou a primeira ligação em dois aparelhos. Nos dias atuais cada vez mais o celular facilita a vida do usuário em todos os sentidos.

*Rádio (1896): criado pelo italiano Guglielmo Marconi, o rádio teria sua primeira transmissão realizada na virada do século XIX para o XX, em 1901. Ele enviou ondas de rádio de um balão, na Inglaterra, que foram capturadas na Costa Oeste dos Estados Unidos.

*Televisão (1921): a primeira transmissão, para a comunidade científica, ocorreu em Londres, era possível ver apenas o contorno das imagens. No Brasil foi em 1953. A televisão é o principal meio de entretenimento.

*Computador (1945): embora a invenção do computador pessoal date do fim dos anos 70, ele está prestes há completar 60 anos. O desenvolvimento de microprocessadores permitiu a criação de computadores pessoais de mesa e portáteis. Nos tempos atuais o computador se tornou uma ferramenta indispensável na vida cotidiana, seja profissionalmente, seja como instrumento de pesquisa,

comunicação pessoal e entretenimento. Atualmente o rádio trocou o entretenimento dos primeiros tempos pela prestação de serviços comunitários e sociais.

*Internet (1969): criada para fins militares, a comunicação em rede por computador passou a ser usada para pesquisa em universidades nos anos 80 e ganhou uso comercial na metade dos anos 90. No Brasil, o serviço foi implantado em 1995. Em 2000, o país adotou o sistema de banda larga. A internet faz parte da vida de uma grande parte da população.

Confirma-se a importância de determinadas invenções através de Mossi (2008, p.15), quando diz que o advento das novas técnicas de transmissão de informações - que é o traço mais característico da sociedade informática - terá repercussões sobre a cultura, entendida no sentido mais amplo do termo. A invenção do rádio promoveu a cultura porque tornou possível - em especial com o advento dos transistores - chegar aos lugares mais remotos e praticamente inacessíveis, não apenas com a difusão de notícias da atualidade, mas também com programas culturais de literatura, música e teatro. A televisão trouxe uma mudança ainda mais profunda a este respeito; as palavras são acompanhadas de imagens, o que não apenas amplia os efeitos da palavra falada, como, além disso, permite a transmissão de outros efeitos estéticos não verbais e de novos valores educativos.

Segundo Vieira, Almeida e Alonso (2003, p. 27), a sociedade passa por profundas mudanças em praticamente todos os seus segmentos, principalmente no modo de pensar e atuar. Passa de uma sociedade tradicional para a do conhecimento, a do desenvolvimento tecnológico.

Na sociedade atual a tecnologia, principalmente a informática está presente em toda parte. Ao acordar se desperta pelo toque do celular, ao aquecer a água para o chimarrão ao invés de usar o fogão, usa-se o micro-ondas, quando se faz compras o pagamento acontece através do cartão de crédito, as extensas filas no banco foram substituídas pelo caixa eletrônico. Para acompanhar a evolução dos tempos é necessário inserir-se na era digital.

Com o advento da Revolução Tecnológica encontra-se uma sociedade com características diversificadas, onde para acompanhá-la é preciso ter agilidade, raciocínio lógico, estar preparado para enfrentamentos diversos, ser criativo, desenvolver habilidades que permitam resolver problemas concretos, ter acesso às informações, trabalhar em equipe, entre outras.

Segundo Vieira, Almeida e Alonso (2003, p. 28):

Certamente a educação terá de enfrentar o desafio da mudança se quiser sobreviver e, para tanto, deverá rever o significado social do trabalho escolar na época atual, equacionando corretamente as novas demandas e avaliando a sua eficácia proporcionar melhor qualidade de vida a todos os homens. Essas mudanças devem considerar os diferentes tipos de demandas e expectativas colocadas para a educação.

Através do fragmento percebe-se a importância e a influência da educação na vida da humanidade, tendo que desenvolver meios para orientar a formação de pessoas conscientes e críticas, que possam participar como sujeito no processo de aprendizagem e conhecimento.

A referida transformação busca uma postura criativa, participativa, ética, democrática e tecnologicamente mais exigente. Para tanto se precisa de profissionais comprometidos com a mudança.

Conforme Vieira, Almeida e Alonso (2003, p.53), o conhecimento passou a ser a mola propulsora da sociedade e o acesso à informação deixou de estar limitado ao professor ou à escola, ficando disponível de várias formas e em vários lugares.

Qualquer cidadão pode acessar informações sobre os mais diversos temas através da Internet, seja de maneira domiciliar, profissional ou em lojas especializadas. As tecnologias estão presentes na vida da sociedade através das redes sociais, do uso de celulares, dos programas de televisão, dos jogos eletrônicos, de DVDs, aparelhos de data show, entre outras.

Mossi (2008, p. 16) declara que:

A informática e as demais tecnologias promovem mudanças constantes na sociedade, exigindo uma requalificação rápida e permanente dos indivíduos, tornando-os aptos para atuarem nesse novo cenário. Com a globalização, a educação passou a ser mais valorizada, buscando promover a elevação do nível de escolaridade da população, assim como a melhoria da qualidade desse ensino, pois a transferência de tecnologias exige que os receptores sejam capazes de absorver e mediar conhecimentos.

Os estabelecimentos de ensino através de seus currículos escolares trazem de forma concreta os anseios da sociedade, transformando assim a ideia conservadora de que a escola era o espaço único e exclusivo de adquirir apenas conhecimentos científicos. Através desse enfoque ela vem demonstrar ao meio

social que para atingir o seu verdadeiro papel, deve ter seu currículo adequado ao tipo de sociedade em que seus educandos interagem.

Segundo Vieira, Almeida e Alonso (2003, p. 55):

A implementação de transformações mais profundas na escola, que possibilitem uma melhor adequação às novas demandas sociais, proporcionando uma educação de qualidade, requer alteração na concepção de gestão das organizações escolares. Nesta nova forma de gestão a tecnologia apresenta-se como o sistema nervoso de um organismo/organização que aprende enquanto age e reflete, transmitindo informações e sensações de um órgão ao outro e armazenando os conteúdos mais relevantes, para que possam ser recuperados quando necessários.

A escola para acompanhar a evolução tecnológica de um mundo globalizado deverá rever suas estruturas em função das novas exigências da sociedade com propostas provenientes de uma concepção libertadora e de acordo com os interesses de uma sociedade.

3 O LÚDICO E A APRENDIZAGEM

A evolução tecnológica dos tempos incentivou que as propostas pedagógicas adotadas nas metodologias de trabalho dos educadores, fossem voltadas para a ludicidade e ao acompanhamento social dos indivíduos. Sendo assim os jogos pedagógicos através de mídias são um forte instrumento de aprendizagem, desenvolvendo uma educação menos tradicional, mais integradora, desafiadora, tendo o jogo didático como alternativa para essa prática pedagógica, que motiva o educando a descoberta, à atividade, à autoexpressão, à socialização e à construção do próprio conhecimento dos sujeitos do processo.

De acordo com Falcão (2011, p.3):

O educador é um mediador, um organizador do tempo, do espaço, das atividades, das certezas e até das incertezas do dia-a-dia da criança em seu processo de construção de conhecimento. É ele que cria e recria sua proposta política-pedagógica e para que ela seja concreta, crítica, dialética, este educador deve ter competência para fazê-la e introduzir atividades lúdicas como elemento dinamizador da mesma.

Para que os objetivos sejam satisfatórios e que o educando adquira realmente a aprendizagem é preciso que o educador proporcione propostas pedagógicas voltadas para o interesse do educando. Uma proposta utilizando jogos através da Sala Digital é uma importante opção pedagógica para a aprendizagem do ensino da Língua Portuguesa.

Segundo Alves (2003, p.31), os brinquedos dão prazer. Os brinquedos fazem pensar. Isso se confirma quando nota-se que o educando aprende as regras do jogo. No caso, tentou-se, além das regras do jogo, a interação com o ensino e o despertar do interesse do aluno, fazendo com que aprenda brincando.

Conforme Tiba (1998, p.24), o professor deixou de ser a fonte única e exclusiva de informações porque os alunos estão globalizados via televisão, canais a cabo, internet e multimídia. Se alguns ainda não estão é por falta de oportunidade de desejo.

Atualmente o mundo transforma-se rapidamente, no qual o homem a cada dia cria tecnologias e estas influenciam diretamente nas escolas. Sendo a escola um caminho imprescindível para o sucesso de todos aqueles que por ela passam. Portanto a criatividade, a proposta pedagógica, o conhecimento e a formação

continuada dos profissionais de educação são fortes ferramentas para uma educação através da ludicidade.

Conforme Borba e Penteado (2001, p. 93):

Na verdade, as inovações educacionais, em sua grande maioria, pressupõem mudança na prática docente, não sendo uma exigência exclusiva daquelas que envolvem o uso de tecnologia informática. A docência, independentemente do uso de TI, é uma profissão complexa. Nela estão envolvidas as propostas pedagógicas, os recursos técnicos, as peculiaridades da disciplina que se ensina as leis que estruturam o funcionamento da escola, os alunos, seus pais, a direção, a supervisão, os educadores de professores, os colegas professores, os pesquisadores, entre outros.

Podem-se fazer propostas pedagógicas sem o uso das tecnologias, porém não vai estar inserido na evolução tecnológica em que a sociedade faz parte. Isso depende também, da proposta pedagógica em que o educador está inserido, já que é ele o grande motivador dos processos educativos.

Zagury (2006, p.203) afirma:

Pode-se mudar o método e as técnicas de ensino por outras mais modernas, sem que isso melhore a qualidade do ensino, porque não é o método que faz um bom professor; é o professor que faz qualquer método tornar-se efetivo. O que não anula nem desmente a necessidade (apenas reforço) de jogarmos todas as nossas "cartas" na recuperação da qualidade docente.

A educação é dinâmica e está sempre em transformação. O educador que antes era apenas o sujeito do ensino ampliou horizontes, tornando-se mediador do processo educativo. Devendo sempre estar em constante formação, proporcionar atividades inovadoras e prazerosas para os alunos.

As atividades lúdicas podem desenvolver diversas habilidades e atitudes interessantes no processo educacional.

O jogo é uma estratégia para que os educadores proporcionem a aprendizagem e para os educandos é uma maneira diferente de estudar ou mesmo é um brincar. Portanto tende a ocupar cada vez mais os espaços da sala de aula.

Brougère (1998, p. 122), afirma que não se trata, de deixar a criança livre de sua atividade, abandonada a si mesma. Ela deve jogar, mas todas as vezes que for lhe dada uma ocupação que tem a aparência de um jogo, é satisfeita essa

necessidade, e ao mesmo tempo, cumpre o papel educativo.

Atividades educativas através de jogos além de desenvolver a socialização, trabalham regras de convivência, interação de conhecimentos científicos com os colegas e uma opção menos formal e mais prazerosa de aprender.

Pelo jogo o educador pode acompanhar melhor seus educandos, sendo que através de anotações consegue conhecê-lo e mapear estratégias de aprendizagem para desenvolver seus avanços e limites em relação à construção de seu processo de aprendizagem.

Assim, segundo Elias (2000, p. 198):

O educador precisa conhecer o seu aluno e valorizar as habilidades que ele possui criando oportunidades para que ele possa desenvolvê-las e potencializá-las. Influenciando muito no que o aluno irá aprender, pois este não é passivo, mero receptor, mas está em constante atividade. Tudo quer conhecer cabendo à escola não anular esta vivacidade e esse interesse com imposições e, sim, ativá-los constantemente.

4 O JOGO PEDAGÓGICO ATRAVÉS DE MÍDIAS

O trabalho teve como objetivo desenvolver o processo de aprendizagem, no ensino da Língua Portuguesa, através de jogos pedagógicos utilizando diferentes softwares educativos. O objetivo surgiu a partir da problematização “O jogo pedagógico através de mídias auxilia no processo da aprendizagem?”.

Durante os meses de junho e julho do ano de dois mil e doze, foi observada a turma sessenta A, composta por trinta e cinco alunos, com idades mescladas, entre dez e quinze anos, pertencentes ao sexto ano dos Anos Finais do Ensino Fundamental, do Colégio Estadual Professor Antonio Lemos de Araújo, no município de Cacequi, Rio Grande do Sul.

A escola está localizada próxima ao centro da cidade, recebe educando de quase todos os bairros, mas faz parte de seu entorno, o Bairro Popular, local de onde vem à maioria dos alunos que nela estudam. É importante mencionar que os moradores do Bairro Popular em sua maioria são profissionais autônomos, empregados domésticos ou diaristas e muitos sem escolaridade.

Em contato com as famílias nas diversas interações da comunidade escolar, observou-se que a cultura midiática faz parte de seu cotidiano com naturalidade. Com aparelhagem de sons, modernos celulares com uso de avançados programas, socialização de programas de rádio e/ou televisão e quando tem acesso a Sala Digital, demonstram através de seu uso ter domínio sobre a máquina, assim como acesso a diferentes possibilidades que a Internet oferece.

Os referidos alunos foram observados pela professora do componente curricular de Língua Portuguesa em relação ao processo de aprendizagem no que se refere à leitura e a escrita.

5 EDUCAÇÃO DIGITAL

Os educadores devem estar em constantes formações continuadas para que possam equilibrar o processo educativo buscando o conhecimento com qualidade e participando de uma sociedade globalizada, fato que comprova tal colocação é o uso de mídias através da internet, no qual através de diferentes programas as pessoas de um mundo inteiro podem se comunicar e se conectar.

Conforme Trapenard (2012, p. 3), o uso da tecnologia na sala de aula, é um desafio, já que ela traz novos elementos, altera dinâmicas sociais e cria uma relação entre professor e aluno. A inovação surge onde existe uma vontade de experimentar, pois estamos em um momento de pioneirismo, em que a utilização dos recursos tecnológicos na prática da educação não está consolidada.

Um dos grandes avanços da tecnologia midiática é observado através das redes sociais. O grande papel das redes sociais é a interação entre seus usuários. Seu crescimento de acesso e interação é crescente, pois a cada dia as pessoas procuram estas comunidades para troca de experiências, opiniões, amizade e comunicação.

Segundo Falcão (2011, p.7), os computadores podem ser usados para ensinar. A quantidade de programas educacionais e as diferentes modalidades de uso do computador mostram que esta tecnologia pode ser bastante útil no processo de ensino e aprendizado. Na utilização dos recursos informatizados a partir de uma relação com a máquina. Piaget (1972, p.58) coloca que “as funções essenciais à inteligência consistem em compreender e inventar”.

Assim como as redes sociais se espalham rapidamente, os educadores devem usar a criatividade e inserir nos seus ensinamentos a informatização, porque os educandos trazem para o ambiente escolar tais evoluções, desafiando que os profissionais de educação além do conhecimento científico devem ser conhecedores e usuários de um mundo informatizado e de uma educação baseada nas Tecnologias de Comunicação e Informação.

De acordo com Mossi (2008, p. 11), o computador deve ser um instrumento que auxilia no processo de ensino e aprendizagem, propiciando novas formas de ensinar e aprender, permitindo diferentes modalidades de ensino auxiliando na

construção de cidadãos equilibrados e conscientes.

Trapenard (2012, p. 4), diretora-presidente da Fundação Telefônica, na pesquisa Inovação Tecnoeducativa – Um olhar para projetos brasileiros, expõe quatro aspectos que caracterizam a inovação tecnoeducativa que são: ambiente favorável, integração das Tecnologias de Informação e Comunicação, tendências tecnológicas e qualidade educativa.

Em relação a ambiente favorável devem-se ser criadas condições propícias à integração e ao surgimento de novas possibilidades de pensar e fazer. Na integração das Tecnologias de Informação e Comunicação, ter disponibilidade de equipamentos e à formação de todos os envolvidos. Buscar através de tendências tecnológicas, recursos que podem potencializar ou alterar práticas pedagógicas e para obter uma qualidade educativa, envolver a incorporação de novos espaços e mais pessoas no processo, respeitando a especificidade de cada um dos envolvidos.

Nas práticas educativas é preciso participar constantemente de atualizações e formações onde os profissionais da educação, seja, na escola, na comunidade ou/e no mundo globalizado, através de suas interações pedagógicas, poderão com certeza encarar diferentes situações onde será exigido dele competência, seriedade, profissionalismo, amizade, descontração, mas principalmente um ensino de qualidade tornando o educador um mediador do conhecimento e os educandos seres autônomos, capazes de enfrentar os desafios do cotidiano com qualidade tornando-se sujeitos do processo e homens emancipados enquanto cidadãos.

6 METODOLOGIA DEFINIDA

Percebeu-se que os educandos eram inquietos e a metodologia usada, voltada para uma educação mais tradicional, não estava dando resultados positivos, devido à falta de concentração, interesse da turma e a aquisição da aprendizagem. Os alunos ficavam ansiosos pela hora do recreio, seus olhos expressavam satisfação em esperar por esse momento. Foi observada pela professora responsável pelo componente curricular de Língua Portuguesa, do sexto ano dos Anos Finais do Ensino Fundamental, sobre seus procedimentos na hora do intervalo. Notou-se que durante vários dias apresentavam a mesma ansiedade em aula e que durante o tempo de recreação brincavam com seus celulares, cantavam músicas e quando era proporcionada pela escola, data-show com mensagens, recreio musicado, também se concentravam e se interessavam.

Pensou-se então trabalhar embasado numa concepção libertadora, com uma metodologia voltada para a ludicidade, mais prazerosa, envolvendo com mais naturalidade os educandos, interligados ao avanço tecnológico que o processo social proporciona, trazendo para os diferentes ambientes educacionais da escola, o uso de mídias. Surgiram hipóteses em trabalhar uma metodologia inovadora através de jogos pedagógicos nos computadores na Sala Digital, trazendo para a sala de aula a realidade no mundo da informatização.

Para que a pesquisa obtivesse resultados concretos, decidiu-se trabalhar na Sala de Aula durante quinze dias com uma metodologia tradicional, com atividades tradicionais, como copiar, responder, memorizar, entre outras. Sendo que no décimo quinto dia de trabalho foi realizada uma prova escrita com as atividades trabalhadas em aula. A referida prova teve valor de zero a cem. Destacando que a média de aprovação da escola seria valor sessenta. E trabalhar na Sala Digital, nos próximos quinze dias, que sucederam as atividades tradicionais, com jogos pedagógicos pesquisados na Internet, buscando uma metodologia inovadora, interativa e que fizesse parte do dia a dia dos alunos. A cada dia a professora do componente curricular de Língua Portuguesa, da turma do sexto ano, por um determinado tempo observava o desenvolvimento, a participação e o envolvimento de cada aluno em relação a sua aprendizagem. Faziam-se anotações sobre tudo que se observava e assim procedia-se até analisar todos os alunos. A dinâmica de cada jogo era bem motivadora, pois a cada jogada eram emitidos comandos de certo ou errado, mas

sempre incentivando o jogador a prosseguir o jogo. As observações, anotações durante a realização das atividades e os resultados obtidos através de avaliações escritas, foram realizadas para que se chegasse a um resultado em relação à aprendizagem dos educandos e a importância da metodologia trabalhada para os resultados da mesma.

Assim o presente trabalho se caracterizou por uma pesquisa de campo e bibliográfica, com abordagem qualitativa e quantitativa. A referida pesquisa foi embasada a partir da observação de dificuldades de concentração e assimilação de educandos do sexto ano dos Anos Finais do Colégio Estadual Professor Antonio Lemos de Araújo, no município de Cacequi.

6.1 Aplicação da Pesquisa

Os sujeitos participantes da pesquisa deveriam ser matriculados e assíduos na turma sessenta A, do sexto ano dos Anos Finais do Colégio Estaduais Professor Antonio Lemos de Araújo, totalizando trinta e cinco alunos, com idade entre dez e quinze anos.

Durante os primeiros quinze dias do mês de agosto, foram aplicadas atividades tradicionais embasadas em quadro, giz, cópias, repetições, com atividades de completar, seguir o modelo e responder. Os alunos foram avaliados pela professora da turma, do componente curricular de Língua Portuguesa, por uma prova tradicional, no décimo quinto dia, contendo atividades relacionadas às trabalhadas em aula. Nos últimos quinze dias do mês de agosto foram oferecidas atividades através da ludicidade, com o mesmo conteúdo trabalhado nos dias anteriores, na Sala Digital, com o uso de jogos no computador e, na Internet.

Os jogos disponibilizados aos alunos foram “Feminino e Masculino”, “Alfabeto de Sabão”, “Jogo do Plural” “Ditado de Palavras”, “Caça Palavras”, “Jogo de Memória”, “Quem tem medo da Bruxa?”, entre outros, eram com ilustrações coloridas, com imagens, com sons, por exemplo, no site: <http://www.iguinho.com.br> ou <http://www.escolagames.com.br>. O contato interativo fazia-se presente após o término de um jogo, no próprio computador, eram dados elogios para os alunos em relação à concretização do mesmo ou um sinal de alerta onde deveria se concentrar. Para verificar a aprendizagem foi observada, diariamente pela professora de Língua Portuguesa da turma, as atividades educativas voltadas para a ludicidade pela

Internet.

Fazem-se necessárias algumas explicações sobre o procedimento de alguns jogos, tais como: no jogo “Masculino e Feminino”, que amplia e reforça a compreensão sobre o gênero ao qual pertencem as palavras, por meio de um jogo divertido e cheio de exemplos. O jogo consiste em arrumar o quarto guardando os objetos no baú. Com o mouse arrasta-se o objeto do tapete até o baú, aparece à escrita da palavra com o desenho, após coloca-se o objeto dentro do baú, abre uma janela perguntando se a palavra está no masculino e feminino, após clicar na opção, aparece certo ou errado e uma frase com a palavra. Prossegue o jogo. Encontra-se no site escolagames.



Figura 01 – Tela que mostra o jogo “Masculino e Feminino”.

O “Alfabeto de Sabão” é um jogo educativo sobre o alfabeto, com um visual atraente, o jogo ajuda na memorização das letras do alfabeto. O aluno tecla em qualquer letra e estoura a bolha com a letra, o aluno constrói palavras com a letra e poderá classificar quanto ao número de sílabas, classificar em vogais ou consoantes, entre outros conhecimentos gramaticais. Encontra-se no site escolagames.

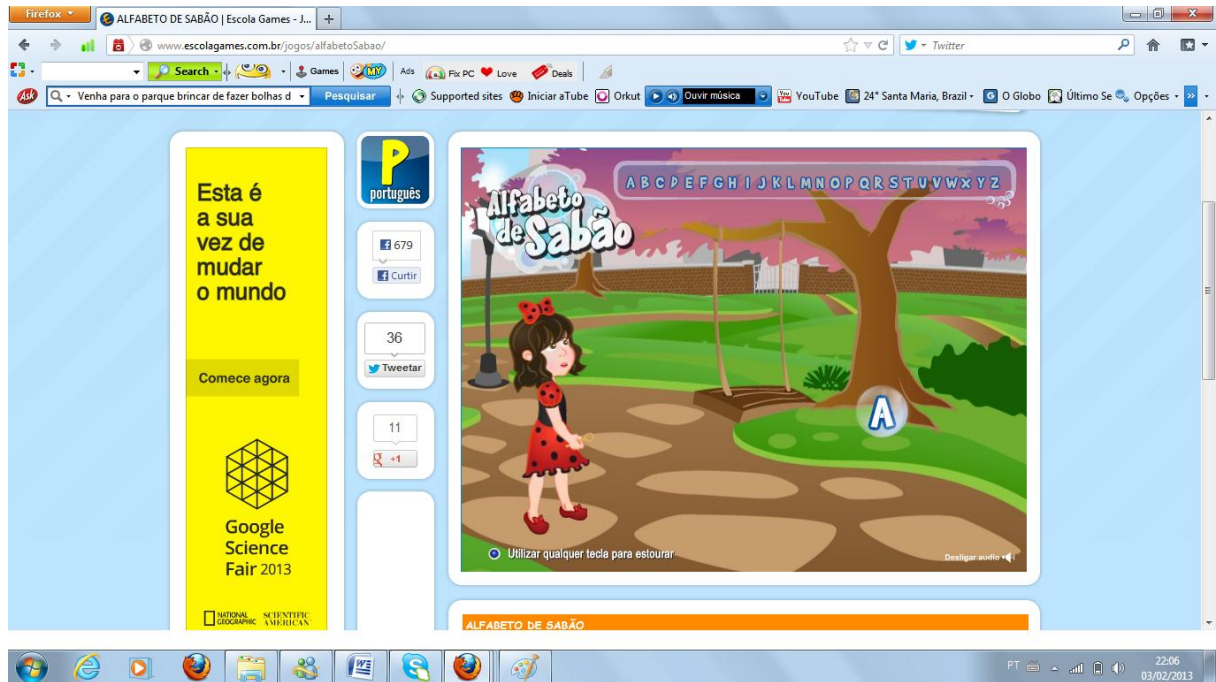


Figura 2 – Tela que mostra o jogo “Alfabeto de Sabão”.

No “Ditado de Palavras” aparece o desenho e o áudio da palavra. Após seis jogadas, mostra a pontuação e prossegue-se com um “Caça Palavras”, e com o mouse caça-se as palavras do ditado. Este jogo é interessante para complementar atividade escolar relacionada à ortografia, pois estimula à concentração, o manuseio do teclado, a escrita de palavras e ainda oferece diversão por meio de um caça palavras. Encontra-se no site escolagames.



Figura 03 – Tela do jogo “Ditado de palavras”

No “Quem tem medo da bruxa”, deve-se ter habilidade, raciocínio lógico e rapidez, pois aparece o desenho e as opções do que vai ir na poção por escrito, deve ser procurado na prateleira o que vai e arrastar para o caldeirão, tendo um tempo para jogar. Encontra-se no site do Iguinho.



Figura 04 – Tela que mostra “Quem tem medo da bruxa”

6.2 Resultados Obtidos

Após a metodologia aplicada de forma tradicional e a aplicada através de jogos pedagógicos na Sala Digital, através da Internet, os resultados obtidos são especificados a seguir.

Quando foram aplicadas as avaliações referentes aos trabalhos tradicionais constatou-se que dos trinta e cinco alunos observados, treze alunos ficaram concentrados, vinte e dois se dispersavam e precisavam da ajuda da professora para voltar a trabalhar. Nove alunos obtiveram nota acima de sessenta, sete alunos nota cinquenta e dezenove alunos nota inferior a cinquenta.

A Figura 5 mostra o gráfico referente à observação geral da turma em relação a sua concentração no estudo. Dos 35 alunos, 37,1% ficaram concentrados e 62,9% ficaram dispersos.

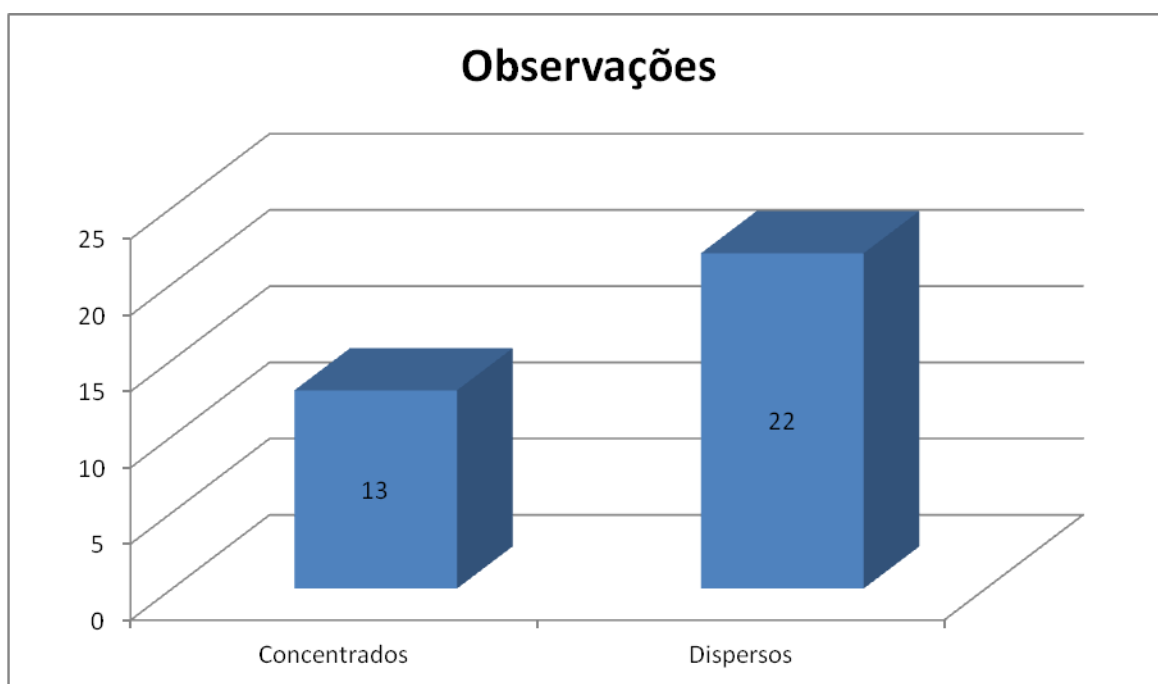


FIGURA 5 - observações da turma em relação à concentração no estudo. Total: 35 alunos.

Na Figura 6 é mostrado o gráfico referente à avaliação tradicional de rendimento dos alunos, a qual evidenciou que o ensino tradicional dispersou a atenção do aluno diminuindo seu rendimento. Dos 35 alunos, 25,7% obtiveram nota

acima de 60,0, que é a média da escola, 20,0% obtiveram nota 50,0 e 54,3% obtiveram nota inferior a 50,0.

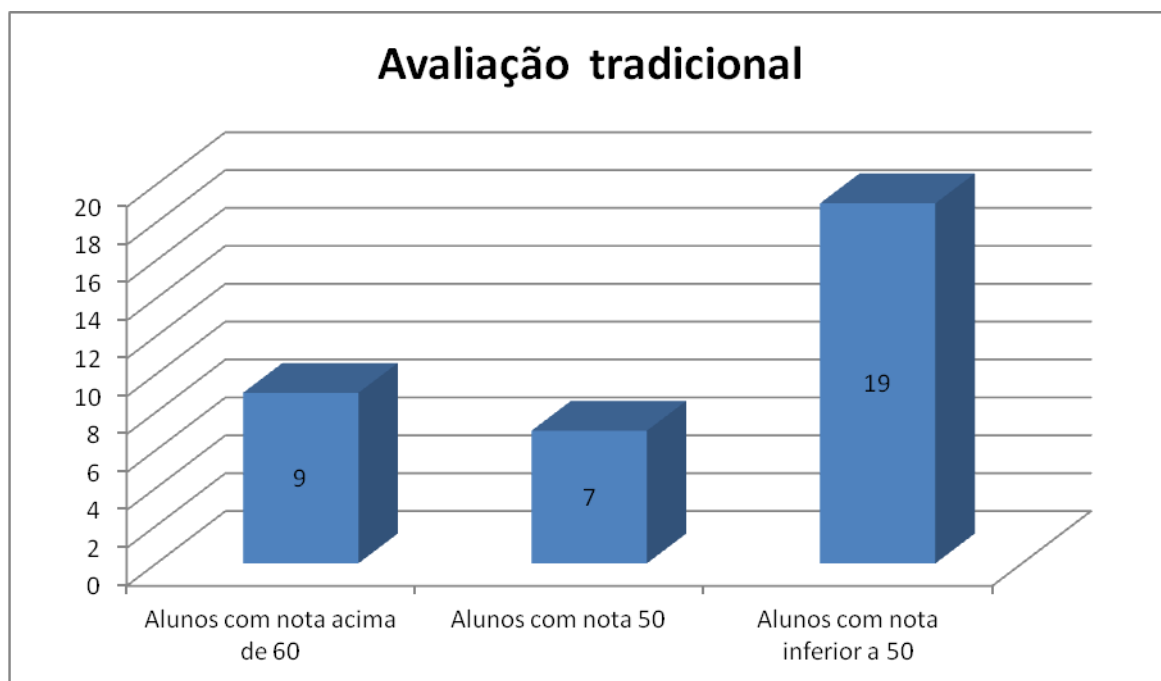


Figura 6 - Avaliação tradicional do rendimento. Total: 35 alunos.

Após serem trabalhadas atividades lúdicas através de jogos no computador, na Sala Digital foram observados que os educandos tiveram maior concentração e rendimento. A professora responsável observava os mesmos, quando interagiam com os colegas e com os jogos no computador. As observações faziam-se necessário para que se pudessem verificar seus desenvolvimentos em relação à aprendizagem. Durante os dias trabalhados na Sala Digital, diariamente eram feitas anotações individuais dos alunos, observando-os seus desenvolvimentos em relação a aprendizagem, chegando-se ao seguinte resultado: após os quinze dias trabalhados na Sala Digital e observados diariamente pela professora do componente curricular de Língua Portuguesa, vinte alunos tiveram facilidade em realizar as atividades, nove alunos demoraram mais tempo, mas realizaram as atividades e seis alunos precisaram da ajuda da professora para realizarem as atividades.

A Figura 7 mostra o gráfico referente à avaliação com atividades lúdicas, na qual foi comprovado o aumento de facilidade de aprendizagem dos alunos. Dos 35

alunos, 57,2% tiveram facilidade de fazerem as atividades, 25,7% demoraram, mas fizeram as atividades e 17,1% precisaram da intervenção da professora para fazer as atividades.

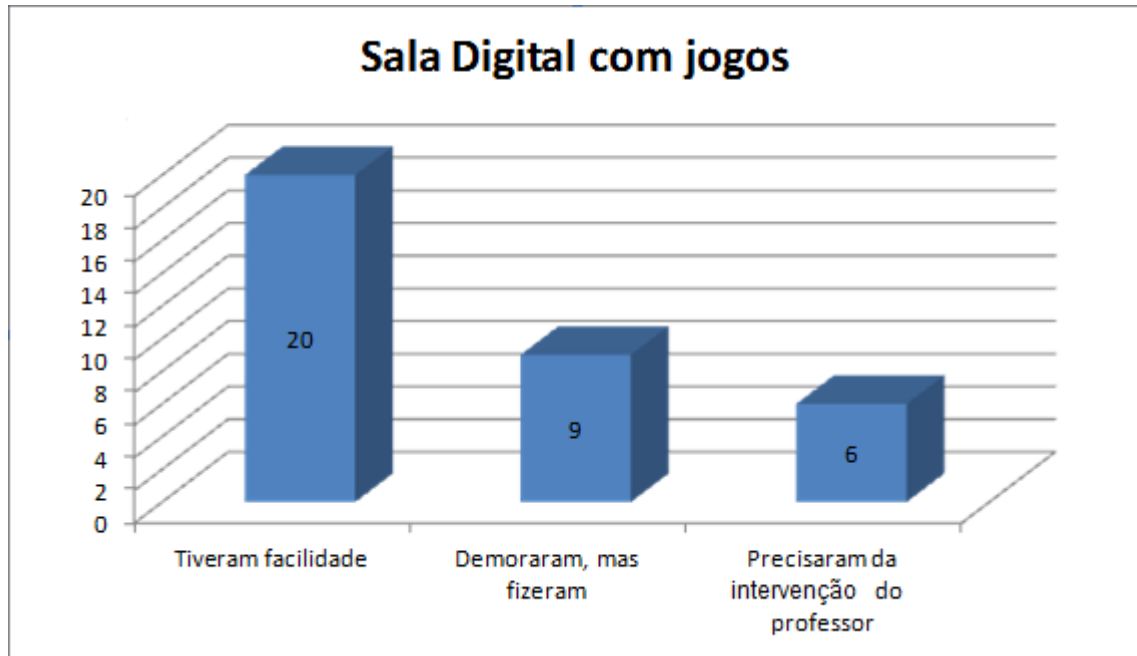


Figura 7 - Avaliação das atividades lúdicas. Total: 35 alunos.

Após a aplicação das duas metodologias de trabalho, a de maneira tradicional e a voltada para a ludicidade, observaram-se os resultados da avaliação escrita, das observações e anotações do desempenho dos alunos durante as atividades na Sala Digital, conclui-se que as atividades realizadas através da informatização foram mais assimiladas pela maioria dos alunos, de acordo com as anotações, observações e o acompanhamento da professora, durante a participação dos alunos no computador trabalhando com jogos. O desempenho, desenvolvimento e interesse dos educandos, foram mais bem aproveitados tanto em concentração, quanto em aprendizagem, devido ao interesse pelas atividades lúdicas, uso do computador, da Internet e das tecnologias fazerem parte do cotidiano dos alunos observados.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho teve como objetivo desenvolver o processo de aprendizagem, no ensino da Língua Portuguesa, através de jogos pedagógicos utilizando diferentes softwares educativos. O objetivo surgiu a partir da problematização “O jogo pedagógico através de mídias auxilia no processo da aprendizagem?”.

Verificou-se que o computador é uma ferramenta com um grande potencial que deve ser profundamente explorado para oferecer o máximo. No ato de brincar, a criança possui uma rica interação com a linguagem oral, desta forma progressivamente vão ampliando o seu vocabulário e suas conexões com o mundo e o computador. Ao brincar com o computador, a criança se desenvolve, exercitando suas potencialidades e buscando diferentes meios para a aprendizagem e o conhecimento.

O ensino através de mídias, principalmente com jogos pedagógicos pesquisados na Internet, torna o processo ensino aprendizagem mais participativo, enriquecedor, inovador, comprometido e prazeroso. O papel do educador como mediador do processo é fundamental. Está nas mãos do educador a escola que queremos, é preciso balançar as estruturas de uma educação conservadora e tradicionalista, buscando uma educação voltada para a ludicidade e para a informatização.

A escola deve buscar a transformação da prática educacional tradicional para um enfoque inclusivo que atenda ao desenvolvimento da pessoa, uma vez que o modelo de escola inclusiva busca verificar, constantemente, o crescimento global do aluno, atentando para uma educação mais individualizada, personalizada, que irá satisfazer às necessidades básicas de cada um.

A formação continuada seguida de políticas públicas educacionais, assim como planejamentos de trabalho comprometido com a transformação, com certeza fará a diferença no processo ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Rubem. **Conversas sobre educação**. São Paulo: Versus, 2003.
- BORBA, Marcelo de Carvalho e PENTEADO, Miriam Godoy. **Informática e Educação Matemática - coleção tendências em Educação Matemática – Autêntica**, Belo Horizonte, 2001.
- BROUGÉRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Arte Médicas. 1998
- ELIAS, Marisa Del Cioppo - De Emilio à Emilia: A **Trajetória da alfabetização**. São Paulo: Scipione, 2000.
- FALCÃO, Antonia Simiana Pahim. **O lúdico na aprendizagem: jogos pedagógicos através de mídias**. Artigo de Especialização, 2011.
- MOSSI, Anne. **As tecnologias da informação e da comunicação nas séries iniciais do ensino fundamental**. Monografia de Graduação, 2008.
- PIAGET, Jean. **A vida e o pensamento do ponto de vista da Psicologia Experimental e da Epistemologia Epistemológica Genética**. In: Piaget. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1972.
- TIBA, Içami. **Ensinar aprendendo- como superar os desafios do relacionamento professor-aluno em tempos de globalização**. 17ª ed. São Paulo: Gente, 1998.
- TRAPENARD, Françoise. **Estudos e Pesquisas Educacionais (encarte especial)**. Revista Nova Escola. Ano XXVII. Nº 256. Outubro de 2012.
- VIEIRA, Alexandre Thomaz, ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de, ALONSO, Myrtes. **Gestão Educacional e Tecnologia**. São Paulo: Avercamp, 2003.
- ZAGURY, Tânia. **O professor refém: para pais e professores entenderem porque fracassa a educação no Brasil**. Rio de Janeiro: Record, 2006.
- BELLINTANI, Milton. **Invenções que mudaram o mundo e sobreviveram ao tempo**. Disponível em <http://epoca.globo.com/especiais/2004/tecnologia/abre.htm> - http://www.educacaodigital.com/index.php?option=com_content&view=article&id=59&Itemid=74 - Acessado em 09/11/2012.
- ESCOLA GAMES. **Jogo do Masculino e Feminino, Alfabeto de Sabão, Ditado de Palavras**. Disponível em <http://www.escolagames.com.br> - Acessado em 05 de agosto de 2012.
- IGUINHO. **Quem tem medo da bruxa?** Disponível em <http://www.iguinho.com.br> Acessado em 10 de agosto de 2012.