

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E
COMUNICAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA

Cleonice Leles Oliveira

O uso de jogos digitais como recurso didático diferenciado para auxiliar no processo de alfabetização

Juiz de Fora

2018

Cleonice Leles Oliveira

O uso de jogos digitais como recurso didático diferenciado para auxiliar no processo de alfabetização

Trabalho de conclusão apresentado ao Curso de Especialização Tecnologias da Informação e Comunicação para a Educação Básica, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do grau de Especialista.

Orientadora: Dr.^a Beatriz de Basto Teixeira

Juiz de Fora

2018

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática
da Biblioteca Universitária da UFJF,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Oliveira, Cleonice Leles .

O uso de jogos digitais como recurso didático diferenciado para auxiliar
no processo de alfabetização / Cleonice Leles Oliveira. -- 2018.

74 f. : il.

Orientadora: Beatriz de Basto Teixeira

Coorientadora: Maria Paula Pinto dos Santos Belcavello Trabalho de
Conclusão de Curso (especialização) -Universidade
Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação/CAEd. Especialização em
Tecnologias de Informação e Comunicação para o Ensino Básico, 2018.

1. Aprendizagem. 2. Jogos Digitais. 3. Tecnologia. I. Teixeira, Beatriz de
Basto, orient. II. Belcavello, Maria Paula Pinto dos Santos.

Cleonice Leles Oliveira

O uso de jogos digitais como recurso didático diferenciado para auxiliar no processo de alfabetização

Trabalho de conclusão apresentado ao Curso de Especialização Tecnologias da Informação e Comunicação para a Educação Básica, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do grau de Especialista.

Aprovada em 15 de dezembro de 2018

BANCA EXAMINADORA

Dr.^a Beatriz de Basto Teixeira - Orientadora

Universidade Federal de Juiz de Fora

Me. Thomaz Spartacus Martins Fonseca

Universidade Federal de Juiz de Fora

Dedico este trabalho ao meu esposo, Nilton, e aos meus filhos, Caciano e Priscila, por todo o carinho e apoio nesta caminhada.

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente a Deus por ter me dado forças para chegar até o fim deste percurso, disposição para enfrentar as barreiras, abençoando minha saúde e meu caminhar.

À minha família, que não mediu esforços para que meus sonhos e projetos se tornassem reais, sempre me apoiando e incentivando nesta jornada.

À Universidade Federal de Juiz de Fora, principalmente à tutora Maria Paula Pinto dos Santos Belcavelho que me acompanhou no processo do Trabalho de Conclusão de Curso, aos professores que compuseram minha banca, dentre eles Thomaz Spartacus, ao corpo docente do curso e aos demais tutores que me deram o suporte necessário em todas as atividades propostas.

À minha orientadora, Prof^a Dr^a. Beatriz Basto Teixeira, que esteve sempre presente, colaborando de maneira relevante para que avançasse na construção deste trabalho.

Às minhas grandes amigas, Hananda, Rosilene Monteiro e Thaína, pelo incentivo e apoio durante esta trajetória.

Às minhas colegas de Faculdade, Lucyenne e Sandra, que estiveram ao meu lado, não permitindo que eu desistisse no meio da caminhada, não medindo esforços para me ajudar nos momentos difíceis da minha vida.

A todos que, direta ou indiretamente contribuíram neste percurso.

“O grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover educação para as crianças.”

(ALMEIDA, 1994, p. 18)

RESUMO

Este trabalho de conclusão do Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação para a Educação Básica é composto por um memorial, pelo relato das atividades realizadas durante as disciplinas do curso e por um projeto didático desenvolvido pela autora, candidata ao título de especialista. O projeto propõe a utilização de jogos digitais de plataformas educacionais gratuitas como um recurso diferenciado para ser usado como estratégia de aprendizagem na alfabetização dos anos iniciais, com intuito de investigar a relação entre a tecnologia e o aprendizado, especialmente com relação ao uso de jogos digitais a favor da alfabetização, a partir da concepção de que a dificuldade de aprendizagem pode ser facilitada com a aplicabilidade de jogos digitais. Para além disso, o objetivo é criar oportunidades que permitam o desenvolvimento cognitivo do aluno, nas práticas de aquisição de leitura e escrita, fixar os conteúdos propostos e trabalhados em sala de aula, além de potencializar o aprendizado do aluno, levando à internalização de saberes provocados por estímulos sensoriais e propiciando avanços no processo de ensino e aprendizagem. O projeto didático foi desenvolvido em uma instituição de Ensino Fundamental pública, local de trabalho da autora, localizada no Município de Contagem-MG. A realização do projeto de intervenção teve como público alvo o atendimento a estudantes matriculados no 3º e 4º ano do Ensino Fundamental, com dificuldade de aprendizagem nas áreas de leitura e escrita. Para tanto, foram utilizados questionários para melhor avaliar o perfil do professor mediador e facilitador. Além disso, foram utilizados como recursos tecnológicos computador e smartphone. Os resultados obtidos com o desenvolvimento do projeto didático possibilitaram fazer uma análise de como os docentes reconhecem a necessidade de estar preparados para utilizar a tecnologia nas salas de aula. Assim como se constatou, no desenvolvimento do projeto, que os jogos trouxeram benefícios, favorecendo a interatividade e a motivação na aprendizagem, levando os alunos a fazerem uma leitura de mundo, atraindo-os para o audiovisual, aprimorando, dessa forma, suas habilidades e competências na leitura e escrita.

Palavras-chave: Aprendizagem. Jogos digitais. Tecnologia.

SUMÁRIO

1-	MEMORIAL.....	10
2-	RELATOS PRODUZIDOS DAS DISCIPLINAS DO CURSO.....	18
2.1	Tecnologias da Informação e Comunicação I.....	18
2.2	Tecnologias da Informação e Comunicação II.....	20
2.3	Educação por internet.....	24
2.4	Processos Cognitivos.....	26
2.5	Computador em sala de aula.....	28
2.6	Gestão escolar informatizada.....	29
2.7	Técnicas e métodos para o uso das TICs em sala de aula	31
2.8	Produção de material pedagógico.....	34
3.	PROJETO DE TRABALHO.....	36
3.1	Tema.....	36
3.2	Título.....	36
3.3	Formulação do problema	36
3.4	Levantamento de hipóteses e soluções.....	36
3.5	Mapeamento do aporte teórico-científico.....	37
3.6	Definição e descrição do produto.....	38
3.7	Documentação e registro.....	44
3.8	Descrição e análise dos resultados.....	57
	REFERÊNCIAS.....	59
	APÊNDICE	62
	ANEXOS	67

1 MEMORIAL

Minha história

Nasci no ano 1971, numa cidadezinha do norte de Minas chamada Salinas, conhecida como capital mundial da cachaça. Iniciei o primário já com sete anos e meio no grupo escolar público. Nessa época já sabia ler e escrever, pois aprendera com meu pai ensinando os adultos na sala da minha casa.

Ao término do ensino primário, fui estudar no único colégio que existia na minha cidade, que, algum tempo atrás, fora um colégio de freiras, porém, com a partida das freiras, tornou-se uma escola pública, a Escola Estadual Coronel Idalino Ribeiro. Em 1989, concluí o Ensino Médio, vindo morar na capital mineira.

Em 1990, comecei a trabalhar como vendedora de livros na área de Psicologia. Sonhava em voltar a estudar, mas a situação financeira naquele momento não me permitia.

Em 1992, fiz concurso público no Município de Contagem. Logo no início de 1993, fui chamada para ocupar o cargo de secretária escolar no referido município. Nesse mesmo período, casei e depois vieram os filhos. Meu sonho de voltar a estudar ficou cada vez mais distante.

No ano de 2012, uma amiga querida do trabalho me fez um convite: voltarmos a estudar juntas. A vida havia me posto um desafio. Àquela altura, com dois filhos, voltar a estudar. Achei que não daria conta. Porém, agora tinha duas amigas, incentivando-me. Prestei vestibular e fui aprovada para o curso de Pedagogia da Universidade Pitágoras – Unopar, que iniciei no 1º semestre de 2013. Logo no começo do curso, estava na mesma turma das minhas amigas. Todavia, dois meses depois, a turma foi dividida e nos separamos. Fiquei só e com muito medo de não dar conta. Contudo, fiz novas amizades, apaixonando-me pelo que estava fazendo no curso.

Pouco tempo depois, veio o desemprego do meu esposo, levando a uma situação financeira muito difícil. Pensei em desistir. Meu marido, porém, me colocou outro desafio: por que não fazer o Exame Nacional de Ensino Médio (ENEM)? Se passasse conseguiria bolsa e não seria preciso parar de estudar.

Temia fazer a prova, uma vez que fazia muito tempo que havia parado de estudar as disciplinas solicitadas no ENEM. Então, disse-lhe que não iria fazer. Mas meu esposo, filhos e amigas prosseguiram me incentivando. Resolvi fazer e, para minha surpresa, consegui bolsa integral na faculdade em que estava estudando.

Concluí minha graduação em dezembro de 2016. Em seguida, veio minha amiga novamente e instigou-me outro desafio: a Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) estava abrindo um curso de pós-graduação em tecnologias, área de meu interesse, propondo que o fizéssemos juntas. Novamente, fizemos a inscrição e enviamos nossa carta de intenção. Para minha surpresa, passei no 10º lugar, mas, infelizmente, minha amiga e companheira não conseguiu. Sua colocação ficou acima das vagas que a UFJF tinha disponibilizado.

Embora tenha vencido outro desafio, estava triste por não ter ao meu lado minha amiga incentivadora. Ela, porém, não me deixou desistir, afinal conheceria outras pessoas, faria novas amizades. Foi assim que Deus me presenteou com mais duas colegas e parceiras de trabalho no curso. Se estou aqui, agora, contando as minhas memórias e trajetória, é porque estou caminhando a passos largos para a concretização de mais um sonho.

As minhas expectativas em relação ao curso Especialização em Tecnologias de Informação e Comunicação para o Ensino Básico (TICEB), enquanto funcionária da escola onde trabalho, seria desenvolver, em conjunto com a equipe pedagógica, projetos que atendessem às necessidades da escola e dos alunos. O uso dessa ferramenta pedagógica era e ainda é muito limitado, pois há a necessidade de formação por parte de muitos professores e funcionários, além de requerer tempo e investimento.

Diante disso, meu interesse era aperfeiçoar meus conhecimentos relacionados às Tecnologias da Informação e Comunicação no contexto educacional, para poder ajudar a criar momentos de aprendizagem mais diversificados e ricos, de maneira que pudesse a vir agregar, junto à equipe, o aprendizado adquirido, selecionando e, principalmente, fundamentando o processo de ensino, atendendo ao currículo do estabelecimento, gerando, assim, novas possibilidades de aprendizagens e conhecimentos.

Com isso, poderia ter oportunidade, por meio dos projetos, de implementar, intensificar, integrar e agregar conhecimentos à minha prática diária e de todos os envolvidos no processo, auxiliando os alunos a fazerem uma pesquisa de informação, a utilizarem jogos pedagógicos digitais como ferramenta de aprendizagem, criação e consulta a *blogs* educativos, fóruns, utilização de redes sociais, de forma construtiva, para formação de indivíduos mais conscientes.

Além do mais, esta formação viria ao encontro de meu crescimento pessoal e profissional, vislumbrando, assim, estratégias metodológicas inovadoras que viriam contribuir para o desenvolvimento do meu trabalho, dos professores e alunos, fazendo uso de ferramentas tecnológicas específicas nas diversas áreas do saber.

Percurso formativo

Inicialmente, conhecer os recursos da plataforma Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) foi muito tranquilo. Não tive muitas dificuldades em lidar com ela. Contudo, à medida que as disciplinas foram aparecendo, fui tendo certo medo, uma vez que tantas ferramentas tecnológicas postas à minha frente começaram a causar-me certo impacto.

As experiências adquiridas no percurso foram muito ricas e significativas para minha vida acadêmica no nível político, cultural e social, pois propiciaram, sobretudo, estabelecer uma correlação entre a teoria e a prática, o que favoreceu mudanças na minha prática pedagógica, contribuindo para minha vida profissional e pessoal.

Por meio desta especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), tive a grande oportunidade de vivenciar profundas experiências, mediante trocas de experimentos e saberes, argumentações e ideias no convívio com outras pessoas, que só me oportunizaram crescimento, desenvolvimento e aprendizagens. Certamente, são aprendizagens que irão beneficiar-me no meu setor de trabalho atual e também na vida futura com meus alunos.

Quão importante foi aprender utilizar e aplicar esses saberes, para construção de instrumentos pedagógicos e também como facilitadores na construção das potencialidades dos alunos, fazendo com que, nos ambientes da nossa escola e nas atividades curriculares, estejamos cada vez mais inseridos no mundo tecnológico, sem perder de vista o conteúdo curricular proposto.

Os aportes teóricos, debates, fóruns, wikis, discussões em grupo, trabalhos e projetos me fizeram ampliar sobremaneira a minha visão profissional e cultural.

As disciplinas na qual tive maior dificuldade foram as Tics I e II, a construção do Plano de Ação Pedagógico Inovador (PAPIs). Não foi simples também fazer o roteiro dos vídeos, assim como o vídeo pessoal e a animação.

Em suma, não tive muitas dificuldades nas demais disciplinas, tampouco em fazer minhas atividades, fóruns, wikis e projetos em grupos. Mesmo porque os tutores e os colegas em geral foram bastante participativos, auxiliando-me sempre que foi necessário e solicitado.

Das disciplinas

A disciplina **Tecnologia da Informação e Comunicação I (TICs I)** me possibilitou fazer uma caminhada repleta de conhecimentos e saberes, permitindo estabelecer uma ponte

entre a teoria e prática, expandindo, assim, de maneira nunca vista, conhecimento, caminhos e práticas que me qualificam no sentido de aplicar todo o conhecimento adquirido de forma inovadora, como também de modificar práticas diárias.

Afinal, as tecnologias estão aí, não adianta tentar fugir delas. Elas se fazem presentes em diversos setores da nossa vida, transformando o nosso cotidiano, seja nos espaços sociais, culturais e políticos. Assim, como afirma Silva (2010, p.37), “é cada vez maior o número de pessoas que dependem da comunicação online para trabalhar e viver”. À medida que vou conhecendo os recursos, eles transformam minha vida e as maneiras como manuseio e lido no dia a dia.

Com isso, tenho oportunidade de desenvolver competências, práticas e saberes, indo além dos limites do ciberespaço e da cibercultura. De acordo com Santaella, (2013, p.21), “o ciberespaço digital fundiu-se de modo indissolúvel com o espaço físico. Uma vez que as sobreposições, cruzamentos, intersecções entre eles são inextricáveis, chamo de espaço de hiper mobilidade esse espaço intersticial, espaço híbrido e misturado”. Por sua vez, Silva define Cibercultura como: “[...] modos de vida e de comportamentos assimilados e transmitidos na vivência histórica e cotidiana marcada pelas tecnologias informáticas, mediando à comunicação e a informação via internet” (SILVA, 2010, p.38).

São esses comportamentos e vivências cotidianas, que, por meio dos fóruns, discussões e trabalhos de grupos colaborativos, possibilitaram agregar e complementar, de forma inigualável, para o avanço do outro. Assim, potencializou-se a construção de competências e habilidades, favorecendo mudanças de estratégias metodológicas e estabelecendo novas formas de mediação para trabalhar com os alunos na sala de aula. Nesse contexto, Santaella (2013, p.27) ressalta que:

[...] do ponto de vista educativo, mediar, na era das tecnologias digitais, implique enfrentar o desafio de se mover com engenhosidade entre a palavra e a imagem, entre o livro e os dispositivos digitais, entre a emoção e a reflexão, entre o racional e o intuitivo. Talvez o caminho seja o da integração crítica, do equilíbrio na busca de propostas inovadoras, divertidas, motivadoras e eficazes.

Nessa perspectiva, a disciplina em questão possibilitou empreender uma caminhada repleta de conhecimentos sobre as TICs, sobre seus avanços, mudanças, implicações e aplicações, principalmente na aprendizagem dentro do contexto escolar. Tais conhecimentos apontaram inúmeras formas de trabalhar e de potencializar nossas práticas pedagógicas, por meio de ferramentas que estão ao nosso alcance, fazendo parte do dia a dia dos educandos.

A Tecnologia de Informação e Comunicação (TICs II) capacitou-me e habilitou-me para usar com competência muitas ferramentas que me permitiram conhecer práticas de produção e de elaboração de material educacional, redesenhando os espaços físicos e os procedimentos pedagógicos, além de inovar em minhas ações e práticas.

Assim, a disciplina adicionou um conjunto de conhecimentos em relação ao uso da tecnologia, oportunizando-me conhecer uma nova ecologia do saber, abrangendo os conceitos e os fundamentos das metodologias ativas - disruptiva e sustentada, as novas tendências para a Educação, como o ensino híbrido, que possibilita uma modificação real dos processos de ensino. Como explicam os estudiosos:

O ensino híbrido é um programa de educação formal no qual um aluno aprende, pelo menos em parte, por meio do ensino online, com algum elemento de controle do estudante sobre o tempo, lugar, modo e/ou ritmo do estudo, e pelo menos em parte em uma localidade física supervisionada, fora de sua residência (CHRISTENSEN; HORN; STAKER, 2013, p. 7).

Pude também conhecer alguns tipos de modalidades de ensino que transformam a sala de aula, como sala de aula invertida, por rotação, por estações, laboratório rotacional, entre outros que fazem a interposição de saberes, conhecimentos e aprendizagem, possibilitando ao aluno desvendar o próprio conhecimento, tornando-se o protagonista dessa ação.

Outra importante oportunidade foi aprender sobre Design Educacional, como fazer buscas e identificar sites com recursos educacionais abertos ou livres, o que viabilizou conhecer muitos sites de pesquisas livres de direitos autorais, assim como criar e produzir materiais pedagógicos digitais de qualidade: *blogs*, vídeos, fotografias, vídeo animações, práticas criativas e aprendizagens significativas, assim como fazer planejamento aplicando tais recursos, ou seja, consolidando a prática ao contexto educacional.

A Gestão Informatizada trouxe ao meu conhecimento uma riqueza de informações. Mesmo executando há muito tempo serviços de natureza administrativa, desconhecia a maneira que poderia utilizar informações e dados no ponto de vista administrativo, pedagógico e financeiro, assim como em relação aos direitos institucionais dos estudantes e as leis que os amparam, tanto no aspecto do cumprimento dos deveres como dos direitos.

Pude aprender como posso usar os instrumentos de sistematização dos dados e registros para reorganizar internamente a escola, através de sistemas de *softwares* ou planilhas, como um meio para cumprir metas e buscando aplicabilidade em cada dimensão da gestão escolar. Kenski (2012) estabelece a relação entre educação e tecnologias da seguinte

forma: “a presença de uma determinada tecnologia pode induzir profundas mudanças na maneira de organizar o ensino” (KENSKI, 2012, p. 44 *apud* ASSIS, 2015, p. 429).

Dessa forma, com base nessas informações, é possível desenvolver e elaborar ações pedagógicas, administrativas e financeiras, visando a uma educação inclusiva, além de proporcionar maior envolvimento da comunidade escolar atendida. Tais ferramentas informacionais contribuem para simplificar, principalmente, o trabalho administrativo e o fazer pedagógico.

Os **Processos Cognitivos** levaram-me, de maneira intensa, a assimilar melhor como acontece o processo de aprendizagem, observando as vertentes de estudos dos processos cognitivos, sendo capaz de entender e compreender alguns comportamentos humanos. Nessa perspectiva, foi importante entender como os processos de aprendizagens ocorrem na interação do indivíduo com o ambiente no qual está inserido e, também, pelos estímulos sensoriais disponibilizados nesse ambiente. Isso pode levar o indivíduo a uma aprendizagem satisfatória ou a uma dificuldade de aprendizagem. É importante ressaltar que, como esse processo ocorre de maneira individual, ninguém pode aprender para o outro, mas com o outro, ou seja, o outro pode nos ajudar nessa trajetória, instruindo-nos, orientando, argumentando, fazendo-nos refletir mediante provocação.

Nesse sentido, as discussões da disciplina permitiram conhecer elementos que auxiliam na aprendizagem do educando, no que se refere aos processos cognitivos. Estes estão relacionados ao raciocínio, à construção de hipóteses, à tomada de decisão e linguagem, tudo isso ligado de modo direto à aprendizagem. Alvarez e Lemos (2006) *apud* Oliveira (2014, p. 18) sinalizam como a aprendizagem solicita a contribuição do meio ambiente:

[...] devem-se considerar os processos cognitivos internos, isto é, como o indivíduo elabora os estímulos recebidos, sua capacidade de integrar informações e processá-las, formando uma complexa rede de representações mentais, que possibilite a ele resolver situações-problema, adquirir conceitos novos e interpretar símbolos diversos.

Nessa perspectiva, o professor, como mediador, facilitador, pode modificar suas práticas pedagógicas para que a aprendizagem aconteça de fato, criando sentidos e significados nas suas vivências por meio do diálogo, de trabalhos colaborativos de equipes. Para tal, o docente pode contar com o avanço da tecnologia que oportuniza outros espaços para aprender, utilizando, sobretudo, os processos cognitivos superiores, por meio do espaço virtual, por meio da interatividade. Silva (2010, p. 43) assim se manifesta:

Na perspectiva da interatividade, o professor pode deixar de ser um transmissor de saberes para converter-se em formulador de problemas, provocador de interrogações, coordenador de equipes de trabalho, sistematizador de experiências e memória viva de uma educação que, em lugar de prender-se à transmissão, valoriza e possibilita o diálogo e a colaboração.

A neurociência levou-me a compreender que, para promover uma aprendizagem satisfatória, é preciso exercitar a motivação, a emoção, o conhecimento afetivo da pessoa a ser ensinada e a capacidade de trabalhar em conjunto cérebro, psicológico e o biológico. “[...] Aprender envolve o pensamento, as emoções, as vias neurais, os neurotransmissores, enfim, todo o ser humano. Deve haver um equilíbrio entre cérebro, psiquismo, mente e pedagógico” (TOKUHAMA- ESPINOSA, 2008 *apud* OLIVEIRA, 2014, p. 20).

Muito embora eu trabalhe na parte administrativa da escola, onde a gestão informatizada é a que deve estar mais presente, a disciplina **Computador em sala de aula** trouxe à tona nova visão de mundo, das vantagens e desvantagens do uso do computador.

No campo educacional e com finalidade educativa, é um facilitador, um recurso que deve ser usado para desenvolver as aprendizagens e alargar o conhecimento do estudante tanto no ambiente da sala de aula, quanto como recurso de aprendizagem fora do espaço escolar. Nesse contexto, tal recurso potencializa o desenvolvimento do raciocínio, das habilidades motoras e cognitivas, bem como a agilidade, a motivação e o relaxamento.

A disciplina oportunizou também perceber a importância de trabalhar a mecânica de jogos no contexto educacional, promovendo maior engajamento, construção da motivação dos alunos, favorecendo ações de aprendizagem de maneira significativa e prazerosa, além de utilizar elementos dos jogos para alcançar maiores soluções num contexto diferenciado, tendo o aluno no papel de protagonista.

Educação por internet propiciou refletir sobre diferentes práticas que podem ser utilizadas no dia a dia para trabalhar com os alunos, orientando-os na maneira de fazer uma boa pesquisa, considerando a rede de computadores via internet um espaço de interação, informação e trocas de saberes e experiências.

As discussões da disciplina propiciaram pensar estratégias diferenciadas de intervir e, ao mesmo tempo, de conhecer os interesses do aluno com quem estou me relacionando dia a dia, fazendo uso de ferramentas que fazem parte do seu cotidiano. Utilizando as redes sociais como *Facebook*, *Instagram*, *Whatsapp*, pode-se promover mediação em estudos, debate com comentários a respeito de um determinado assunto, compartilhar bons exemplos, com a utilização de vídeos, troca de mensagens, bate papo, conversas individuais ou em grupos de discussão. Com esses recursos, pode-se desenvolver o senso crítico, dando voz àqueles mais

tímidos, instigando-os a manifestarem seu ponto de vista, gerando, assim, um clima de confiança entre professor e aluno.

Além do mais, propiciou usar diferentes maneiras de trabalhar com os alunos e, a partir desses recursos, descobrir a melhor maneira que eles têm para aprender.

Ao longo da disciplina **Produção de Material Pedagógico**, pude exercitar o olhar crítico em relação ao visual na construção e produção do material pedagógico. Tive a oportunidade de construir a aprendizagem buscando aliar a teoria e a prática, o que levou a fazer assimilação de conversão dos símbolos gráficos e imagens em conceitos e ideias, aprimorando a articulação, nesse processo, com os elementos gráficos.

Na disciplina, pude criar materiais com diagramação diferenciada, com boa organização e hierarquia de informações, a partir da disposição de imagens visuais dispostas de maneira harmoniosa e esteticamente organizada.

A aprendizagem deu-me segurança para fazer melhores escolhas e seleções das minhas produções em relação ao material didático. Desse modo, pude refletir sobre a prática docente, possibilitando reformular os materiais com o objetivo de desenvolver maior autonomia e capacidade na construção do ensino-aprendizagem, favorecendo o pensar sobre escolhas didáticas que valorizem, divulguem e favoreçam minhas práticas diárias.

O programa didático de **Técnicas e métodos para o uso de TICs em sala de aula** amplificou o meu repertório de saberes e oportunizou construir conhecimentos e técnicas acerca de práticas de ensino aprendizagem por meio das TICs, dentro da abordagem dos multiletramentos.

Foi possível aprender a fazer relações numa perspectiva crítica das práticas de letramentos e uso das TICs no espaço educacional. Assim, pude intensificar minha compreensão a respeito de projetos, como uso de diversos gêneros textuais que circulam na esfera científica, midiática e como recursos multimodais na esfera artística e literária, tais como: infográficos, palestras digitais, crônicas visuais, videoclipes, contos digitais com utilização de redes sociais como *Instagram*, *Facebook*, *blogs*, dentre outros.

Quando é possível incorporar ao aprendizado as possibilidades que a tecnologia oferece, aliadas a objetivos bem definidos, relacionando conhecimentos e sabendo aplicá-los, é inegável como o uso dessa ferramenta possibilita ao aluno obter diferentes letramentos, além de melhorar a educação. Os educadores Collins e Halverson (2009) *apud* Bauler (2011, p.11) afirmam:

[...] se a escola não começar a adotar uma política séria de inserção de práticas de letramentos digitais bem como de desenvolvimento de capacidades, habilidades e conhecimentos para a participação efetiva nessas práticas, os aprendizados mais valorizados socialmente deixarão a escola para trás.

Dessa forma, é possível afirmar que esses recursos não só favorecem a inclusão digital, como também possibilitam, de maneira positiva, as mudanças sociais, culturais e políticas.

Todo o conhecimento apreendido foi muito relevante para a minha vida e, com certeza, também o será para as pessoas com quem poderei partilhar esse conhecimento.

A partir das questões levantadas no curso, é possível concluir o quanto os professores estão despreparados e inabilitados para usar essas ferramentas digitais no campo educacional. Para tal, é preciso que tenham formação para se apropriarem desses conhecimentos e para interagirem com essas ferramentas, para poder aplicá-los na prática, de forma a motivar seus alunos.

Todo esse aprendizado levou-me a entender como a tecnologia impacta e transforma a nossa vida, como os recursos tecnológicos são necessários ao ambiente educacional e o quanto eles viabilizam ao aluno um ambiente rico em trocas de experiências, vivências e diferentes maneiras de aprender, seja de maneira individual ou coletiva.

Por meio da interatividade, conectividade, numa perspectiva interdisciplinar de ensino, há muitas possibilidades de se apropriar de conhecimentos agora no espaço virtual, otimizando, assim, as capacidades do nosso alunado. As ferramentas tecnológicas facilitam e são importantes para criação e produção de projetos inovadores e colaborativos, podendo transformar a realidade do ensino aprendizagem de uma comunidade escolar, na sua convivência social, cultural e política.

Diante disso, foi possível também ampliar minha visão de mundo e refletir como posso reinventar e inovar práticas pedagógicas, por meio de projetos inovadores com o uso das TICs, que favoreçam e motivem o aluno dentro de um processo formativo. Contudo, o curso levou-me a ponderar e estabelecer relações no meu processo de ensinar, pois pude discernir aspectos que influenciam, de forma positiva e negativa, na aprendizagem, assim como o que fazer para alavancar a motivação, o interesse e a interação.

2. RELATOS PRODUZIDOS NAS DISCIPLINAS

2.1- Tecnologias da Informação e Comunicação I

Este conteúdo possibilitou fazer uma caminhada repleta de conhecimentos sobre as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), acerca de seus avanços, mudanças, implicações e, principalmente, sua importância na aprendizagem dentro do contexto escolar. Esses conhecimentos apontaram inúmeras formas de trabalhar e de potencializar nossas práticas pedagógicas, por meio de ferramentas que estão ao nosso alcance e, principalmente, fazendo parte do dia a dia dos nossos educandos. Com isso, houve oportunidade de se promover um movimento contínuo de troca de informações, mensagens, imagens, vídeos e fotos, propiciando interações em que os alunos podem adquirir conhecimento a qualquer hora, em qualquer lugar da cidade/espço.

Visto que as mudanças no cenário educacional são constantes, há uma nova demanda urgente de nos adequarmos no espaço/ambiente escolar, desenvolvendo uma prática pedagógica atualizada e contextualizada por meio dos recursos tecnológicos de comunicação e informação. A partir disso, questiono: quais as implicações das TICs em nossa vida, afinal, ela nos ajudam ou nos atrapalham?

Levando-se em conta que as pessoas são diferentes, agem de formas diferentes e possuem múltiplas maneiras de aprender, também é preciso fazer uso de um suporte pedagógico coerente com a sua forma de aprender e de acordo a suas vivências, buscando atingir os objetivos e alcançando uma aprendizagem eficiente. Nessa perspectiva, o aprender e o ensinar passam a alcançar outra dimensão, sendo preciso respeitar as dificuldades e as peculiaridades de cada um. Com isso, pode-se, de fato, contribuir para que haja uma aprendizagem significativa e motivadora, em que os recursos das TICs possibilitam seu crescimento no aprendizado.

A atividade eleita Plano de Ação Pedagógica Inovadora (PAPI-I) teve início na sexta semana do curso, no período de 11/12 a 17/12. O objetivo era desenvolver um projeto em grupo, de maneira colaborativa e compartilhada, por meio do aplicativo Google da internet.

Para que pudéssemos realizar esse trabalho, a partir da quinta semana, período de 4 a 10/12, tivemos estudos envolvendo produção e divulgação de conhecimentos na cultura digital. Nessa semana, começamos a entender o que é a cultura digital na qual estamos imersos e como produzir conhecimentos. Tivemos, ainda, um *chat*, para discutirmos os desafios da educação na cultura digital.

Na semana 6 (período de 11 a 17/12), o estudo foi produção e divulgação de conhecimentos na cultura digital. Pudemos entender como utilizar os recursos tecnológicos para criar e produzir projetos colaborativos e inovadores que pudessem transformar o processo de ensino aprendizagem utilizando as TICs na escola. Como metodologia de ensino, o professor utilizou três estudos de caso, o que nos permitiu ter um norte sobre o trabalho a ser desenvolvido, auxiliando nas ações a serem realizadas posteriormente.

O Estudo de caso 1- Pesquisa e comunicação na internet, período de 11 a 13/12: Deveríamos criar uma conta no gmail e compartilhar nosso e-mail com os demais integrantes do grupo.

O Estudo de caso 2- Criação e compartilhamento colaborativo, período de 13 a 15/12. A proposta era eleger um integrante do grupo para criar uma pasta compartilhada, com nome do tema escolhido pela equipe Grupo de Trabalho Temático (GTT) - “*Blogs na escola*”, no aplicativo Google Drive. As próximas ações eram compartilhar, com todos os integrantes do grupo e com o tutor, os materiais e dados coletados da pesquisa. Para isso, deveríamos organizar todo o material coletado para o embasamento teórico e suporte pedagógico que precisaríamos como: artigos, teses, vídeos, imagens, endereços eletrônicos em planilhas e, assim, produzir argumentos, para construir, criar e solucionar os problemas do tema escolhido.

O estudo de caso 3- Melhorando a experiência em sala de aula, período de 15 a 17/12. Nesse estudo de caso, precisaríamos explorar as ferramentas do Google gmail. Para isso, precisaríamos realizar um diálogo utilizando a ferramenta *Hangouts*, decidindo quais funções seriam necessárias para realização das nossas ações como: planejamento, organização e realização do PAPI. Para esse fim, utilizamos a ferramenta Google Agenda, com a qual marcamos dia e hora para realizarmos uma reunião *on-line* por meio de vídeo chamada do *Hangouts*, em que pudemos discutir algumas ideias para a construção do nosso GTT e como ele seria desenvolvido.

Como o objetivo era criar um PAPI, ficou decidido, entre os integrantes, que cada um ficaria responsável por uma disciplina específica. Contudo, era preciso tornar nossas práticas e planejamentos inovadores com a utilização das TICs, de forma significativa, prazerosa, instigante e que pudesse atrair a atenção e o engajamento dos educandos. Como tema do Projeto, escolhemos o “Uso consciente da energia”, um assunto que está em pauta no momento atual, devido aos problemas do aumento das contas da energia elétrica e em função do baixo nível dos reservatórios das usinas hidrelétricas.

A construção do projeto aconteceu na sétima semana, no período de 29/01 a 04/02/18, tendo sua elaboração fluído muito bem. Todos os integrantes foram muito comprometidos, cada uma colocava sua contribuição. Também pensávamos e fazíamos nossas intervenções em relação à contribuição do outro, para potencializar o processo de ensino e aprendizagem.

No geral, o produto final ficou muito bom. Porém, em relação à aplicabilidade na sala de aula, não foi possível para a grande maioria dos componentes do grupo, devido ao fato de não estarem atuando no momento como professores.

Durante o decorrer das semanas, foi possível perceber o quão importante é a construção de um trabalho colaborativo e compartilhado e como isso pode favorecer nas relações interpessoais. Além disso, pude ampliar minha visão de mundo e refletir como podemos reinventar e inovar nossas práticas pedagógicas, por meio de projetos inovadores com o uso das TICs, para produção e criação de conhecimentos dentro de um percurso formativo.

Para finalizar a unidade da disciplina, na oitava semana, período de 5 a 11/02/18, foi solicitada a produção de uma gravação de um vídeo-depoimento, utilizando nosso *smartphone*, em que pudéssemos expressar nossas impressões, críticas, expectativas em relação à disciplina e o uso da TICs na educação.

2.2 Tecnologias da Informação e Comunicação II

Esta disciplina veio agregar e ampliar meu repertório de conhecimentos em relação ao uso da tecnologia, oportunizando-me conhecer uma nova ecologia do saber. As discussões da disciplina permitiram a apropriação dos princípios das metodologias ativas e das novas tendências para a Educação, como trabalhar os diversos tipos de modalidades de ensino na sala de aula, fazendo a mediação de conhecimentos no processo de ensino e aprendizagem dos alunos nativos digitais do século XXI.

Pude compreender e aprender sobre Design Educacional, como fazer buscas e identificar sites com recursos educacionais abertos ou livres, o que viabilizou conhecer muitos sites de pesquisas livres de direitos autorais, assim como criar e produzir materiais pedagógicos digitais de qualidade: *blogs*, vídeos, fotografias, vídeoanimações, práticas criativas e aprendizagens significativas, aprendendo como fazer planejamento para sua aplicação. Explorar essas ferramentas foi muito importante nesse percurso formativo.

Nesse sentido, pude, sobretudo, conhecer e aprender como podemos aplicar, no ambiente escolar, diversas ferramentas tecnológicas, aproveitando esse movimento contínuo e

ubíquo da conectividade, a mobilidade das redes sociais que fazem parte do dia a dia dos nossos estudantes e, dessa maneira, poder praticar e implementar esses processos inovadores do uso da tecnologia na aprendizagem. As TICs II me capacitaram e habilitaram para usar, com competência, essas ferramentas.

O projeto proposto PAPI II para finalizar a unidade 4 - Conectividade, mobilidade e Ubiquidade na Educação - Aprendizagem ubíqua na escola com o uso dos smartphones: redes sociais na sala de aula invertida ocorreu na nona semana - período de 14 a 20 de maio.

Unidade 1- Realidade Complexa e a Nova Ecologia do Saber - 12/03 a 25/03

1ª semana- Foi apresentado um vídeo Convergência: a quarta revolução industrial, para que pudéssemos refletir sobre os avanços técnicos e as contradições no campo educacional. A ação se baseou no fórum de discussões sobre o tema, numa visão de um novo paradigma educacional.

2ª semana- A atividade foi um fórum de discussão entre tutor e demais participantes do curso, que tratou das implicações da crise do paradigma científico e uma nova ecologia do saber. Conjuntamente, um texto de proposta de aprendizado e pesquisa “O paradigma educacional emergente”, de Maria Cândida Moraes, um vídeo e um PREZI.

Unidade 2 – Inovação Sustentada e Disruptiva e Metodologias Ativas na Educação - de 26/03 a 08/04

3ª semana- as ações de interatividade desse período foram baseadas no estudo do texto “Ensino Híbrido: uma Inovação Disruptiva? Uma introdução à teoria dos híbridos” e dois vídeos, um dos quais trouxe o processo de revolução da educação na Finlândia e suas lições para os brasileiros e o outro da educação inovadora do Projeto Âncora no Brasil.

Logo após as ações sugeridas, houve diálogo, interação e discussões no fórum sobre questões inovadoras na educação e a diferença entre inovação sustentada e disruptiva, possibilitando falar um pouco sobre o modelo híbrido que mais nos atraiu.

As ações da 4ª semana eram fazer a leitura dos textos sobre metodologias ativas, de José Moran, e Metodologias ativas: das concepções às práticas em distintos níveis de ensino, de José Armando Valente e Beth Almeida, assim como escolher um grupo colaborativo para realizar uma atividade Wiki – dentro das metodologias ativas na escola. Posteriormente, tivemos uma atividade de diálogo e interação, *chat* entre tutor e colegas, com o objetivo de esclarecer possíveis dúvidas a respeito do trabalho colaborativo temático a ser realizado.

Unidade 3 - Design Educacional, recursos educacionais abertos e produção de recursos de aprendizagem – 09/04 a 13/05.

5ª semana - foram disponibilizados vídeos que oportunizaram noções básicas de design educacional e sua importância para o momento e, dessa forma, conhecer práticas de produção de material educacional. Também, estava previsto *webinars* com o objetivo de proporcionar a construção e a produção de recursos de aprendizagem, contudo, infelizmente, esse momento não aconteceu.

6ª semana- a atividade consistia em assistir dois vídeos animações, sendo um sobre recursos educacionais abertos e o segundo, pesquisa em motores de busca. Além disso, havia participação em um fórum de trabalho colaborativo temático, para assim, realizar a atividade de pesquisa proposta em grupo, preenchimento de um formulário de Pesquisa Digital Colaborativo.

7ª semana- as ações previstas para essa semana transcorreram para a criação e a produção de vídeos animações profissionais. Nessa atividade, era preciso criar dois roteiros para um vídeo-animação e o meu vídeo pessoal. Logo em seguida, criar e elaborar um vídeo-animação, assim como gravar um vídeo usando como tecnologia o *smartphone* com um tema da preferência de cada um.

8ª semana- com o propósito de registrar os projetos e as produções de recursos de aprendizagens desenvolvidas no decorrer desse percurso, o objetivo da semana era criar um *site*, *blogs* ou ambientes virtuais de aprendizagens, em que pudessem ser postados trabalhos, wikis, vídeo-depoimento ou animações realizadas por cada um. Para auxiliar nessa tarefa, foi preciso assistir a vídeos e tutoriais de como criar *blog*, *site* e AVA.

Unidade 4 - Conectividade, Mobilidade e Ubiquidade na Educação – Proposta do Projeto eleito da disciplina.

Para a construção desse projeto, foi preciso assistir a vídeos de aplicação da metodologia ativa “Sala de Aula invertida”. Para ter maior compreensão sobre o assunto em questão, tive como apoio a leitura do artigo de Lúcia Santaella: “A aprendizagem ubíqua substitui a Educação Formal?”, que oportunizou embasamento teórico.

O PAPI – II foi um projeto desenvolvido individualmente.

O projeto foi pensado para ser desenvolvido com alunos utilizando a metodologia da “Sala de Aula Invertida”, segundo a qual os alunos poderiam explorar o conteúdo estudo de maneira *on-line*, fazendo uso da rede social *Facebook*, e as demais atividades práticas como estudo de caso, simulação, experimentos, quiz e dinâmicas de grupo, tirando dúvidas dentro do espaço da sala de aula.

Esse modelo de aprendizagem tem propiciado aos alunos se tornarem autônomos e protagonistas do ensino e aprendizagem, proporcionando-lhes a oportunidade de

desenvolverem competências e habilidades. Os professores, por sua vez, ao fazerem uso das ferramentas tecnológicas e dos recursos midiáticos, saem do papel de detentores do conhecimento, para se tornarem mediadores, direcionadores e facilitadores nesse processo. Além disso, melhoram sua interação com os alunos, tanto presencialmente quanto por meios digitais.

Seguindo nessa direção, o foco do projeto é a conscientização dos alunos em questões relacionadas ao consumo consciente e racional da energia elétrica e os impactos ambientais que eles provocam quando há uso desenfreado.

Nesse propósito, com o objetivo de alavancar a construção do conhecimento utilizando esse modelo de aprendizagem ativa, o projeto foi desenvolvido de forma interdisciplinar em conteúdos do núcleo comum. Cabe aos professores orientar os alunos a realizarem pesquisas e buscas em *sites* de recursos educacionais abertos, assim como disponibilizar vídeos, reportagens, documentários, imagens para que os discentes possam aprender e se tornarem produtores do conhecimento, com a criação de um *blog* para a escola.

Com isso, os professores podem redesenhar os espaços físicos e procedimentos pedagógicos, além de inovar suas ações, sendo os aprendizes capazes de coletar e transmitir dados e informações e, por meio das interações, trocar conhecimentos e aprendizados entre si, favorecendo, assim, a sua capacidade de construção do saber e, ao mesmo tempo, proporcionando um ambiente mais participativo, interativo e dinâmico.

Por isso, a implementação desse tipo de metodologia ativa cria várias possibilidades e meios de cada um aprender no seu ritmo, tempo, estilo, em qualquer espaço/cidade.

Com o intuito de trazer essa discussão e reflexão para o convívio dos alunos e da comunidade em escolar em geral e, assim, criar ações inovadoras que possam contribuir para a diminuição do consumo e da dependência do uso de fontes energéticas poluidoras, dentro e fora do espaço escolar, cada disciplina tratou de determinados aspectos da questão.

O objetivo da disciplina de Português era produzir questionário, cartazes e *folders* para estimular o espírito crítico de todos os envolvidos.

Matemática: fazer análise de gráficos e tabelas, com atividades de estudo de caso e simulações.

História: estudar a evolução da geração de energia e suas aplicações no decorrer da história da humanidade.

Geografia: promover a disseminação de informações por meio de vídeos, imagens, fotos e textos das diferentes formas de energia, os danos e consequências na degradação do meio ambiente.

Ética: propiciar dinâmicas e debates em grupo sobre a importância dessa conscientização, assim como o impacto de ações individuais e coletivas na preservação do meio ambiente.

Arte: promover a produção de trabalhos artísticos a partir de materiais descartados, incentivando o consumo sustentável e a reciclagem de materiais, desenvolvendo a sensibilização com a criação e a produção de vídeo-animações *powtons*, para a necessidade de preservar o meio ambiente.

Ciências: priorizar a problematização, o levantamento de hipóteses, a observação, a pesquisa, a experimentação, construindo, assim, sua visão crítica e o confronto com o conhecimento científico.

O plano de ação pedagógica inovadora II - buscou implementar o uso das mais variadas tecnologias como *smartphones*, *tablets*, computadores, uso da rede social *Facebook*, gmail, recursos educacionais abertos e *blog* como ferramenta educacional, para disseminar, de modo eficiente, a conscientização da comunidade escolar quanto ao uso consciente da energia elétrica.

A criação do *blog* foi um recurso imprescindível neste projeto, por ser um espaço digital democrático, podendo atingir toda a comunidade escolar com campanhas educativas, assim como na divulgação de informações de forma clara, rápida, transparente e democrática.

2.3 Educação por internet

A disciplina Educação por internet, a princípio, fez uma abordagem sobre a Aprendizagem a Distância (EAD) e suas diretrizes, situando-a como uma modalidade educacional mediada por recursos tecnológicos, fornecendo amparo legal e didático para que o processo da formação do aluno aconteça de modo eficiente, destacando, também, a importância do professor nesse processo como direcionador, orientador e mediador. Nesse sentido, a sala de aula passa a ser vista como ambiente de interação, de troca de práticas e saberes entre professor/tutor e dos alunos entre si, em que se pode construir, de maneira coletiva, esse aprendizado, que acontece por meio de conversas em grupo, fóruns, wikis, *chats* etc., agregando e complementando, de forma colaborativa, para o avanço do outro. Dentre as características dessa modalidade, está à flexibilidade de horários tanto para o professor quanto para o aluno.

Nessa disciplina, juntamente com a disciplina Processos cognitivos, a atividade escolhida foi: A utilização das redes sociais na educação - “Facebook”. Foi uma prática

realizada individualmente, nas últimas semanas, 5 e 6, compreendendo o período de 27 de novembro a 03 de dezembro.

Na primeira semana, período de 6 a 12/11, foi realizado um fórum de discussão, para ampliar os conhecimentos sobre educação a distância, as suas raízes e características, com a utilização do texto “As raízes e singularidades da EAD”. Os conteúdos apreendidos da semana 2 (de 13 a 19/11), por meio da discussão sobre o acesso, os riscos, as ameaças e os perigos da utilização da internet pelas crianças e adolescentes, realizada pela pesquisa “TIC Kids Online Brasil – Cetic”, diante da análise de gráficos, a partir dos quais se podem observar dados relevantes a serem considerados pelo educador.

Na semana 3 e 4 (período de 20 a 26/11), houve uma aprendizagem muito rica e significativa, devido à importância do tema e à polêmica que ele instaura no espaço escolar - *Cyberbullying*. Esse conteúdo possibilitou ver como as tecnologias, principalmente as redes sociais, podem ser utilizadas tanto para práticas benéficas quanto maléficas. A proposta do exercício teve, como recursos, texto, filme, fórum de discussão e formação de grupos.

Os procedimentos para realização dessa tarefa foram criar uma proposta de intervenção pedagógica para trabalhar na sala de aula, utilizando como ferramenta ou recurso metodológico uma rede social, pensando-se, principalmente, em qual ano e os objetivos para atender à faixa etária a que a proposta se destina.

O planejamento veio potencializar a construção de competências e habilidades nos alunos com a utilização de recursos como o *Facebook*, que fazem parte do seu convívio diário, capazes de explorar as suas habilidades, potencialidades e saberes.

Com isso, pode-se inovar cada vez mais a aula, na busca de novas perspectivas de aprendizagem, favorecendo a construção do conhecimento, incentivando o aluno a aprender, individual e coletivamente, fora do espaço no qual está acostumado a estudar. Assim, o aluno pode ter um ambiente rico em trocas de experiências, vivências, um ambiente onde ele possa externar sua voz, o que sente e tem vontade, sem medos. Nesse espaço, todos, inclusive o professor, são aprendizes.

Desse modo, esse tipo de trabalho oportuniza todos a desenvolverem competências e saberes, transpondo os limites físicos do espaço escolar. Esse planejamento possibilita ao professor pensar sua prática, favorecendo mudanças de estratégias e metodologias para trabalhar com os alunos na sala de aula. Os alunos, por sua vez, criam certa autonomia para pensar, escrever, nas mais diferentes formas, externando seus sentimentos, habilidades e medos.

O planejamento desenvolvido na rede social *Facebook* ficou muito bom, contemplando ao que fora solicitado, porém, sua aplicabilidade com os alunos não foi possível, devido ao fato de não estar atuando na sala de aula no momento.

2.4 Processos cognitivos

Nesta disciplina pude aprender e conceber melhor como decorre o processo de aprendizagem, observando alguns argumentos dos estudiosos de processos cognitivos. Dessa forma, por meio de estudos da neurociência, é possível compreender os comportamentos humanos. Dentre esses, que o processo de aprendizagem acontece pela interação do indivíduo com o meio e também pelos estímulos sensoriais que disponibilizamos no ambiente no qual está inserido. Isso pode levá-lo a uma aprendizagem satisfatória ou a uma dificuldade de aprendizagem, a qual se processa de maneira individual. Ninguém pode aprender para o outro, mas com o outro, ou seja, o outro pode nos ajudar nessa trajetória, instruindo-nos, orientando-nos, argumentando, fazendo-nos refletir sobre, por intermédio de provocações.

Esse conteúdo também favorece no sentido de conhecer fatores que auxiliam na aprendizagem do educando, como processos cognitivos básicos: atenção, memória e percepção, além dos processos cognitivos superiores. Estes estão diretamente relacionados ao raciocínio, construção de hipóteses, tomada de decisão, linguagem e soluções de problemas, tudo isso de modo direto ligado à aprendizagem. Existem também elementos externos que impedem de o processo aprendizagem acontecer como: excesso de estímulos, a prática pedagógica, não dormir bem, ambiente no qual se está inserido e também algumas síndromes.

Surgiram propostas muito significativas nos fóruns, relacionadas, por exemplo, ao modo como podemos trabalhar para inovar o ensino, oferecendo condições e viabilidades para que o aluno exerça, de maneira eficiente, suas potencialidades usando uma rede social. Como devemos avaliar, o que deve ser levado em conta no momento de avaliar o aluno, além do papel do professor que, enquanto mediador, pode modificar suas práticas pedagógicas para que a aprendizagem aconteça de fato.

Nessa disciplina, juntamente com a Educação por internet, a atividade escolhida foi: [A utilização das redes sociais na educação *Facebook*.](#)

As atividades que antecederam a esta foram: semana 1 – (05 a 11/11), leitura de textos sobre o que são processos cognitivos, entrevista com Leonor B. Guerra sobre a “Neurociência e Educação”, reportagens e um artigo da revista “Educação Unisinos”, além de um fórum em que puderam ser levantadas nossas expectativas acerca da disciplina Processos Cognitivos.

Na segunda semana (12 a 18/11), foram trabalhados os aspectos da neurociência para a aprendizagem, como enriquecer esse processo de concepção e também uma reflexão sobre o nosso aprender. O que favorece a nossa aprendizagem? Como atividade, foi realizado um fórum, além de um questionário para monitorar se os aspectos do artigo foram compreendidos de fato.

Na semana 3 (19 a 25/11), foi realizado um fórum, no qual compartilhamos experiências ricas, favorecendo o pensar sobre nossas escolhas didáticas, valorizar e divulgar nossas práticas diárias. Tivemos como material de apoio vídeo e infográficos de estratégias de aprendizagem e, como avaliação dos conhecimentos adquiridos, uma palavra cruzada.

Na semana 4, que antecedeu a atividade escolhida de 26/11 a 02/12, foi destaque o papel do professor enquanto mediador no processo de ensino aprendizagem, levando-nos a refletir e estabelecer relações no nosso ensinar, considerando principalmente fatores de extrema importância que influenciam na aprendizagem de modo positivo ou negativo. Para construir nosso conhecimento, foram fornecidos vídeos, o livro “O professor na era digital” e, como atividade avaliativa, fórum de discussão e estudo de caso.

Durante a semana 5 (03 a 12/12), o assunto tratado foi como Inovar na Educação, possibilitando diferenciar fatores que interferem nesse processo. Com o objetivo de aprofundar nas discussões, foi lido um texto de José Manoel Moran e o vídeo Inovação na Educação. A tarefa era cada um refletir sobre suas propostas de ensino, como mostra a atividade que a seguir.

Foi uma prática realizada individualmente, na semana 5 e 6, que compreendeu o período de 27 de novembro a 03 de dezembro. Os procedimentos para realização dessa tarefa eram criar uma proposta de intervenção pedagógica para trabalhar na sala de aula, utilizando, como ferramenta ou recurso metodológico, uma rede social, devendo-se pensar, principalmente, há qual ano a atividade se destinaria e nos objetivos específicos para atender àquela faixa etária.

O planejamento veio potencializar a construção de competências e habilidades nos alunos com a utilização de recursos que fazem parte do seu convívio diário, como o *Facebook*, capaz de explorar as suas habilidades, potencialidades e saberes.

Diante disso, pode-se inovar cada vez mais a aula, na busca de novas perspectivas e cenários de aprendizagem, podendo favorecer ainda mais a construção do conhecimento e incentivar o aprender e o reter do aprendido, de forma individual e coletiva, fora do ambiente no qual o aluno está acostumado a estudar.

Esse planejamento possibilita e permite ao professor pensar sua prática, favorecendo as mudanças de estratégias e metodologias para aplicação na sala de aula. A proposta desenvolvida atendeu ao que foi intencionado. Sua aplicabilidade ficou para um segundo momento, em que possa ser executado.

2.5 Computador em sala de aula

Esta disciplina viabilizou conhecer e trazer à tona nossa visão de mundo, os benefícios e os males do uso do computador. No campo educacional e com finalidade educativa, trata-se de um facilitador, de um recurso que deve ser usado com o fim de potencializar as aprendizagens e ampliar o conhecimento do educando tanto na sala de aula, assim como recurso de aprendizagem fora do ambiente escolar. Porém, é uma ferramenta que precisa ser usada com moderação e acompanhada de perto tanto pelos familiares como também pela escola.

Exímios entendedores dessa área vêm se dedicando ao estudo e à supervisão dos benefícios do uso do computador em sala de aula como meio de potencializar o desenvolvimento do raciocínio, das habilidades motoras e cognitivas, da agilidade, da motivação e do relaxamento. Por outro lado, apontam diversas desvantagens do seu uso desregrado, como complicações e malefícios à saúde, problemas físicos, distúrbios de relacionamento interpessoal, bem como sociais e emocionais.

O aprendizado relativo à segunda semana retratou a importância da história do uso do audiovisual no nosso país e como a educação sistematizada sempre buscou o uso da linguagem das imagens nos livros didáticos e também por meio de filmes educativos. Por certo, o uso do cinema educativo foi e continua sendo um instrumento de aprendizagem utilizado como propósito de transformação da coletividade.

Nesse contexto, cabe pensar como o uso de satélite foi fundamental para a difusão do conhecimento nos seguintes projetos citados por Laura Maria Coutinho: Projeto SACI – Sistema Avançado de Comunicações Interdisciplinares, assim como para o uso da linguagem cinematográfica pela tele e radiodifusão, abrindo portas para outros projetos tão importantes, como o programa Salto para o Futuro, que foi criado em 1991, pela Secretaria de Educação Básica do Ministério da Educação e pela Fundação Roquete Pinto, e também O Projeto TV Escola, que despontou com o objetivo de planejar a educação necessária para o século XXI.

A atividade escolhida para a disciplina foi desenvolvida na terceira semana, no período de 11 a 17 de fevereiro.

As atividades que antecederam foram um fórum, na primeira semana, tratando das vantagens e desvantagens do computador em sala de aula e um questionário, na segunda semana, na qual se tratava de audiovisuais, arte, técnica e linguagem da autora Coutinho. A tarefa que sucedeu após essa atividade aconteceu na quarta semana, tendo sido solicitado que se tirasse uma fotografia de algum lugar do espaço escolar com o próprio celular ou mesmo com uma câmera fotográfica, postando-a no fórum com um comentário sobre a imagem fotografada.

Nessa atividade de gamificação, desenvolvida individualmente, foi necessário escrever um texto sobre as ideias apresentadas no artigo e nos vídeos disponibilizados sobre gamificação na educação.

A construção desse conteúdo possibilitou ver a importância de trabalhar a mecânica de jogos no contexto educacional, favorecendo maior engajamento, construção da motivação dos alunos, promovendo, assim, práticas de aprendizagem de maneira significativa e prazerosa. Com isso, permitiu ao professor utilizar elementos e conceitos dos jogos para alcançar melhores resultados, dentro de um contexto diferenciado, atribuindo ao estudante o papel de protagonista nessa ação.

A ludicidade leva o aluno de maneira rápida e duradoura a disparar na aprendizagem, quando são oportunizadas aulas interativas, torneios, dinâmicas e gincanas, sem ele ter a obrigação de memorizar nada.

Diante disso, os alunos aprendem e adquirem habilidades de tomar decisões importantes, cooperam entre si, interagem com o conteúdo de conhecimento, aprendem a fazer escolhas, superando obstáculos, simplesmente cumprindo o objetivo do jogo para ganhar a recompensa. Dessa forma, consolidam estruturas já formadas, proporcionando equilíbrio emocional aos alunos, como ressaltou Piaget.

Conquanto o produto final desse relato sobre gamificação tenha ficado muito bom, não foi possível a sua aplicabilidade pelo fato de não estar atuando como professora no momento.

2.6 Gestão escolar informatizada

A disciplina Gestão escolar informatizada possibilitou aprender um pouco mais sobre a questão “Gestão Escolar”, as leis que dão embasamento legal ao cumprimento dos deveres e direitos institucionais dos alunos. Trata-se de um tema complexo como os sistemas informacionais, *softwares* e planilhas eletrônicas e o uso desses instrumentos como um meio para atingir as metas tendo aplicabilidade em cada dimensão da gestão escolar.

Na unidade I- A autora Rita C. Oliveira traz, no seu texto, temas com objetivos específicos: a aplicabilidade dos direitos educacionais e dos deveres institucionais e a autonomia da escola. O referido texto aponta como acontece a gestão democrática no ambiente escolar, de maneira que atenda ao que está estabelecido na Constituição Federal de 1988, art. 206, e na LDB nº 9394/96, art. 3º, na qual trata sobre os princípios e fins da Educação brasileira, dentre eles, gestão democrática participativa, gratuidade do ensino público, igualdade de condições para acesso e permanência, liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar o pensamento, a arte e o saber.

Também foi discutido sobre o papel do gestor e quais são os atores que fazem parte na construção de uma gestão democrática e descentralizadora, buscando perceber de que forma a gestão pode interpretar, avaliar e até propor mudanças, com a utilização de recursos de um sistema informatizado. Discutiu-se, ainda, como a utilização desses recursos pode possibilitar maior transparência nas ações do gestor, junto à comunidade escolar, com o acesso a dados imprescindíveis, informações que sirvam para orientar nas práticas escolares, tornando-a dinâmica e eficiente a toda instituição escolar.

Unidade 2- Tratou da questão das instituições educacionais, da gestão escolar informatizada diante das dimensões pedagógica, administrativa e financeira, com o fim de proteger os direitos educacionais, de sistematizar os dados, de maneira que possam ser geridas informações indispensáveis para melhorar as práticas de ensino e de gestão nas escolas, no cumprimento dos deveres e na proteção os direitos educacionais.

A partir da sistematização dos dados referentes às matrículas dos alunos, o gestor pode aprimorar seus sistemas ou *softwares* com informações e, com base nelas, desenvolver e elaborar ações pedagógicas, administrativas e financeiras, visando a uma educação inclusiva, avançando e proporcionando maior envolvimento da comunidade escolar.

Dessa forma, pode utilizar os registros para reorganizar internamente a escola, seja por meio de sistemas, *softwares* ou por planilhas. Essa alternativa poderá ser utilizada em escolas que não dispunham desse sistema informacional, como ocorre na maioria dos municípios de pequeno porte. No aspecto financeiro, isso pode proporcionar melhor planejamento e transparência na prestação de contas.

Unidade 3- O objetivo desta unidade foi conhecer alguns *softwares* utilizados pela gestão escolar, como o Sistema para Administração e Controle Escolar (SISLAME) e Sistema Mineiro de Administração Escolar (SIMADE), um sistema de gestão que vem sendo aplicado nas redes de ensino de alguns governos estaduais.

Viabilizando contribuir e simplificar o trabalho principalmente administrativo, melhorar o trabalho pedagógico, o sistema fornece uma grande quantidade de informações, principalmente para grandes *softwares*, como o sistema Educacenso, além de outros informes com dados de faltas e notas.

Unidade 4- Dentro da abordagem de utilização dessas ferramentas informacionais, tratou-se de como as instituições escolares contribuem para implementar políticas públicas da União e dos Estados ou autogoverno. É com esses *softwares* que a União pode mapear os sistemas educacionais e melhorar a educação por meio de alguns programas como Plano de Ações Articuladas (PAR), Plano de Desenvolvimento da Educação (PDE) e Plano Municipal de Educação (PME).

É a partir de *softwares*, como o Educacenso ou Programa Dinheiro Direto na Escola (PDDE), que a escola se faz conhecer, produzindo grandes informações para alimentar os dados da União. Ela se utiliza dessas informações, para construir seu planejamento e propor mudanças nas práticas escolares cotidianas, no uso dos recursos financeiros recebidos, na maneira como se apropria da gestão de políticas externas nas suas relações com a comunidade, com as escolas e suas redes.

2.7 Técnicas e métodos para o uso das TICs na sala de aula

A disciplina oportunizou construir conhecimentos e técnicas acerca de práticas de ensino aprendizagem por meio das TICs, dentro da abordagem dos multiletramentos, bem como foi possível aprender fazer relações numa perspectiva crítica dessas práticas de letamentos e uso das TICs no espaço educacional. Visando intensificar nossa compreensão a respeito de projetos, o artigo sobre os (Multi)letramentos e Projetos: uma alternativa para usos das TICs na sala de aula, instigou-nos a pensar nas diversas possibilidades de multiletramentos.

Por meio dos estudos de casos, adquiri competências para a construção de projetos variados, podendo conhecer diversas práticas desenvolvidas em sala de aula na Educação Básica, em diferentes campos do saber e disciplinas, a partir de uso de ferramentas e recursos das TICs, proporcionando, com isso, desenvolver 03(três) projetos, em equipe.

Além disso, a construção de projetos possibilitou consolidar e colocar em prática os conhecimentos adquiridos nesta e nas demais disciplinas, com o uso de diversos gêneros textuais os quais circulam na esfera científica e como recursos multimodais na esfera artística

- literária e científica, tais como: infográficos, palestras digitais, crônicas visuais, videoclipes, contos digitais com utilização de redes sociais *Instagram*, *Facebook*, *blog*, dentre outros.

Esse projeto foi desenvolvido na nona semana, no período de 04/05 a 14/05. Dentre as atividades que antecederam ao projeto, tivemos, nas semanas 1 e 2, período de 12 a 26/3/18, a proposta de fazer uma leitura do artigo Letramentos e Inclusão Social. A atividade proposta era um fórum no qual deveríamos alinhar a leitura à nossa prática docente, tratando dos letramentos digitais. O objetivo do fórum era destacar um trecho relevante e justificar ou realizar um breve relato baseado na nossa experiência diária.

Terceira semana - período de 26/3 a 01/4 teve o objetivo de compreendermos os multiletramentos nos projetos de ensino e a reconfiguração da sala de aula. Para tal, tivemos vídeos nos quais se tratou a respeito do tema e um artigo da Heloisa Damasceno Diniz, Pedagogia por projeto. Para alavancar nossa interação, foi realizado um fórum para discussão sobre os conceitos apreendidos.

Na quarta semana - período de 30/3 a 09/4, começamos a desenvolver estudos de caso, tendo como aprendizado o uso do *smartphone*: Luz, *Smartphone*, Ação: o uso do aplicativo Estúdio *Stop Motion* na Alfabetização, um dos estudos que veríamos no livro Tecnologias e relatos docentes, cuja atividade seria a primeira de uma série de três estudos. Para isso, houve formação de grupos em trios e fórum para discussão do tema.

Quinta semana - período de 06 a 16/04, a partir dessa semana foram desenvolvidos os projetos propostos. Como atividade, foi construído um projeto com diferentes gêneros de divulgação científica: Infográficos, enciclopédias digitais e palestras digitais. O grupo construiu o projeto Cora Coralina.

Sexta semana- período de 13 a 23/4 realizou-se o Estudo de caso 2, utilizando o livro Tecnologias na sala de aula em relato de professores, capítulo 8, tendo como tema em foco a rede social *Instagram*. Essa atividade possibilitou refletir acerca do uso dessa ferramenta no processo de ensino aprendizagem, multiletramentos e as TICs no fórum de discussão.

Sétima semana – período de 20 a 30/04, diante do estudo de caso anterior, essa semana era o momento de construirmos nossa atividade prática com proposta didática, “Crônicas Visuais”, com o fim de trabalhar esse gênero textual, dentro dos projetos didáticos, utilizando recursos da esfera artística.

Oitava semana- período de 27/04 a 07/05, constituído do 3º estudo de caso na construção de projetos, como “Relato sobre o uso das tecnologias na sala de aula”. Dessa vez, a área do conhecimento era “A utilização do blog em uma perspectiva interdisciplinar de

ensino”, também uma obra do livro acima citado. Para trocarmos experiências, práticas pedagógicas inovadoras sobre o tema em foco, também foi realizado um fórum de discussão.

A atividade escolhida para destacar nessa disciplina foi o Projeto do estudo de caso anterior “A utilização do *blog* em uma perspectiva interdisciplinar de ensino”. Realizado em grupo de três pessoas, com o tema “Reciclagem”, teve como público alvo alunos do 9º ano do Ensino Fundamental.

O trabalho fluiu muito bem, pois as colegas foram comprometidas e engajadas na sua construção. A interação entre as participantes foi fantástica.

A proposta do projeto foi desenvolvida numa perspectiva interdisciplinar nas seguintes áreas de conhecimento: Artes, Ciências, Geografia e Português, alinhadas às diferentes tecnologias que circulam na esfera midiática, com gêneros textuais como: anúncios, propagandas, campanhas etc.

Visando amenizar os impactos causados pela crescente produção de resíduos sólidos em nosso país e no mundo e também buscar caminhos por intermédio do ensino aprendizagem para conscientização das crianças que serão o futuro no nosso país, utilizamos como recurso tecnológico os *blogs* para orientá-las a dar um destino certo ao lixo produzido, assim como ensiná-las reduzir, reutilizar e reciclar de maneira eficiente.

O objetivo do projeto era aliar as ferramentas tecnológicas, tais como: *smartphones*, computadores, que se fazem presentes na vida dos discentes, por meio da apropriação da linguagem das redes sociais, despertando maior engajamento nos alunos, para gerar resultados positivos.

Nesse contexto, a proposta era criar com os alunos um *blog* da turma e fazer uma campanha sobre reciclagem. Foram postadas as diversas atividades, como anúncios, cartazes, vídeos, fotografias, reportagens que foram realizadas no percurso do projeto, tornando-os agentes de transformação nos espaços que ocupam e vivem, assim como protagonistas do seu processo de ensino aprendizagem.

Nesse sentido, o trabalho possibilitou, ainda, que todos refletissem, conhecendo e tendo uma visão crítica de mundo sobre o tema em questão. E, mais ainda, promoveu colaboração, interesse, interação, engajamento, trabalho em equipe, respeito à opinião do outro, e muito mais além, possibilitou a troca de experiências, saberes e a disseminação do conhecimento apreendido junto à comunidade que os cerca. Com efeito, pôde, dessa forma, despertar sensibilização, mudanças de atitudes, valores e mentalidade, estimulando a prática e consciência ambiental.

O produto final do projeto ficou muito bacana, tendo sido aplicado com excelentes resultados por professores da escola em que trabalho.

2.8 Produção de material pedagógico

Esta disciplina trouxe aprendizagens relativas à criação e à produção de materiais, avançando pelas noções básicas sobre o planejamento visual e design gráfico. Além disso, oportunizou criarmos materiais com diagramação diferenciada, boa organização e com hierarquia de informações, viabilizando, por sua vez, a comunicação entre o texto e o leitor (aprendiz).

Para que aprendêssemos a fazer uma leitura eficiente de material impresso e um planejamento adequado, exercitando o olhar crítico em relação ao visual, oportunizou a construção de práticas que levassem à assimilação de conversão dos símbolos gráficos, imagens em conceitos e ideias, com a proposta de construção de diagramação de página. A criação da Capa de Revista trouxe questões que nos mostraram e ajudaram na decodificação e na construção de sentidos, aprimorando nossa articulação nesse processo com os elementos gráficos.

A disciplina Construção de materiais pedagógicos veio a contribuir para fazermos melhores seleções, quando fomos produzir nosso material didático e, desse modo, refletir sobre nossa prática docente, possibilitando reformularmos nossos materiais com o objetivo de desenvolver maior autonomia, capacidades e habilidades na construção do processo de ensino aprendizagem.

A proposta do trabalho se deu na terceira semana, período de 26/4 a 01/04. A escolha dessa atividade se deve ao fato de o tema ser algo que está enraizado nas vivências das pessoas no mundo contemporâneo.

As atividades que antecederam o início da disciplina, período de 12 a 18/3, primeira semana, tiveram como proposta a “Elaboração e diagramação de um Cartão Pessoal”. Para tal, foi necessário assistir a um vídeo de curta metragem - *Helpdesk*, além de ler um artigo: Princípios Básicos do Planejamento Visual.

Na segunda semana, período de 19 a 25/03, a atividade proposta era realizar uma tarefa de diagramação de página em versões diferentes, de acordo com o que foi aprendido com o artigo: Planejamento visual – diagramação de página. Essa proposta oportunizou experimentar alteração de fontes, espaçamentos, entrelinhas, utilizar o uso do parágrafo e das colunas.

Na terceira semana, de 26/4 a 01/04, a proposta de trabalho foi à atividade eleita para a disciplina "Capa de Revista". Foi uma atividade desenvolvida individualmente.

A capa de revista é o elemento responsável por apresentar o conteúdo de maior destaque e, mais ainda, tem o poder de despertar e atrair da atenção seus leitores.

Na diagramação da revista em questão, busquei transmitir o tema a partir da disposição do visual da imagem, optando por usar cores vivas, mas suaves, de maneira variada, porém, dispostas de maneira harmoniosa e esteticamente organizada, bem como misturas de fontes e tamanhos diferentes. Trabalhando no *Power Point*, utilizei também um código de barras disponibilizado na internet.

Nessa diagramação escolhi falar sobre um assunto bem sugestivo do qual gostei muito de conhecer, "gamificação". Isso porque vejo, na atualidade, a grande maioria das crianças, adolescentes e até mesmo adultos envolvidos com o mundo dos jogos digitais.

As ferramentas tecnológicas e os recursos lúdicos, quando bem utilizados em sala de aula, disparam a aprendizagem, desenvolvem diversas habilidades e competências, promovem a interação e o engajamento no espaço escolar, auxiliam como suporte diferenciado para os professores em sua prática pedagógica.

Em conformidade com o tema proposto e também com os conteúdos estudados até então, foi possível criar um visual, consolidando a prática ao contexto educacional. Também fazia parte dessa construção expressarmos comentários e considerações sobre a criação dos demais colegas, o que nos propiciou interagir entre nós, ampliando o nosso repertório de saberes e conhecimentos.

A atividade posterior aconteceu na quarta semana, período de 2 a 8/4. Como a última proposta de trabalho da disciplina em questão era a construção de um cartaz temático, deveríamos definir o público alvo que atingiríamos com o ensino aprendizagem. Era preciso explorar letras, cor, imagem e diagramação, tecendo considerações sobre a escolha do tema da proposta e comentando o cartaz criado pelos colegas, após a leitura dos artigos disponibilizados - Relações entre material didático e conteúdo a ser ensinado e Material Didático e Prática Docente.

A atividade em destaque dessa disciplina tinha o objetivo de nos ensinar a criar e produzir material pedagógico, para que, futuramente, possamos colocar isso em prática com os nossos alunos.

3. PROJETO DE TRABALHO

3.1 Tema: Jogos Digitais como recursos metodológicos

3.2 Título: O uso de jogos digitais como recurso didático diferenciado para auxiliar no processo de alfabetização.

3.3 Formulação do problema

No transcorrer de 20 anos de trabalho na instituição escolar, pude perceber que muitas crianças estavam chegando ao final do processo de alfabetização, que habitualmente acontece no 4º e 5º ano, sem conseguirem consolidar, de fato, a apropriação da leitura e da linguagem escrita, ou seja, a alfabetização. Diante dessa deficiência, vi a oportunidade de construir um projeto que pudesse viabilizar a consolidação dessa necessidade de aprendizagem, usando uma forma lúdica.

A cada dia, novos estudos estão sendo realizados para investigar a relação entre a tecnologia e o aprendizado, especialmente com relação ao uso de jogos digitais a favor da alfabetização, que será objeto motivador deste trabalho. Por isso, infere-se uma evidente problemática: Qual recurso tecnológico pode ser utilizado no processo de alfabetização, a fim de prender a atenção e engajar as crianças levando à aprendizagem?

3.4 Levantamento de hipóteses e soluções

A teoria é que a dificuldade de aprendizagem pode ser facilitada ou resolvida com o com a aplicabilidade de jogos digitais.

1ª- hipótese

Os alunos, na atualidade, perderam o interesse por aulas, digamos, tradicionais e expositivas. Para sanar essa dificuldade, é importante buscar uma ferramenta que faz parte do universo e das vivências das crianças e que, ao mesmo tempo, seja atrativa.

O uso de jogos digitais para auxiliar na alfabetização tem se tornado vantajoso, principalmente por “prender” a atenção das crianças. Cabe inferir que o uso dos jogos não substitui os suportes tradicionais para alfabetização e, sim, os complementa.

2ª hipótese

Os alunos de hoje não gostam de ficar parados, enfileirados, olhando um para a nuca do outro. Eles querem algo traga motivação para aprender pelo lúdico, que promova a interação e que também vise à colaboração entre equipes.

Diante disso, é de suma importância criar atividades que incentivem o aprendizado, o engajamento, como também que proporcionem diferentes leituras em textos multimodais: com imagens, áudios, sons, filmes que irão auxiliar os alunos a resolver os problemas dos jogos e, conseqüentemente, a prática de leitura e escrita.

3ª hipótese

O espaço escolar vive um momento de enfrentamento e dilema, principalmente quando se trata do uso da tecnologia. Um grande número de professores tem dificuldade com o uso desses recursos, pouco domínio, pois não tiveram qualquer tipo de formação para aperfeiçoar sua prática. Por outro lado, os alunos chegam às escolas com um domínio total das diversas ferramentas, pois nasceram na era digital.

Por isso, para que o aluno alcance maior desempenho e rendimento durante o processo é necessário que o professor seja alguém que conheça bem os alunos para direcionar o jogo de acordo com suas necessidades, que saiba usar a ferramenta tecnológica, como também o jogo como recurso didático, criando atividades apropriadas que proporcionem explorar o jogo e, conseqüentemente, o domínio da aprendizagem de maneira inovadora.

3.5 Mapeamento do aporte teórico-científico

Diante do tema em questão, encontrei subsídios sobre o assunto na escolha do artigo: Jogos digitais como ferramenta de ensino: Reflexões iniciais, dos autores Silva e Brincher. Além de eles serem professores e profundos conhecedores do assunto, eles apresentam indícios positivos da aplicabilidade de jogos digitais como ferramenta de ensino, demonstrando a popularidade desse recurso entre jovens e crianças. Os autores defendem os jogos digitais como agentes modificadores nas práticas educacionais e, mais ainda, apresentam teorias e formas de associação à utilização desse recurso em planejamentos curriculares.

Buscando mapear trabalhos publicados sobre o assunto, escolhi o livro de Eliseu Riscarolli (Org.), *Epistemologias da Infância*, porque traz reflexões relevantes sobre o uso da tecnologia e dos jogos digitais em contextos educacionais. As autoras Gabriela Dambrós e Leonice A. P. Mourad trazem contribuições preciosas de Huizinga e Prensky.

O jogo não só aparece como uma dimensão lúdica do encantamento e fantasia, mas também como ferramenta pedagógica. As autoras sinalizam também a importância de compreender e problematizar seu uso, quando pensada com propósitos didático-pedagógicos, definindo o que o aluno aprenderá ao jogar. Nessa perspectiva, citam também as premissas de uma aprendizagem baseada em jogos, assim como das características específicas de jogos digitais e dos estilos de jogos que deverão ser selecionados para trabalho educativo.

Optei também por utilizar como aportes teóricos os autores Rafael Savi e Vânia Ribas Ulbricht, que defendem e elencam, em seu artigo, características e benefícios de que os jogos digitais dispõem, assim como as potencialidades desse recurso tecnológico no contexto das práticas pedagógicas. Além disso, apontam desafios e problemas que necessitam serem mais bem trabalhados e considerados, quando é utilizado como ferramenta didática, principalmente, tratando da importância dos propósitos pedagógicos e da aprendizagem, que necessitam ser bem claros e definidos, além da série de capacidades e estratégias que podem ser alcançadas. É importante considerar que o jogo não pode perder, de jeito nenhum, o caráter lúdico e prazeroso.

Também usei como auxílio teórico Laura Maria Coutinho, que discorre sobre a relevância do audiovisual na educação. A autora, de forma assertiva, argumenta que todas as pessoas são “alfabetizadas” com audiovisual. Os jogos digitais proporcionam isto, fazer relação de imagens e sons, fazendo leituras textos multimodais. O uso dos jogos nos permite fazer uso de diferentes suportes, que aguçam e falam aos nossos sentidos, de um jeito divertido e prazeroso. De certa forma, possibilita criarmos significados e estabelecer relações com objetivo proposto para a construção do aprendizado.

3.6 Definição e descrição do produto

Escola: Escola Municipal “Flor de Maracujá”

Público Alvo: Alunos do 3º e 4º ano do Ensino Fundamental

Período: Cinco semanas

Aulas: Três aulas semanais, com uma hora aula.

Características da escola: O projeto será aplicado em uma escola pública de referência do Município de Contagem, que atende a alunos da Educação Infantil de 4 a 5 anos e Ensino Fundamental do 1º ao 5º ano.

Características dos alunos: Os alunos que irão participar deste projeto não estão conseguindo acompanhar seus pares no processo de alfabetização. Possuem grandes dificuldades, inclusive nas salas de onde advêm, têm o acompanhamento de professor do Programa Mais Educação, para auxiliar a professora, com o fim que eles possam alcançar maior desempenho na leitura e escrita.

Conteúdo: O objetivo dos jogos é trabalhar a disciplina de Português.

Justificativa: Devido ao grande dilema vivenciado por profissionais das áreas educacionais em relação ao processo de aprendizagem da alfabetização, este projeto se justifica pelo fato de impactar, de maneira atrativa e inovadora, na consolidação da aprendizagem com utilização de recursos como jogos digitais educativos. Busca atender ao público de estudantes do Ensino Fundamental I, com o objetivo de acelerar a aprendizagem, engajar e melhorar a interação e, dessa maneira, alavancar a alfabetização de maneira prazerosa.

Objetivo geral:

O projeto tem como objetivo criar oportunidades que permitam o desenvolvimento cognitivo do aluno, nas práticas de aquisição de leitura e escrita, de maneira espontânea, lúdica, atrativa e prazerosa, além de fixar os conteúdos propostos e trabalhados em sala de aula, por meio de jogos digitais educativos, propiciando fazer inferências necessárias na resolução de problemas e tomadas de decisões. Além de potencializar o aprendizado do aluno, levando à internalização de saberes provocados por estímulos sensoriais e propiciando avanços no processo de ensino e aprendizagem.

Objetivos específicos:

- Buscar encontrar o recurso humano necessário para aplicar a aprendizagem;
- Selecionar as plataformas e jogos que possam ser utilizados para alcançar o objetivo proposto;

- Pesquisar o processo de aplicação de jogo digital na alfabetização;
- Usar os benefícios do jogo para gerar motivação e engajar os alunos;
- Possibilitar aprimoramento da leitura e da escrita;
- Fomentar a reflexão crítica, estimular o pensamento, a organização temporal e espacial;
- Desenvolver memória visual, cognitiva e motora;
- Estimular os processos mentais: percepção, inferência, análise, previsão, levantamento de hipótese.

Metodologia:

1º passo: Questionários de pesquisa

- A princípio, realizar uma conversa com a pedagoga, para conhecer um pouco do universo que está sendo vivenciado no processo de alfabetização dos alunos. Em seguida, elaborar um questionário semiestruturado para levantar hipóteses sobre o uso dos jogos digitais, para obter respostas em relação à aplicação do projeto, buscando perceber se ele pode trazer mudanças significativas para os estudantes. Principalmente, se os jogos sugeridos têm vinculação com a disciplina do currículo, podendo trazer resultados satisfatórios aos estudantes.

- Elaboração de um questionário com perguntas abertas e fechadas para as professoras que atuam com essas crianças, para levantar o nível de conhecimento que possuem dos artefatos tecnológicos e se já trabalham com esse recurso. Com isso, busca-se encontrar um profissional que esteja apto a utilizá-los e a fazer intervenção junto aos alunos. Colocam-se algumas questões: O que pensa a respeito dos jogos digitais? Já os utilizou como ferramenta educacional? Qual seu ponto de vista em relação ao uso da tecnologia? Quais são os pontos positivos e negativos?

- Elaboração de algumas perguntas que serão feitas aos alunos que serão atendidos, por meio de uma roda de conversa, com o objetivo de conhecê-los melhor e saber quais são as suas percepções em relação aos jogos digitais, quais são os jogos que costumam brincar no dia a dia, oportunizando, assim, abrir um caminho novo para reconduzir os saberes prévios que possuem.

2º passo: Levantamento dos alunos que participarão do projeto de intervenção em pequenos grupos, devido à defasagem na leitura e na escrita.

Este levantamento foi realizado juntamente com a pedagoga e as professoras regentes que atuam nas turmas.

3º passo: Dos elementos essenciais dos jogos

Para que se possam alcançar resultados rápidos e de maneira eficiente, serão considerados, a princípio, jogos com letras, sílabas, palavras e estruturação de frases para compor o material didático pedagógico, buscando capacitar os alunos para a compreensão da leitura e da escrita, aumentando, assim, seu repertório de palavras.

Entretanto, é importante que o projeto contenha elementos indispensáveis como: objetivos, mecanismos de *feedback* e, principalmente, que a participação seja voluntária.

Os objetivos: São metas que eles precisam alcançar gradativamente a cada jogada.

Feedbacks: Deverão aparecer em forma de pontuações, mudanças de níveis e placares ou barra de progresso.

É extremamente importante que os estudantes aceitem de espontânea vontade participar deste projeto mediado por jogos.

Dentre os jogos estudados para o projeto, foram observados os seguintes elementos:

- Níveis de dificuldade
- Fases
- *Feedbacks*
- Restrição de tempo
- Recompensas
- Cooperação

4º passo: Da seleção dos jogos

Os jogos serão previamente selecionados em plataformas gratuitas da *web*, tais como: Escola Games, atividades educativas e Iguinho.

➤ Fábrica de palavras: É um jogo que proporciona ao estudante desenvolver e aperfeiçoar a leitura e a escrita, completar e formar palavras, formular hipóteses e ainda viabiliza memorizar as consoantes. Elementos do jogo: Quantidade de tentativas, fases e *feedback* imediato. Em seguida, ele proporciona fazer um jogo de estratégia, no qual o aluno usará o teclado para direcionar o robô e capturar as letras da palavra indicada. Mas, no trajeto,

existem dificuldades a serem superadas. Durante a jogada, aparecem letras que não fazem parte da palavra. O aluno terá que identificar as letras e construir a palavra.

➤ Separe as sílabas: é um jogo que proporciona reforçar a aprendizagem sobre a sistematização das palavras em sílabas, oportunizando aos alunos construir, identificar e memorizar diferentes formações silábicas. Completada uma rodada de cinco palavras, ele passa para outra fase, um labirinto no qual o aluno deverá guiar a mascote até as sílabas, para, assim, formar uma nova palavra.

Utilizando as teclas do *mouse*, ele guiará a mascote na busca pelas sílabas em diferentes direções. Ele deverá ter que fugir dos obstáculos que estão no caminho, proporcionando trabalhar a lateralidade.

Este jogo constitui-se de elementos, podendo o aluno escolher a categoria das palavras que deseja jogar como tipos de alimento, animal, fruta, inseto, instrumento musical, mamífero, material escolar, mobília, objeto, vegetal, transporte e vestuário e *feedback* de acertos ou erros. A cada acerto, se ganha como recompensa uma estrelinha que é vida que a mascote terá na segunda fase do jogo de estratégia. Assim como na primeira fase, haverá outros elementos: tempo, vidas e obstáculos.

➤ Ditado: Este game estimula o aprender de maneira significativa e prazerosa, fornecendo aos alunos a oportunidade de desenvolver a memória visual e auditiva, através de imagens e áudios, de utilizar corretamente a ortografia na escrita das palavras, de associar a escrita a outras palavras, além de perceber as diferenças entre a pronúncia e a grafia. Os elementos presentes no primeiro jogo são: tempo, fase, *feedback*. Na segunda etapa, o estudante recebe um *feedback* referente à primeira fase dos acertos e erros e, com a utilização do *mouse*, ele irá marcar as palavras no quadro de letras. Possui um caça palavras para fixar a escrita apreendida na 1ª fase do jogo.

➤ Jogo da memória: Neste jogo aluno tem que formar pares. Objetivos: Estimular à curiosidade, o raciocínio lógico, a concentração, exercitando as estruturas cerebrais e mentais responsáveis pelas escolhas. Usando o mouse do computador, deverá clicar nas cartas. Assim que acertar a combinação, as cartas desaparecerão. No final, o anjinho da modéstia dá seu *feedback* informando quantas jogadas foram necessárias para cada um terminar o jogo.

➤ Jogo da força: O objetivo é adivinhar a palavra que está oculta. O jogador deverá nomear letras e, caso ela esteja correta, será escrita sobre os traços disponíveis. Se a escolha da letra estiver incorreta, parte do corpo humano será definida na força. O jogo finaliza quando o jogador descobre a palavra ou quando o corpo é “enforcado”. Esse tipo de jogo é

ótimo para prender a atenção, para o raciocínio lógico, o aprendizado e a construção de conceitos em relação a novas palavras.

➤ Completa frase: O objetivo é estimular a leitura e a escrita; ensinar a fazer relação da imagem à palavra; desenvolver a memória visual; fazer inferência através da imagem; utilizar corretamente a ortografia na escrita das palavras; além de perceber as diferenças entre a pronúncia e a grafia.

➤ Ordene as frases: O aluno irá clicar sobre os vagões que contenham uma determinada palavra e este, por sua vez, desce construindo a frase. Esse jogo estimula a leitura, ajuda a criança a fazer inferências no sentido da palavra, possibilita criar frases curtas, trabalha a concentração e também fixa o conhecimento adquirido em sala de aula. Elementos: nível, tempo e *feedback*.

5º passo: Da aplicação do projeto

O projeto será aplicado 03 vezes por semana, no período de uma hora aula, sendo que, em dois dias, os alunos irão jogar individualmente e, no terceiro dia, em pequenos grupos, possibilitando maior interação, socialização e cooperação.

Os procedimentos metodológicos utilizados inicialmente preveem que o professor mostre como funciona o jogo, para que os alunos possam internalizar as ações necessárias, para que, depois, possam agir de forma autônoma em diferentes situações e jogos.

Durante as atividades, a professora fará intervenções pontuais, criando atividades, desafios para que os alunos possam adquirir competências necessárias a cada fase, como também refletir sobre a própria escrita.

6º passo: Dos recursos

- Sala de informática
- Computadores
- *Smartphone*
- Atividades impressas
- Fones de ouvido

3.7 Documentação e registros

Caracterização da instituição que proporcionou a aplicação do projeto de intervenção

O local escolhido para desenvolver o projeto de intervenção foi a Escola Municipal “Flor de Maracujá”¹, instituição de Ensino Fundamental da grande Belo Horizonte. Iniciou suas atividades em 30 de outubro de 1972, tendo por finalidade: desenvolver habilidades e competências de leitura e escrita, através de práticas inovadoras, para que todos os estudantes, com participação efetiva dos educadores, desenvolvam suas potencialidades nas diversas áreas do conhecimento.

Além disso, é uma escola conceituada no Município, bem localizada na área central, respeitada pela comunidade escolar por oferecer um excelente ensino, pela qualificação dos seus profissionais: educadores, equipe gestora e administrativa.

A escola atende, atualmente, a alunos da Educação Infantil de 4 e 5 anos, alunos do 1º ao 5º ano e Ensino de Educação de Jovens e Adultos, atendendo, no ano de 2018, a 42 turmas no total. A instituição tem buscado investimentos constantes para melhorar sua estrutura física, a fim de proporcionar aos educandos maior comodidade e conforto.

Dessa forma, a realização deste projeto de intervenção visa ao atendimento a estudantes matriculados no 3º e 4º ano do Ensino Fundamental, com dificuldade de aprendizagem nas áreas de leitura e escrita. Foram atendidos nove alunos do 3º ano e cinco alunos do 4º ano do Ensino Fundamental.

Apresentação dos dados a partir do retorno dos questionários

Inicialmente o projeto foi executado por meio de questionários respondidos pelas professoras e pela pedagoga. No segundo momento, foi feita uma roda de conversa com os alunos que irão participar do projeto de intervenção.

Os questionários foram respondidos na primeira quinzena de setembro. Foi solicitado a 20 docentes que atuam no 1º turno que respondessem o questionário. Porém, o resultado da pesquisa contou com o retorno de 14 professores que o responderam e o da pedagoga que atua com essas turmas relacionadas com os jogos propostos, como exposto no anexo.

Esse questionário foi um recurso necessário, para melhor direcionamento das ações para aplicação do projeto, uma vez que ele buscava identificar um professor que tivesse o perfil alfabetizador e que conhecesse os alunos e, ao mesmo tempo, quisesse participar dessa

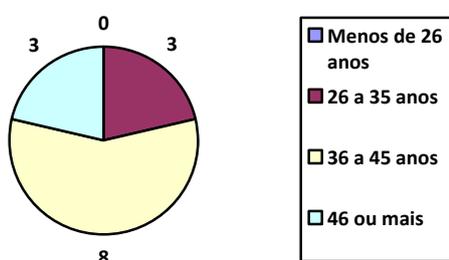
¹ E.M. “Flor de Maracujá” - Nome fictício

construção e soubesse usar a ferramenta tecnológica, para que, com base nas suas experiências, levasse os alunos avançarem na aprendizagem de maneira eficaz e satisfatória.

Para melhor coleta de informações, foi aplicado um questionário com questões abertas e fechadas aos docentes e, para a pedagoga, fechado, com base na proposta apresentada, com objetivo de obter dados e visões que abrangessem a aplicação do projeto em questão, correlacionando com a proposta curricular da instituição e o conteúdo a ser trabalhado na sala de aula.

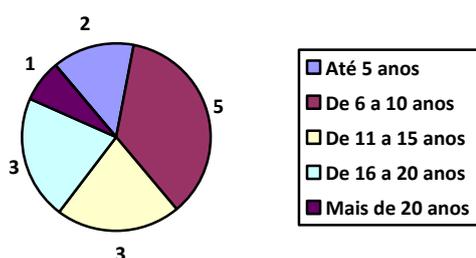
O questionário abordou as seguintes questões fechadas, que seguem nos gráficos abaixo.

Gráfico 1 - Idade dos profissionais



Fonte: Elaborado pela própria autora

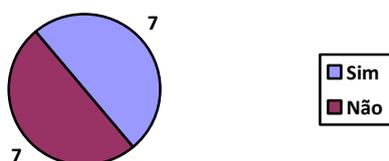
Gráfico 2 - Tempo em que atuam na área de educação.



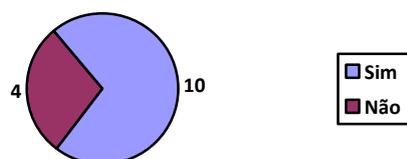
Fonte: Elaborado pela própria autora

Gráfico 3 - Tempo em que atua na escola

Fonte: Elaborado pela própria autora

Gráfico 4 - Já realizou algum curso na área de tecnologia ou mídias na Educação

Fonte: Elaborado pela própria autora

Gráfico 5 – Sentem-se preparados para trabalhar diferentes usos da tecnologia na sala de aula?

Fonte: Elaborado pela própria autora

Com base nos resultados acima, metade dos profissionais realizou curso na área de tecnologia na educação ou teve, na sua graduação, a disciplina em questão no currículo. É possível constatar também que eles estão buscando informações sobre o assunto, de alguma forma, para não ficarem desatualizados, pois 10 profissionais sentem-se preparados e 4

totalmente despreparados. Pode-se perceber, ainda, que faltam preparação e capacitação em diversos aspectos nessa área.

No ponto de vista profissional, todas acharam importante ter uma disciplina durante o curso de graduação que ensine e incentive o uso de recursos tecnológicos na sala de aula. Sabem que, para dar conta do ensino mediado pelas tecnologias contemporâneas, é vital para o docente que ele se capacite para aplicar da melhor forma os recursos tecnológicos e as mídias interativas para alcançar, assim, melhor desenvolvimento nas práticas pedagógicas. Além do mais, esses recursos oferecem inúmeras possibilidades de propostas interdisciplinares e metodologias diferenciadas que possibilitam uma aula rica e inovadora.

No contexto educacional, a despeito de os profissionais verem o uso dos aparatos tecnológicos na sala de aula sendo de suma importância, ressalta-se que ainda se trata de um grande desafio, devido à acessibilidade, à falta de conhecimento de fazer a materialidade funcionar, à ausência de manutenção e má conservação dos equipamentos, à dificuldade do acesso à internet na escola, juntamente com a ineficiência e o despreparo de alguns profissionais para acompanharem as inovações, assim como de encontrar esses instrumentos disponíveis nas escolas. Quando a escola dispõe, é necessário agendar com antecedência.

Quando foram questionados se já haviam utilizado os jogos digitais na sala de aula, como ferramenta educacional, 10 professores disseram que nunca tinham usado, apenas 4 tiveram a experiência de usar ou ainda fazem uso atualmente, como é o caso da docente que atua na sala de recursos multifuncionais AEE e também da professora que se propôs a fazer a intervenção, a qual será chamada Ermelinda². Ela disse que os utiliza sempre, porque percebe que os jogos digitais possibilitam trabalhar diversos temas, conceitos e interpretações. Permitem a assimilação de várias áreas de conhecimento, promovendo a interdisciplinaridade. Além disso, a comunicação entre o estudante e o jogo acontece pela leitura e interpretação do texto e da imagem, envolvendo os símbolos ao qual o estudante precisa atribuir significados.

Outra professora respondeu que sempre tenta fazer aulas inovadoras para não deixar que o trabalho com os conteúdos teóricos possa ficar maçante e chato para os alunos.

Quando foram indagados se acreditavam que os jogos digitais poderiam contribuir no processo de ensino aprendizagem, todas responderam afirmativamente. Novamente a professora Ermelinda respondeu o seguinte: “Os jogos digitais estão se tornando uma poderosa ferramenta de aprendizagem. Contribui para a percepção, sensibilização, assim como, servem para simular ambientes com fatores diversos”. Isso se deve por abarcar, em um mesmo recurso, imagens, sons e interações com abordagens múltiplas e interdisciplinares,

² Ermelinda – nome fictício da professora de intervenção

podendo, dessa forma, trabalhar as diferentes linguagens e códigos da leitura e escrita e também os cálculos matemáticos. A resposta da professora acima contemplou a de todas as outras que responderam o questionário.

A última pergunta do questionário foi a seguinte: No seu ponto de vista, quais são os pontos positivos do jogo digital? E quais são os pontos negativos? Foram citados vários pontos positivos, tais como: a utilização de várias linguagens multimodais, sair do espaço tradicional da sala de aula, melhoria de aprendizagem, maior participação entre equipes ou pequenos grupos, proporcionam prazer, além de várias contribuições como a relação e a aquisição da compreensão dos códigos da escrita alfabética; desenvolvimento da percepção visual, da coordenação motora, cognitiva, do raciocínio lógico e, ademais, motivam a participação do aluno nas atividades propostas. Quanto aos pontos negativos: podem levar o aluno a perder o interesse pelo ensino tradicional, há pouca oferta de jogos educativos gratuitos, poucos computadores para atender à demanda para que se possam adotar os jogos digitais durante todo o ano letivo. Houve outras segundo as quais não haveria nenhum aspecto de negativo.

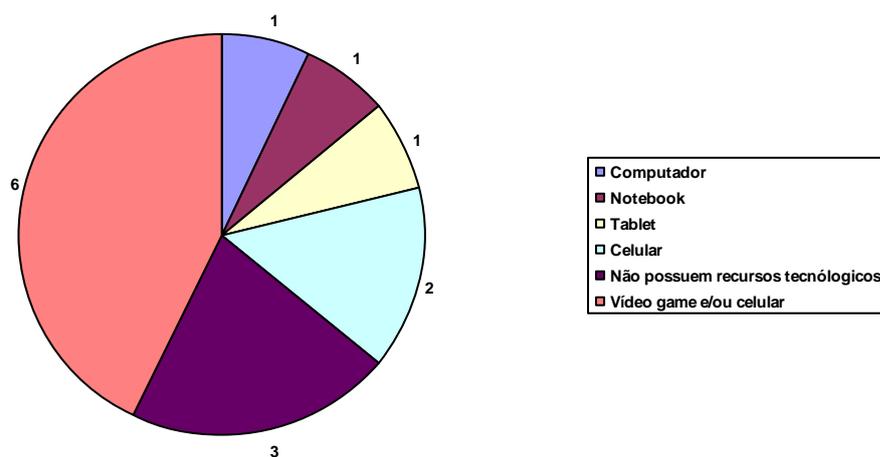
Em relação ao resultado do questionário da pedagoga, foram realizadas nove perguntas fechadas tais como: A linguagem do jogo é adequada à faixa etária dos alunos, ao nível que se refere? Aborda os conteúdos trabalhados de maneira a facilitar a construção do aprendizado? É possível o aluno interagir com o jogo de maneira fácil? As regras são coerentes com o que é proposto pelo jogo? O jogo permite a construção da autonomia? Possibilita o aluno resolver problemas e a construção da criatividade? Oferece *feedbacks*, permitindo que o aprendiz veja se acertou e ainda possibilita rever suas estratégias? O jogo é atrativo e lúdico? A resposta para todas essas perguntas foi afirmativa, ou seja, os jogos atenderiam ao propósito do projeto e ao currículo trabalhado na instituição. Em apenas uma pergunta - Faz referências ao seu dia a dia, podendo fazer a análise de suas vivências – a resposta da pedagoga apontou que atendia parcialmente, alegando que havia três alunos que não tinham nenhum contato com artefatos tecnológicos.

Roda de conversa com os alunos

Para a realização do projeto, contou-se com a participação de 14 alunos, sendo nove do 3º ano e cinco do quarto ano do Ensino Fundamental. Dentre eles, treze (13) do sexo masculino e apenas uma (1) do sexo feminino.

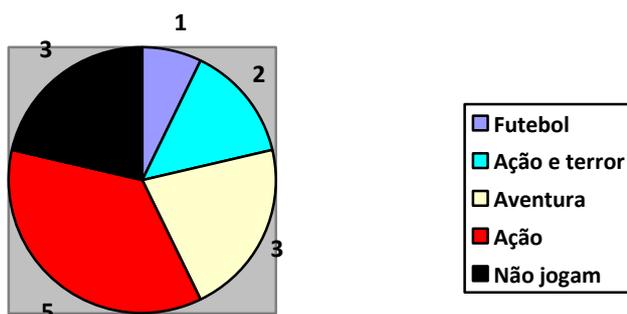
Durante a roda de conversa, pude levantar questões em relação aos conhecimentos que os alunos possuíam em relação aos jogos digitais, que tipo de recurso eles utilizavam para jogar, com quais jogos costumavam brincar e o tempo que ficavam nessa atividade em casa, conforme gráfico abaixo:

Gráfico 6 – Recursos utilizados para jogar



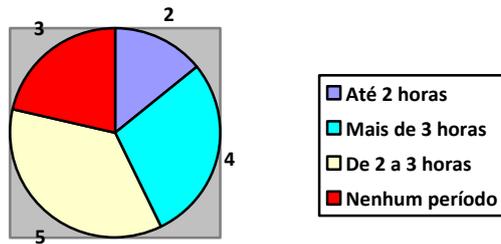
Fonte: Elaborado pela própria autora

Gráfico 7- Tipos de jogos



Fonte: Elaborado pela própria autora

Gráfico 8 – Tempo que costumam ficar jogando em casa



Fonte: Elaborado pela própria autora

Nota-se, pelas respostas dadas, que a grande maioria passa parte do tempo jogando e que os jogos preferidos são os de ação e terror. O recurso que sobressai para os jogos de ação são o videogame e o celular. Eles disseram, ainda, que gostam de jogos que tenham: polícia, Pokémon, dinossauro e dragões. A única participante menina não se manifestou por não ter nenhum contato com esses recursos. Os alunos demonstraram bastante interesse em participar do projeto de intervenção. Como alguns não têm acesso à tecnologia e informática, isso despertou e atraiu mais a sua atenção para as abordagens e atividades propostas.

Imagem 1- Registro fotográfico roda de conversa



Fonte: Arquivo da autora

Da equipe gestora e pedagógica

A equipe gestora se prontificou e ofereceu todo apoio necessário, dentro das possibilidades da instituição.

A equipe pedagógica ofereceu suporte indispensável contribuindo, assim, com orientações didáticas, pedagógicas, confessando que o projeto seria bastante produtivo e traria bons frutos.

Do roteiro

Visando à análise dos resultados, foram previamente selecionados os jogos que seriam trabalhados nesse período com os alunos, proporcionando uma maior intervenção por parte da professora que seria a facilitadora desse processo.

O Projeto foi realizado nos meses de setembro a novembro, mais precisamente, de 18 setembro a 01 de novembro, todas as terças, quintas e sextas-feiras, exceto no período de 15 a 19 de outubro, semana do recesso das crianças.

Inicialmente, foi elaborado um roteiro de organização semanal, estabelecendo as etapas, para que, dessa forma, os professores regentes dos alunos pudessem planejar seu material didático semanal, atendendo ao que alunos iriam ver nos jogos.

Ao final de uma hora utilizando os jogos, os alunos teriam mais uma hora com atividades de reforço para melhor absorver o apreendido.

Quadro 1 – Cronograma das atividades

SEMANA	DIA	TEMPO	ATIVIDADE/JOGO A SER EXECUTADO
1ª Semana	18/09/2018	1 hora aula	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecimento do recurso computador, mouse e teclado. • Explicar para eles como funciona o computador e o jogo didático, as restrições de tempo, fases, níveis e <i>feedback</i>.
	20/09/2018	1 hora aula.	Jogo Fábrica de palavras (duplas, alternando ao final de cada jogada).
	21/09/2018	1 hora aula.	Jogo Fábrica de palavras (individualmente)
2ª Semana	25/09/2018	1 hora aula.	Separe as sílabas (duplas, alternando ao final de cada jogada).

	27/09/2018	1 hora aula.	Separe as sílabas (individual)
	28/09/2018	1 hora aula.	Ditado (individual)
3ª Semana	02/10/2018	1 hora aula.	Jogo da memória (duplas, alternando ao final de cada jogada).
	04/10/2018	1 hora aula.	Jogo da memória (individualmente)
	05/10/2018	1 hora aula.	Jogo da Forca (duplas, alternando ao final de cada jogada).
4ª Semana	16/10/2018	1 hora aula.	Jogo da Forca (individualmente)
	18/10/2018	1 hora aula.	Complete a frase (duplas, alternando ao final de 03 jogadas).
	19/10/2018	1 hora aula.	Complete a frase (individual)
5ª Semana	30/10/2018	1 hora aula.	Ordene as frases (duplas, alternando ao final 03 jogadas).
	01/11/2018	1 hora aula.	Complete a frase (individual)

Fonte: Elaborado pela autora

No primeiro dia, foram explicados para eles as regras ou os elementos que aparecem no jogo, para que eles observassem cuidadosamente. Após serem esclarecidos as regras e os sistemas de *feedback*, foi solicitado que eles manuseassem o *mouse* e o teclado com um jogo simples, apenas para observar se possuíam algum conhecimento do domínio das ferramentas .

Como foi dito anteriormente, havia três (3) alunos que estavam com dificuldades em relação ao funcionamento do computador, sendo necessário que a professora mostrasse o funcionamento do *mouse* e do teclado. No início, foram colocados em pares para que um ajudasse o outro que tivesse mais dificuldade, aos poucos foram sanadas as dificuldades e limitações. Como as crianças falam a mesma linguagem, isso facilita a compreensão do jogo. Por isso, a professora achou melhor trabalhar sempre no primeiro dia de cada jogo com revezamento de duplas. Mesmo porque os alunos se encontram no seguinte nível:

- Pré-silábico: 1 aluno - ainda não reconhece todas as letras do alfabeto.
- Pré-silábico: 1 aluno - Reconhece somente o alfabeto, mas ainda não consegue reconhecer as sílabas.
- Silábico: 8 alunos - Iniciando a leitura – leitura silabada. Com isso, não compreendem o que leem.

- Silábico alfabético: 3 alunos - Leitura sem ritmo e sem entonação, silabando em palavras com dígrafos. Com isso, não conseguem interpretar corretamente e escrevem com muitos erros ortográficos.

Nesse percurso, os alunos foram estimulados a fazer a leitura e a escrita, tanto no momento do jogo, quanto após o término dele, por meio de atividades, para que pudessem avaliar como se dera, de fato, a aprendizagem.

Toda vez que o aluno solicitava a intervenção e a mediação da professora, ele, de certa forma, estava procurando desenvolver o seu potencial, ampliando suas múltiplas inteligências na construção de sua aprendizagem.

Quando estavam jogando em dupla, era mais gratificante ver as duplas desafiando a outra. Cada um do seu jeito, querendo ganhar em bônus e tempo. Quando terminavam, o primeiro gritava de satisfação, dizendo: “Você está disposto perder de novo, pois vamos ganhar novamente”.

Em certo momento, um dos meninos ficou intrigado com o ditado, pois havia ouvido a palavra várias vezes e escrito também, mas o *feedback* era negativo. Então, disse à professora: “este computador está doido, pois escrevi certo e ele continua dizendo que está errado, não quero mais jogar. Estou perdendo, não passo de fase”. A professora, com seu jeito meigo de ser, interveio, dizendo: “vamos então ver o que está acontecendo. Ouça a palavra, agora escreva”. Após ele ter reescrito, disse: “ai, tá certo”. A professora então lhe explicou que algumas palavras têm acentos e, sem eles, a palavra fica incorreta. A partir daí, falou sobre acento agudo e circunflexo. A palavra em questão tinha um acento circunflexo. Assim, a professora aproveitou a ocasião para explicar para a turminha o que era o acento.

A partir desse questionamento, foi possível perceber que estudantes estavam assimilando o propósito do jogo e podendo chegar às suas conclusões, com as práticas construídas a partir das jogadas e *feedbacks*.

Houve outro aluno que toda vez que acertava, fazia um movimento de *Flash*, demonstrando alegria, satisfação e prazer por acertar.

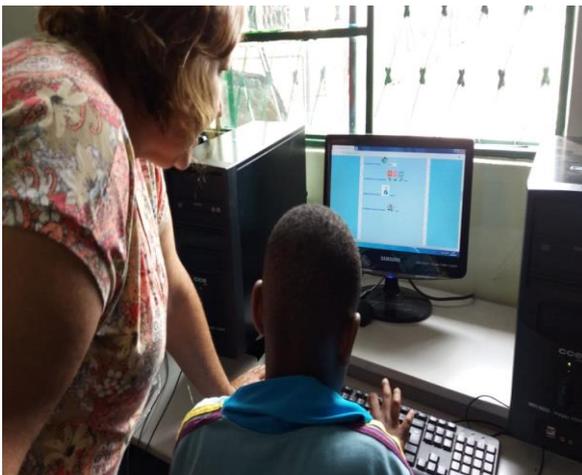
A seguir, registro fotográfico da realização do projeto.

Imagem 2 – Fábrica de palavras



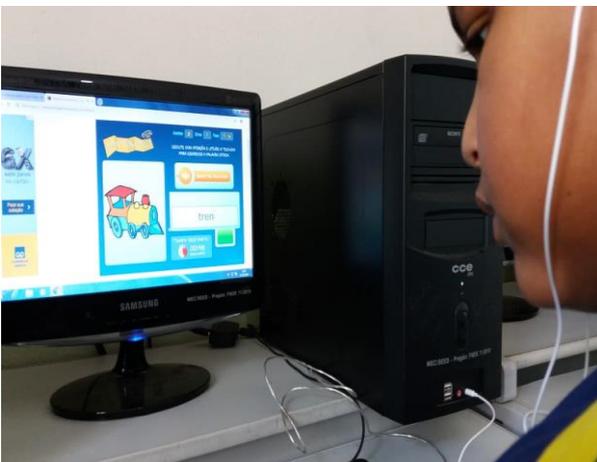
Fonte: Arquivo da autora

Imagem 3 – Complete as frases



Fonte: Arquivo da autora

Imagem 4 - Ditado



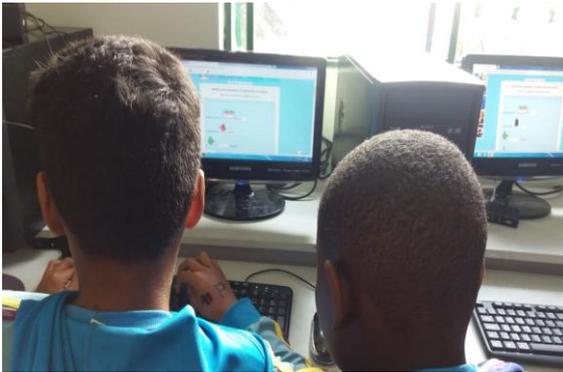
Fonte: Arquivo da autora

Imagem 5 – Ditado - caça palavras



Fonte: Arquivo da autora

Imagem 6 – Complete a frase



Fonte: Arquivo da autora

Imagem 7 – Ordene a frase



Fonte: Arquivo da autora

Dos enfrentamentos da sala de informática

Quando fora apresentada a proposta de intervenção para a equipe gestora (direção) e pedagoga, a escola tinha uma sala ampla de informática. Todavia, de repente, a prefeitura resolveu fazer uma reforma no telhado da escola, devido à proximidade do período chuvoso, e tudo foi mudado. Os computadores tiveram que ser retirados da sala de informática e amontoados numa sala muito pequena. Por isso, fez-se necessário atender às crianças em pequenos grupos.

Devido ao problema acima citado, as caixinhas de som do computador se perderam e o pessoal não sabia onde haviam sido guardadas. Diante disso, foi necessário buscar fones de ouvido dos próprios funcionários, para sanar o problema. O jogo do ditado sem o áudio seria impossível de ser realizado. Felizmente, os funcionários foram parceiros, ajudando no enfrentamento dessa dificuldade.

Assim, a reforma foi um fator negativo no desenvolvimento do projeto, devido à falta de mais computadores e caixinhas de som, pois somente seis (6) estavam em funcionamento. A interação entre grupos maiores ficou prejudicada.

Da avaliação com os alunos sobre a intervenção com jogos digitais

Os alunos, além de gostarem de aprender jogando, ainda se divertiram. Mostraram-se bastante interessados em continuar aprendendo com os jogos digitais. Eles mostraram-se motivados ao serem desafiados com os jogos propostos, pois fora uma intervenção diferente da que tinham costume de fazer. Todos os alunos manifestaram seu desejo junto à pedagoga de continuar aprendendo com o uso de jogos também nas outras disciplinas.

Destacou-se de forma relevante a maneira como a professora intermediadora do processo oferecia auxílio sempre que solicitada, colocando em evidência seu jeito de argumentar de maneira simples, mas que possibilitava que os alunos não apenas pudessem encontrar as possíveis soluções, mas também refletir sobre os seus erros.

É importante ressaltar que eles são muito dependentes e precisam das explicações e intervenções constantes da professora.

3.8 Descrição e análise dos resultados

Com a presença constante e crescente das tecnologias e dos jogos digitais na vida cotidiana dos discentes, utilizá-los no contexto escolar se tornou uma medida necessária e, pode-se dizer urgente. Visto que eles têm acesso o tempo todo ao mundo interativo virtual, social e cultural, científico, tecnológico e linguístico por meio do uso da *internet*, ao trazer esse recurso para dentro do contexto escolar, o professor estará exercendo diálogo contínuo com a realidade vivenciada por eles.

Falar em usar a tecnologia no espaço escolar atualmente é, muitas vezes, vencer velhos paradigmas. É preciso, na atual conjuntura, redirecionar nossas práticas educativas, para o bem dos próprios alunos, levando-os à motivação.

O projeto possibilitou fazer uma análise de como os docentes reconhecem a necessidade de estar preparados para utilizar a tecnologia nas salas de aula, permitindo visualizar a necessidade de formações nessa área para atender a esse público de profissionais. Dada à relevância do tema, é de suma importância desenvolver e implementar projetos na escola voltados ao aperfeiçoamento e integração entre os docentes.

De modo geral, percebe-se que as dificuldades nessa área ainda são enormes, ficando evidente pelos anseios dos docentes nas respostas dos questionários, principalmente daqueles que são comprometidos com sua profissão.

Dessa forma, foi possível evidenciar que não basta à escola ter equipamentos, é preciso que eles estejam atualizados e tenham pessoal capacitado para usá-lo.

Foram levantados, porém, alguns problemas e reflexões acerca do uso dos jogos digitais e das tecnologias. É sabido que implementar as tecnologias, nos ambientes escolares, é um grande desafio, devido a problemas de infraestrutura, capacitação profissional para o usar com eficiência esses recursos, organização de ambientes e má conservação dos equipamentos. Entretanto, é preciso buscar meios para superar essas deficiências e limitações.

É inegável, diante disso, a necessidade de planejar uma formação dos profissionais da escola acerca da importância do uso das tecnologias dentro do currículo, como também na construção do plano de ação da escola para o ano de 2019.

O intuito do projeto era conseguir resolver a questão problema. De acordo com o que foi percebido pela pedagoga e pela professora de intervenção, conseguimos proporcionar aos alunos uma aprendizagem significativa e lúdica, por meio da interação jogo-conteúdo e jogo com o outro, podendo, assim, melhor prepará-los para o mundo cheio de significados a partir da imagem, da leitura e da escrita.

Constatou-se, no desenvolvimento do trabalho didático, que os jogos já trouxeram alguns benefícios, pois a aprendizagem está mais interativa, e os alunos não ficam tão ansiosos na realização de atividades proporcionadas em sala de aula.

Em síntese, no pouco tempo disponibilizado para a intervenção, foi possível observar o quanto os jogos podem atrair os alunos e trazer bons resultados ao processo de aprendizagem. Além de permitir que eles possam fazer uma leitura de mundo e aprimorar suas habilidades a partir de novas perspectivas, dentro de uma construção que, ao mesmo tempo, explora e leva em conta a ludicidade na proposta educativa, instigando sua capacidade de observação pelo visual, explorando os sentidos das crianças como coordenação motora, auditiva.

Muitas vezes nós, enquanto profissionais em educação, temos dificuldades em ajudar alunos com dificuldades na aprendizagem. Contudo, com a aplicação do projeto, visualizei o quanto os jogos digitais podem proporcionar aos alunos um jeito novo de aprender, despertando neles o interesse e atenção, que muitas vezes não conseguimos com as atividades diárias normais da sala de aula.

A proposta de funcionalidade do uso das tecnologias no espaço escolar é de possibilitar que os alunos se tornem protagonistas da sua aprendizagem, partindo da premissa de que eles são capazes de aprender, utilizando métodos diferenciados. O propósito aqui não é desprestigiar o que é ensinado na sala de aula, mas, sim, romper as barreiras das dificuldades, possibilitando que alguns aprendam com o uso de imagens, outros de vídeos, escrita, áudios etc. É de suma importância entender que os nativos digitais aprendem de forma diferente. Eles acionam seus neurônios quando estão em frente a uma tela de computador ou celular.

Em síntese, possibilitar o uso da tecnologia no ambiente escolar hoje é uma questão de sobrevivência, pois o modelo tradicional não atende e não atrai mais esses nativos digitais. Nessa perspectiva, aliar os jogos digitais na aprendizagem pode ser um caminho para tornar o aprendizado atrativo, além de suscitar o interesse e a atenção dos alunos pelo lúdico. Concluindo, é importante assinalar que os jogos ganham um sentido ímpar, porque neles são usadas as diversas linguagens, dentre elas, as visuais e sonoras. Essas diferentes linguagens que fizeram parte do Projeto promoveram a diferença na aprendizagem dos alunos que dele participaram, tanto que professores e pedagogas irão continuar aplicando os jogos digitais no próximo ano, até mesmo integrando jogos de outras disciplinas que possibilitem novas aprendizagens, saberes e interação como, por exemplo, o *Kahoot*.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1994.
- ASSIS, Luciana M. Elias de. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. **Bolema**, Rio Claro, v. 29, n. 51, p. 428-434, Abr. 2015. Disponível em: <<<http://www.scielo.br/pdf/bolema/v29n51/1980-4415-bolema-29-51-0428.pdf> > Acesso em: 10 set. 2018.
- BAULER, Clara Vaz. Multiletramentos na Era Digital: Uma reflexão crítica para a Educação. **Revista Escrita**. 2011, n. 13, p. 1-15. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/18663/18663.PDF>> Acesso em: 10 set. 2018.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Audiovisuais: arte, técnica e linguagem**. 60 horas / Laura Maria Coutinho. Brasília : Universidade de Brasília, 2006. 92 p.:il. (Profucionário - Curso técnico de formação para os funcionários da educação). Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/11_audiovisuais.pdf> Acesso em: 18 set. 2018.
- BUZATO, Marcelo El Khouri. Letramento e inclusão: do estado-nação à era das TIC. **DELTA**, São Paulo , v. 25, n. 1, p. 01-38, 2009 . Disponível: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-44502009000100001&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 01 jun. 2018.
- CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), **Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nas Escolas Brasileiras – TIC Educação 2016**. São Paulo, SP. Disponível em: <<http://cetic.br/pesquisa/kids-online/>> Acesso em: 10 jan. 2018.
- CHRISTENSEN, Clayton M.; HORN, Michael B.; STAKER, Heather. **Ensino Híbrido: uma Inovação Disruptiva?** Uma introdução à teoria dos híbridos. Traduzido para o Português por Fundação Lemann e Instituto Península. São Paulo, 2013. p.1-43. Disponível em: <https://www.pucpr.br/wp-content/uploads/2017/10/ensino-hibrido_uma-inovacao-disruptiva.pdf> Acesso em: 10 set. 2018
- COSTA, Christine Sertã; MATTOS, Francisco Pinto (Org.). **Tecnologia na Sala de Aula em Relatos de Professores**. Curitiba: CRV, 2016. p.202. (Série: Recursos Didáticos Multidisciplinares, v. 1).
- DAMBRÓS, Gabriela; MOURAD, Leonice Alves Pereira. Aprendizagem baseada em jogos digitais na infância: contribuições de Huizinga e Prensky. In: RISCAROLI, Eliseu (Org.). **Epistemologias da Infância**. 1ª ed. – Curitiba: Appris Editora, 2017, p.143. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=bSYODwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false> Acesso em: 22 set. 2018.
- DINIZ, Heloiza Damasceno. **Pedagogia por Projetos**. Dissertação de (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2015, p. 48. Disponível em: <http://www1.pucminas.br/imagedb/documento/DOC_DSC_NOME_ARQUI20151119104438.pdf > Acesso em: 06 jul. 2018.
- EGAS, Olga Maria Botelho. **Princípios básicos de Planejamento Visual**. Aula 1. Curso de Especialização Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação Básica. Juiz de Fora: UFJF, 2018. Disponível em:

<http://www.uab.ufjf.br/pluginfile.php/928047/mod_resource/content/2/2018%20-%20TICEB%20-%20Design%20Gr%C3%A1fico.pdf>. Acesso em: 03 jul. 2018.

_____. **Planejamento visual - Diagramação de Página.** Aula 2- Curso de Especialização Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação Básica. Juiz de Fora: UFJF, 2018. Disponível em:

em:<http://www.uab.ufjf.br/pluginfile.php/930303/mod_resource/content/3/2018%20%20TICEB%20%20Produ%C3%A7%C3%A3o%20de%20Material%20Did%C3%A1tico%20-%20aula%202%20-%20Design%20Gr%C3%A1fico_p%C3%A1gina.pdf>. Acesso em: 03 jul. 2018.

_____. **Sobre cores e imagens no uso de materiais didáticos.** Aula 3 - Curso de Especialização Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação Básica. Juiz de Fora: UFJF, 2018. Disponível em:

em:<http://www.uab.ufjf.br/pluginfile.php/932258/mod_resource/content/1/2018%20%20TICEB%20%20Produ%C3%A7%C3%A3o%20de%20Material%20Did%C3%A1ti

http://www.uab.ufjf.br/pluginfile.php/928047/mod_resource/content/2/2018%20%20TICEB%20-%20Design%20Gr%C3%A1fico.pdfco%20%20aula%203%20%20Design%20Gr%C3%A1fico_Capa%20de%20revista_texto.pdf> Acesso em: 03 jul. 2018.

_____. **Relações entre material didático e conteúdo a ser ensinado.** Aula 4. Curso de Especialização Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação Básica. Juiz de Fora: UFJF, 2018. Disponível em:

<http://www.uab.ufjf.br/pluginfile.php/934148/mod_resource/content/1/2018%20-%20TICEB%20%20Produ%C3%A7%C3%A3o%20de%20Material%20Did%C3%A1tico%20%20aula%204%20%20Design%20gr%C3%A1fico%20para%20materiais%20did%C3%A1ticos_Cartaz%20%E2%80%93%20textoV2.pdf> Acesso em: 03 jul. 2018.

LEAL, Joana. **Gamificação da sala de aula – o que jogos digitais podem fazer pela educação.** USP – Universidade de São Paulo – Brasil. 24 de julho de 2015. Disponível em:

<<http://www5.usp.br/94292/gamificacao-da-sala-de-aula-o-que-jogos-digitais-podem-fazer-pela-educacao/>>. Acesso em: 16 fev. 2018

LEKA, Aline Regis; GRINKRAUT, Melanie Lerner. A utilização das Redes Sociais na Educação Superior. In: **Revista Primus Vitam** n. 6 – 2º semestre de 2013, p. 1-12. Disponível em: <

<http://livrozilla.com/doc/746771/a-utiliza%C3%A7%C3%A3o-das-redes-sociais-na-educac%C3%A7%C3%A3o-superior> > Acesso em: 12 dez.2017.

MORAN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. **Formato E-Book:** Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens/ organizado por Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales. Ponta Grossa: UEPG/PROEX, 2015, p.180. (Mídias Contemporâneas; v. 2) p.15-33. ISBN: 978-85-63023-14-8. Disponível em:

< <http://www.youblisher.com/p/1121724-Colecao-Midias-Contemporaneas-Convergencias-Midiaticas-Educacao-e-Cidadania-aproximacoes-jovens-Volume-II/>>. Acesso em: 05 jul. 2018.

OLIVEIRA, Gilberto Gonçalves de. Neurociências e os processos educativos: um saber necessário na formação de professores. **Educação Unisinos**, Uberaba, vol. 18, n 1, janeiro/abril 2014, p.13-24. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/333089146/1881-22852-1-PB> > Acesso em: 10 set. 2018.

OLIVEIRA, Rita de Cássia; TEIXEIRA, Beatriz de Basto. Ainda como as paralelas: Planos educacionais e o planejamento nas escolas. **Cadernos de Educação**. UFPel, n. 56, 2017/1, p.27-45. Disponível em: <<https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/caduc/article/view/8360/7514>>. Acesso em: 04 mar. 2018.

OLIVEIRA, Rita de Cássia. **Introdução à gestão escolar informatizada**. Curso de Especialização Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação Básica. Juiz de Fora: UFJF, 2018. Disponível em: <http://www.uab.ufjf.br/pluginfile.php/913500/mod_resource/content/2/INTRODU%C3%87%C3%83O%20GEST%C3%83O%20ESCOLAR%20INFORMATIZADA.1.pdf>. Acesso em: 01 mar. 2018.

_____. **Gestão Escolar Informatizada: dimensões administrativa, financeira e pedagógica**. Curso de Especialização Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação Básica. Juiz de Fora: UFJF, 2018. Disponível: <http://www.uab.ufjf.br/pluginfile.php/913504/mod_resource/content/1/DIMENS%C3%95ES%20ADMINISTRATIVA.FINANCEIRA.PEDAG%C3%93GICA%20E%20POL%C3%8DTICA.pdf>. Acesso em: 02 mar. 2018.

PECHI, Daniele. Como usar as redes sociais a favor da aprendizagem. **Nova Escola**. São Paulo: Fundação Lemann, 2011. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/240/redes-sociais-ajudam-interacao-professores-alunos>>. Acesso em: 12 jan. 2018.

SALLA, Fernanda. Neurociência como ela ajuda a entender a aprendizagem. **Revista Nova Escola**. Ed. 253, junho 2012. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/217/neurociencia-aprendizagem>>. Acesso em: 10 jan. 2018.

SANTAELLA, Lúcia. Desafios para a Ubiquidade em Educação. Especial: As novas mídias e o ensino superior. **Revista Ensino Superior Unicamp**, Campinas, 2013, p.19-28. Disponível em: <https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/edicoes/edicoes/ed09_abril2013/NMES_1.pdf>. Acesso em: 24 jul. 2018.

_____. A aprendizagem ubíqua substitui a educação formal? **ReCeT**. São Paulo, v.2, n.1, maio 2009, p. 17-22, ISSN 2176-7998.. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/ReCET/article/view/3852>>. Acesso em: 06 jul. 2018.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Dr^a. Vania Ribas. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. **Revista Renote – Novas Tecnologias na Educação**. Rio Grande do Sul, v.6, n 2, p.10 dez. 2008. ISSN 1679-1916. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14405/8310>>. Acesso em: 27 jul. 2018.

SILVA, Fernando da ; BRINCHER, Sandro. Jogos digitais como ferramenta de ensino: reflexões iniciais. **Outra travessia**, Florianópolis, p. 42-69, set. 2012. ISSN 2176-8552. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/Outra/article/view/2176-8552.2011nesp1p42/22897>>. Acesso em: 13 set. 2018

SILVA, Marco. Educar na Cibercultura: Desafios à formação de professores para docência em cursos online. TECCOGS: **Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, São Paulo, n 3, janeiro-junho 2010. p.36- 51. ISS 1984-3585. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/107095339/Educar-na-Cibercultura?doc_id=107095339&download=true&order=451198143>. Acesso em: 10 set. 2018.

VALENTE, José Armando; ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; GERALDINI, Alexandra Fogli Serpa. Metodologias ativas: das concepções às práticas em distintos níveis de ensino. **Rev. Diálogo Educ.**, Curitiba, v. 17, n. 52, p. 455-478, abr./jun. 2017. Disponível em: <<https://periodicos.pucpr.br/index.php/dialogoeducacional/article/view/9900>>. Acesso em: 05 jul. 2018.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Questionário professores

Pesquisa de campo/questionário para verificar o perfil e nível de conhecimento sobre o uso dos recursos tecnológicos e jogos digitais na sala de aula- professores.

Nome: _____

1- Idade:

- 18 a 25
- 26 a 35
- 36 a 45
- 46 ou mais

2- Tempo em que atua na área de educação:

- até 5 anos
- De 6 a 10 anos
- De 11 a 15 anos
- De 16 a 20 anos
- Mais de 20 anos

3- Tempo que atua na escola:

- até 5 anos
- De 6 a 10 anos
- De 11 a 15 anos
- De 16 a 20 anos
- Mais de 20 anos

4- Já realizou algum curso de formação na área de tecnologia ou mídias de educação?

- Sim
- Não

5- Sentem-se preparados para trabalhar diferentes usos da tecnologia na sala de aula?

- Sim
- Não

6- No seu ponto de vista como profissional, acha importante ter uma disciplina durante o curso de graduação que ensine e incentive o uso recursos tecnológicos na sala de aula?

Justifique sua resposta:

7- No contexto educacional, como você vê o uso dos aparatos tecnológicos na sala de aula? Descreva qual é o maior desafio que você encontra para usar da tecnologia no seu ambiente de trabalho.

8- Você já utilizou os jogos digitais na sala de aula como ferramenta educacional?

9- Acredita que os jogos digitais podem contribuir no processo de ensino aprendizagem?

10- No seu ponto de vista quais são os pontos positivos que têm o jogo digital para os alunos? E quais são os pontos negativos?

11- Qual é a sua posição em relação ao uso das TICs na escola?

APÊNDICE B – Questionário pedagoga**PESQUISA DE CAMPO/QUESTIONÁRIO**

Verificar junto à pedagoga quanto à proposta do projeto do uso dos recursos tecnológicos e jogos digitais na sala de aula atende e é coerente com o trabalho didático proposto aos alunos com dificuldade de aprendizagem na leitura e escrita.

1- A linguagem do jogo é adequada à faixa etária dos alunos, ao nível que se refere?

- Atende
- Atende parcialmente
- Não atende

2- Aborda os conteúdos trabalhados de maneira a facilitar a construção do aprendizado?

- Atende
- Atende parcialmente
- Não atende

3- É possível o aluno interagir com o jogo de maneira fácil?

- Atende
- Atende parcialmente
- Não atende

4- As regras são coerentes com o que é proposto pelo jogo?

- Atende
- Atende parcialmente
- Não atende

5- O jogo permite a construção da autonomia?

- Atende
- Atende parcialmente
- Não atende

6- Possibilita o aluno resolver problemas e a construção da criatividade?

- Atende
- Atende parcialmente
- Não atende

7- Oferece *feedbacks*, permitindo que o aprendiz veja se acertou e ainda possibilita rever suas estratégias?

- Atende

Atende parcialmente

Não atende

8- Faz referências ao seu dia a dia, podendo fazer a análise de suas vivências?

Atende

Atende parcialmente

Não atende

9- O jogo é atrativo e lúdico?

Atende

Atende parcialmente

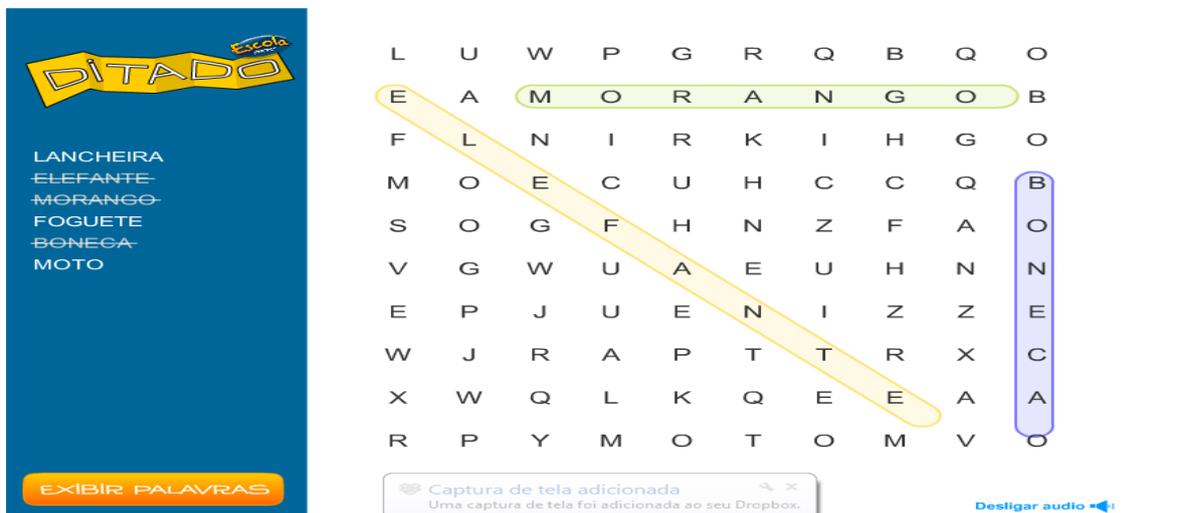
Não atende

ANEXOS

Jogos trabalhados



IMAGEM 8 - Fonte: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/sepreSilabas/?deviceType=computer>>



IMAGENS 9: Fonte: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/ditado/>>



IMAGEM 10 - Fonte: <https://iguinho.com.br/turmadosuperv/jogos_forca.html>



IMAGEM 11 - Fonte: <<http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=6786>>

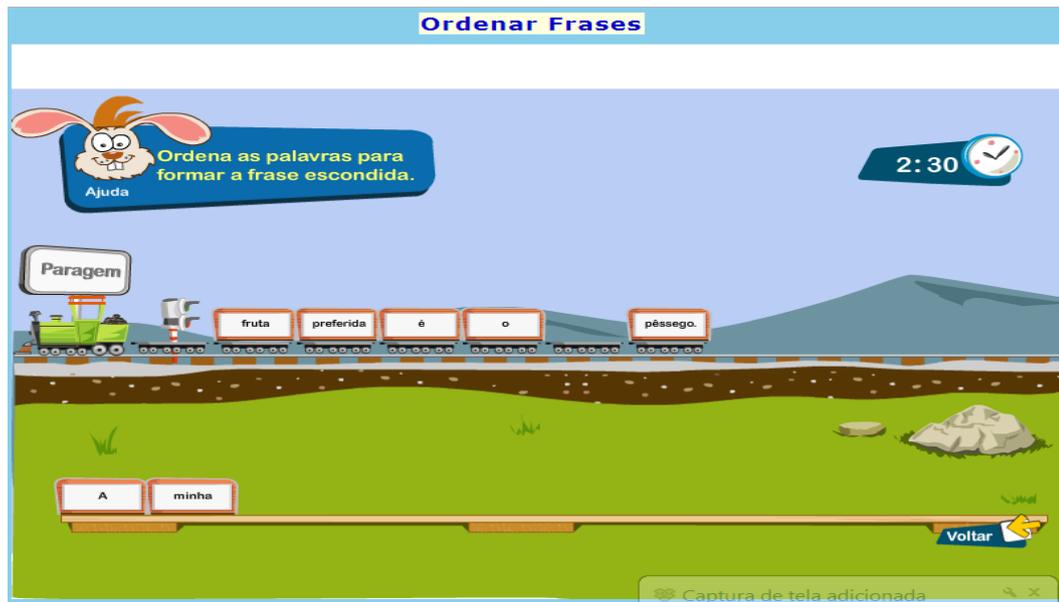


IMAGEM 12- Fonte: <<http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=12315>>

AUTORIZAÇÃO DE IMAGEM

TERMO DE CONSENTIMENTO E/OU AUTORIZAÇÃO PARA EXIBIÇÃO E
USO DE IMAGENS DO MENOR ESTUDANTE

Por este instrumento eu, GLAYDSON MAGUO GOMES,
portador da Carteira de Identidade RG nº 13.885.293, inscrito
no CPF sob nº 076.124.116-79, residente à
Rua EUGENIO NAPOLI
nº 1422, na cidade de CONTAGEM, representante legal do
aluno: WILLIAN DOUGLAS MATOS GOMES
nacionalidade: _____, data de nascimento: 18/11/07

menor de idade, aluno da E. M. Dona Babita Camargos, AUTORIZO por livre e
espontânea vontade e sem qualquer ônus ou encargo, a **CLEONICE LELES
OLIVEIRA**, aluna do Curso Tecnologias de Informação e Comunicação
(TICEB) da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) a divulgar e veicular
o nome do(a) estudante, imagem e depoimento, relacionados a relatos de
experiências sobre o Projeto de **JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO**, sem finalidade comercial, para ser utilizada em **Trabalho
de Conclusão de Curso(TCC)**.

A presente autorização é concedida a título gratuito, através de registros como
fotografias, reportagens, radiodifusão e/ou vídeos relacionados, ficando claro e
ajustado que não caberá a eu reclamar qualquer direito patrimonial, moral ou
de imagem relacionados às referidas: utilização, distribuição, divulgação,
veiculação, transmissão audiovisual e/ou reprodução do nome do meu filho,
depoimentos, voz e imagem.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro nada haja a ser reclamado
a título de direitos conexos à sua imagem ou a qualquer outro, e assino a
presente autorização em 02 (duas) vias de igual teor e forma.

Contagem, 29 de setembro de 2018.

Glaysson Maguó Gomes
ASSINATURA DO REPRESENTANTE LEGAL

Nome do Aluno: WILLIAN DOUGLAS MATOS GOMES

Telefone p/ contato: 98666-8316...98746-1514

TERMO DE CONSENTIMENTO E/OU AUTORIZAÇÃO PARA EXIBIÇÃO E
USO DE IMAGENS DO MENOR ESTUDANTE

Por este instrumento eu, Adriano Paulino,
portador da Carteira de Identidade RG nº 15 597 467,
inscrito no CPF sob nº 0, residente à
Rua Av. Água Branca
nº 412, na cidade de Contagem, representante legal do
aluno: Lorena Silva de O. Paulino,
nacionalidade: Brasileira, data de nascimento: 13/09/86,
menor de idade, aluno da E. M. Dona Babita Camargos, AUTORIZO por livre
e espontânea vontade e sem qualquer ônus ou encargo, a **CLEONICE
LELES OLIVEIRA**, aluna do Curso Tecnologias de Informação e
Comunicação (TICEB) da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) a
divulgar e veicular o nome do(a) estudante, imagem e depoimento,
relacionados a relatos de experiências sobre o Projeto de **JOGOS DIGITAIS
NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**, sem finalidade comercial, para ser
utilizada em **Trabalho de Conclusão de Curso(TCC)**.

A presente autorização é concedida a título gratuito, através de registros
como fotografias, reportagens, radiodifusão e/ou vídeos relacionados,
ficando claro e ajustado que não caberá a eu reclamar qualquer direito
patrimonial, moral ou de imagem relacionados às referidas: utilização,
distribuição, divulgação, veiculação, transmissão audiovisual e/ou
reprodução do nome do meu filho, depoimentos, voz e imagem.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro nada haja a ser
reclamado a título de direitos conexos à sua imagem ou a qualquer outro, e
assino a presente autorização em 02 (duas) vias de igual teor e forma.

Contagem, 09 de setembro de 2018.

Adriano Paulino

ASSINATURA DO REPRESENTANTE LEGAL

Nome do Aluno: Lorena S. de Oliveira Paulino

Telefone p/ contato: 991843645

TERMO DE CONSENTIMENTO E/OU AUTORIZAÇÃO PARA EXIBIÇÃO E
USO DE IMAGENS DO MENOR ESTUDANTE

Por este instrumento eu, Magda Pereira Pinto Romão,
portador da Carteira de Identidade RG nº M641063431,
inscrito no CPF sob nº 062481030669, residente à
Rua Dona Ana Candida
nº 90, na cidade de Contagem, representante legal do
aluno: Davi Samuel Pereira Romão
nacionalidade: Brasileira, data de nascimento: 14/11/2008
menor de idade, aluno da E. M. Dona Babita Camargos, AUTORIZO por livre
e espontânea vontade e sem qualquer ônus ou encargo, a **CLEONICE
LELES OLIVEIRA**, aluna do Curso Tecnologias de Informação e
Comunicação (TICEB) da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) a
divulgar e veicular o nome do(a) estudante, imagem e depoimento,
relacionados a relatos de experiências sobre o Projeto de **JOGOS DIGITAIS
NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**, sem finalidade comercial, para ser
utilizada em **Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)**.
A presente autorização é concedida a título gratuito, através de registros
como fotografias, reportagens, radiodifusão e/ou vídeos relacionados,
ficando claro e ajustado que não caberá a eu reclamar qualquer direito
patrimonial, moral ou de imagem relacionados às referidas: utilização,
distribuição, divulgação, veiculação, transmissão audiovisual e/ou
reprodução do nome do meu filho, depoimentos, voz e imagem.
Por esta ser a expressão da minha vontade declaro nada haja a ser
reclamado a título de direitos conexos à sua imagem ou a qualquer outro, e
assino a presente autorização em 02 (duas) vias de igual teor e forma.

Contagem, 09 de setembro de 2018.

Magda Pereira Pinto Romão

ASSINATURA DO REPRESENTANTE LEGAL

Nome do Aluno: Davi Samuel Pereira Romão

Telefone p/ contato: 994560704

**TERMO DE CONSENTIMENTO E/OU AUTORIZAÇÃO PARA EXIBIÇÃO E
USO DE IMAGENS DO MENOR ESTUDANTE**

Por este instrumento eu, Osâmia Alreu,
portador da Carteira de Identidade RG nº 11.757.466, inscrito
no CPF sob nº 065.493766-45, residente à
Rua "A"

nº 224, na cidade de Contagem, representante legal do
aluno: Matheus Alreu Macedo

nacionalidade: Belo Horizonte data de nascimento: 31/03/09,
menor de idade, aluno da E. M. Dona Babita Camargos, AUTORIZO por livre e
espontânea vontade e sem qualquer ônus ou encargo, a **CLEONICE LELES
OLIVEIRA**, aluna do Curso Tecnologias de Informação e Comunicação
(TICEB) da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) a divulgar e veicular
o nome do(a) estudante, imagem e depoimento, relacionados a relatos de
experiências sobre o Projeto de **JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO**, sem finalidade comercial, para ser utilizada em **Trabalho
de Conclusão de Curso(TCC)**.

A presente autorização é concedida a título gratuito, através de registros como
fotografias, reportagens, radiodifusão e/ou vídeos relacionados, ficando claro e
ajustado que não caberá a eu reclamar qualquer direito patrimonial, moral ou
de imagem relacionados às referidas: utilização, distribuição, divulgação,
veiculação, transmissão audiovisual e/ou reprodução do nome do meu filho,
depoimentos, voz e imagem.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro nada haja a ser reclamado
a título de direitos conexos à sua imagem ou a qualquer outro, e assino a
presente autorização em 02 (duas) vias de igual teor e forma.

Contagem, 09 de setembro de 2018.

Osâmia Alreu Macedo

ASSINATURA DO REPRESENTANTE LEGAL

Nome do Aluno: Matheus Alreu Macedo

Telefone p/ contato: 031-991566241