

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA

FACULDADE DE EDUCAÇÃO

**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E
COMUNICAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA**

Gislane Aparecida de Oliveira

**Os Jogos Digitais no Contexto Lúdico e Interativo como Estímulo do Processo de Ensino
e Aprendizagem de Crianças no Ensino Fundamental 1**

JUIZ DE FORA

GISLANE APARECIDA DE OLIVEIRA

Os Jogos Digitais no Contexto Lúdico e Interativo como Estímulo do Processo de Ensino e Aprendizagem de Crianças no Ensino Fundamental 1

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

Orientador: Prof. MSc. Walter Alexandre Oliveira Bicalho

Juiz de Fora

2018

FICHA CATALOGRÁFICA

Aparecida de Oliveira , Gislane.

Os Jogos Digitais no Contexto Lúdico e Interativo como Estímulo do Processo de Ensino e Aprendizagem de Crianças no Ensino Fundamental 1 / Gislane Aparecida de Oliveira . -- 2018.

24 p.

Orientador: Walter Alexandre Oliveira Bicalho

Trabalho de Conclusão de Curso (especialização) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação. Especialização em Tecnologias de Informação e Comunicação para o Ensino Básico, 2018.

1. Jogos Digitais. 2. Ensino. 3. Aprendizagem. 4. Ludicidade. 5. Interação. I. Alexandre Oliveira Bicalho, Walter, orient. II. Título.

GISLANE APARECIDA DE OLIVEIRA

Os Jogos Digitais no Contexto Lúdico e Interativo como Estímulo do Processo de Ensino e Aprendizagem de Crianças no Ensino Fundamental 1

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 a obtenção do grau de Especialista.

Aprovada em ____ de _____ de 2018.

BANCA EXAMINADORA

Prof. MSc. Walter Alexandre Oliveira Bicalho - Orientador
Universidade Federal de Juiz de Fora

Titulação. Nome e sobrenome
Universidade Federal de Juiz de Fora

Titulação. Nome e sobrenome
Universidade Federal de Juiz de Fora

“A principal meta da educação é criar homens que sejam capazes de fazer coisas novas, não simplesmente repetir o que outras gerações já fizeram. Homens que sejam criadores, inventores, descobridores. A segunda meta da educação é formar mentes que estejam em condições de criticar, verificar e não aceitar tudo que a elas se propõe”. Jean Piaget.

RESUMO

Este trabalho de conclusão do Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação para a Educação Básica é composto pelo memorial, relato das atividades desenvolvidas durante as disciplinas do curso e de projeto didático desenvolvido por Gislane Aparecida de Oliveira, candidata ao título de especialista. O projeto didático foi desenvolvido em uma Escola Municipal, com os alunos do ensino fundamental. Diversos alunos que integram a turma elencada para o desenvolvimento e aplicação do projeto demonstraram ter dificuldades de aprendizagem nos conteúdos dos temas abordados durante as aulas, e ainda dificuldades para construir novos conhecimentos a partir das situações propostas dentro das atividades. A falta de recursos e a própria experiência pessoal do discente, foram algumas das questões observadas que podem interferir em seu desenvolvimento, ocasionando déficits no seu processo de aprendizagem. Dentre as disciplinas observadas, a matemática e o português foram as que apresentaram maiores desafios no que diz respeito ao conteúdo para que ocorresse a construção de conhecimentos considerados significativos para os alunos. Com o intuito de contribuir para a melhoria da qualidade da educação destes discentes, propomos a utilização dos jogos digitais como recursos que pudessem promover avanços no processo de ensino e aprendizagem, auxiliando na construção de conhecimentos, trazendo ainda uma contribuição para que a descontração presente nos momentos da aprendizagem possa estimular a atenção e a concentração dos alunos, permitindo também a compreensão das atividades propostas.

Os resultados obtidos com o desenvolvimento do projeto demonstraram que a motivação dos alunos teve um aumento considerável desde a apresentação do projeto, passando pelo seu desenvolvimento até a sua concretização, sendo registrado ainda um alto grau de interação entre eles (os alunos). Esta interação foi observada tanto no grupo do whatsapp, quanto nos momentos onde as atividades foram desenvolvidas presencialmente. Observou-se que os jogos digitais contribuíram para que houvesse construções de conhecimentos significativas, porém deve haver uma precaução em relação à exposição e ao tempo de utilização dos jogos, para que os resultados não sejam prejudicados.

Palavras-chave: Jogos Digitais, Ensino, Aprendizagem, Ludicidade e Interação

SUMÁRIO

1 MEMORIAL.....	08
2 RELATOS PRODUZIDOS NAS DISCIPLINAS DO CURSO.....	11
2.1 MÓDULO 0 (Zero)	11
2.2 PROCESSOS COGNITIVOS.....	12
2.3 EDUCAÇÃO POR INTERNET.....	12
2.4 TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO I.....	13
2.5 COMPUTADOR EM SALA DE AULA.....	13
2.6 GESTÃO ESCOLAR INFORMATIZADA.....	14
2.7 PRODUÇÃO DE MATERIAL PEDAGÓGICO.....	14
2.8 TÉCNICAS E MÉTODOS PARA O USO DE TIC EM SALA DE AULA.....	15
2.9 TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO II.....	16
3. PROJETO DE TRABALHO.....	18
3.1. TEMA.....	18
3.2. TÍTULO.....	18
3.3 FORMULAÇÃO DO PROBLEMA.....	18
3.4 HIPÓTESES E SOLUÇÕES.....	18
3.5 MAPEAMENTO DO APORTE TEÓRICO-CIENTÍFICO.....	19
3.6 DEFINIÇÃO E DESCRIÇÃO DO PRODUTO.....	19
3.7 DESENVOLVENDO O PROJETO.....	20
3.7.1 Etapa 1.....	20
3.7.2 Etapa 2.....	20
3.7.3 Etapa 3.....	20
3.8 DESCRIÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS.....	22
REFERÊNCIAS.....	24

1. MEMORIAL

O presente memorial pretende descrever minha trajetória, em relatos de minhas experiências, destacando atividades desenvolvidas durante o Curso de Especialização em Tecnologia da Informação e Comunicação para o Ensino Básico (TICEB), ofertado pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), através da Universidade Aberta do Brasil (UAB), e as minhas perspectivas de estudo e pesquisa em relação a este curso.

Durante o curso de Especialização, vivenciei momentos de aprendizagens, amizades, dificuldades e as expectativas que foram surgindo ao longo dos períodos. Alguns aspectos da minha formação, experiências e novas metodologias para a reflexão de uma nova escola, um novo olhar para uma educação de qualidade.

Diante de relatos, comentários e opiniões extraídas dos diálogos desenvolvidos nos fóruns de dúvidas, a contribuição com experiências que somaram no processo de aprendizagem, colaborou de forma a ampliar o conhecimento prévio construído.

O trabalho apresenta aspectos profissionais e pessoais de vivências e experiências adquiridas ao longo da jornada acadêmica, incluindo este curso de especialização.

Minha trajetória escolar e acadêmica foi balizada por desafios e medos, embora gostasse muito de estudar. De família humilde e numerosa sempre estudei em escolas públicas, a menina pobre não preenchia os padrões da classe na escola, no entanto os apelidos utilizados para me definir dentro do grupo de amigas da época me afastavam do convívio da turma, porém era vista pelos professores como uma aluna empenhada. De acordo com Pierre Bourdieu, meu capital cultural era relacional e ficava entre o nível cultural global da família e o êxito escolar (BOURDIEU, 2007).

O privilégio cultural torna-se patente quando se trata da familiaridade com obras de arte, a qual só pode advir da frequência regular ao teatro, ao museu ou a concertos (frequência que não é organizada pela escola, ou o é somente de maneira esporádica). Em todos os domínios da cultura, teatro, música, pintura, jazz, cinema, os conhecimentos dos estudantes são tão mais ricos e extensos quanto mais elevada é sua origem social. (BOURDIEU, 2007 p.45)

Cresci dentro da composição massiva de alunos que estudam e trabalham ao mesmo tempo, assim foi todo ensino médio. Na tentativa de ingressar no ensino superior, frequentei cursinhos para alunos com situação socioeconômica de baixa renda, tidos como cursos populares.

No ano de 2011, prestei vestibular para a Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), sendo aprovada para o curso de Licenciatura Plena em Pedagogia no campus de Duque de Caxias, um município localizado na Baixada Fluminense. Enfrentando novamente novos desafios, precisei conciliar o trabalho e a dedicação ao curso superior.

Em 2012 fui contemplada com uma bolsa de Iniciação à Docência – “A língua Portuguesa sendo ensinada no modelo de sala de aula do futuro.” Coordenado pelos professores: Jonê, Cláudia e Sobreira, pois sempre gostei de tecnologia e poder participar do grupo de pesquisa, maximizou a minha curiosidade e interesse pelos estudos. Foram momentos de dedicação e experiência que me encantaram, principalmente pela oportunidade de conhecer e estudar os temas ligados à tecnologia, um marco importante na minha vida acadêmica. Foram dois anos de projeto na sala de aula Revoluti, onde ocorreram construções e desconstruções, reflexões e muitas aprendizagens.

Em 2017, participei da seleção para o curso de especialização, sendo contemplada com uma vaga para o TICEB, e não hesitei em aceitar ingressar como aluna para participar do curso, contudo não fui selecionada na primeira listagem ficando assim para uma segunda chamada, o que felizmente ocorreu mais tarde, quando fui contemplada com a vaga.

Novos desafios foram lançados, primeiramente pela responsabilidade de ingressar em um curso em uma Instituição Federal, e por ser na modalidade EaD, e segundo por saber que apesar de existir uma flexibilização de horários para os estudos, não existir a necessidade de deslocamento, entre outros detalhes, esta modalidade exige muita disciplina e organização dos horários de estudos, para que as atividades não se acumulem, ocasionando stress e desânimo por parte do aluno, levando-o a evasão.

Os primeiros módulos do curso tratavam justamente da temática acerca do “tempo”, de como podemos aproveitar com qualidade nosso tempo de estudo, e as conseqüências das tarefas que se acumulam em nosso cotidiano. Aprendemos que é preciso termos foco e muita objetividade para concluir nossas tarefas, principalmente quando estamos matriculados em um curso na modalidade EaD.

O curso foi dinâmico, pois a participação nos fóruns era obrigatória e pontuadas. Uma questão importante no período do curso foram os encontros presenciais e os trabalhos em grupos, pois proporcionaram relações de amizade, companheirismo, formação de grupos no whatsapp e muitas experiências trocadas.

Embora a distância da minha cidade até a universidade fosse razoável, tive o prazer e a oportunidade de conhecer a Instituição, fazer amizades e conhecer o corpo docente e a coordenação.

A primeira atividade presencial foi marcada pela apresentação de um vídeo documentário “Nascido em Bordéis” no qual fizemos uma atividade em grupo sobre o documentário, que foi extraordinário, uma verdadeira fonte de reflexão e sensibilidade no olhar afetivo de crianças que sem oportunidades encontram na fotografia uma espécie de refúgio para as mazelas da vida difícil.

Ao longo do curso enfrentei algumas dificuldades como a questão da organização do tempo, pois precisei conciliar trabalho e estudos, como já havia ocorrido ao longo de minha vida estudantil pregressa. Algumas vezes dominada pelo cansaço, e utilizando as madrugadas para as leituras e atividades, no entanto valeu a pena cada esforço, cada momento de dedicação ao curso que contribuiu muito para minha formação e trouxe expectativas para minha carreira profissional.

Todas as atividades foram interessantes, porém as atividades com vídeos, games e redes sociais foram as que mais despertaram curiosidades e vontade de inovar na educação. Senti um enorme prazer e satisfação em fazer parte da turma TICEB e agregar saberes, experiências para minha vida profissional, experimentando a modalidade EaD.

É, que no fundo uma das radicais diferenças entre a educação como tarefa dominadora, desumanizante, e a educação como tarefa humanizante, libertadora, está em que a primeira é um puro ato de transferência de conhecimento, enquanto a segunda é o ato de conhecer. Estas tarefas, radicalmente opostas, que demandam procedimentos da mesma forma opostos, incidem ambas, como não podia deixar de ser, sobre a relação consciência-mundo. (FREIRE, 1987, p.99)

Também em 2017, prestei concurso público para a cidade de Barroso para professora da educação infantil, cargo no qual estou até o momento. Minha trajetória profissional foi bem diversificada, o curso de Contabilidade no ensino médio me proporcionou uma vaga de auxiliar em uma empresa de Telecomunicação no Estado do Rio de Janeiro, logo depois participei de um processo seletivo e fui contemplada com uma vaga na empresa de energia elétrica também no Estado do Rio de Janeiro RJ como operadora de sistemas. Sempre buscando novidades e melhoras em minha carreira profissional participei de outros processos seletivos (casa da moeda, SENAC, SENAI e CCAA), foi então que consegui um novo emprego de auxiliar de ensino na faculdade CCAA.

Escrever um memorial é colocar em prática nossas melhores ou piores experiências, lembranças que nos fazem refletir, que nos permitem recomeçar, acertar, e que servem de norte para nossos projetos de vida, tanto profissional quanto pessoal.

Além de ser uma viagem no tempo, é muito bom relembrar o quanto progredimos nos estudos, na profissão, na vida familiar. Esta avaliação das experiências vividas, nos conduz ao crescimento, e talvez contribuam muito para o crescimento de outras pessoas, com quem convivemos.

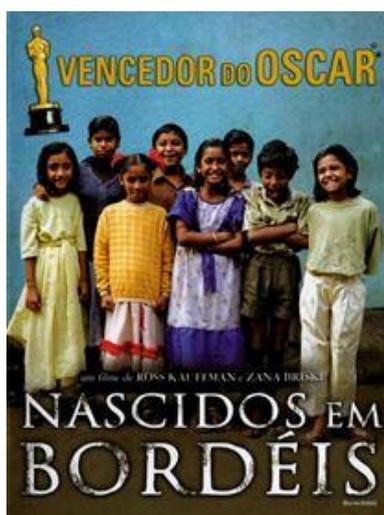
2. RELATOS PRODUZIDOS NAS DISCIPLINAS DO CURSO

2.1 MÓDULO 0 (Zero)

Todas as atividades da disciplina foram enriquecedoras e acrescentaram muito às experiências e práticas pedagógicas que um docente pode carregar em sua bagagem, porém o primeiro encontro foi marcado com uma atividade inesquecível, a exibição do documentário, “Nascidos em Bordéus”. O filme trouxe grandes reflexões para repensar os espaços de aprendizagem, um olhar sensibilizado de uma fotógrafa que apresenta diferentes possibilidades de enxergar o mundo através das lentes de uma câmera fotográfica, oportunizando às crianças uma vida diferente do destino que as aguardavam.

A atividade ocorreu na semana 9 que compreendeu um período de 29 de outubro a 04 de novembro de 2017.

Comentar sobre o documentário, compartilhar experiências em grupos expondo reflexões e posicionamentos abrindo espaço para diálogos, uma atividade que deu início a novas amizades.



2.2 PROCESSOS COGNITIVOS

A neurociência vem contribuindo muito com a educação, formas de aprendizagem, processos cerebrais, estimulação e as diversas possibilidades de adquirir conhecimentos.

Assim que a disciplina foi anunciada na plataforma a expectativa de obter informações que contribuíssem no campo educacional foi tamanha, pois desenvolver trabalhos com crianças que apresentam necessidades educacionais especiais e estão na perspectiva do processo inclusivo, nos remete à esperança de oportunizar por meio de pesquisas e informações mais experiências que agreguem possibilidades qualitativas no desenvolvimento desses alunos.

Quando gostamos do que fazemos percebemos uma enorme diferença no momento em que desenvolvemos qualquer tipo de atividade proposta, uma vontade enorme de aprofundamento teórico prático nas temáticas surge e uma verdadeira sede de aprendizagem nos invade.

Destaco aqui um texto de leitura prazerosa e de grande contribuição para o processo de aprendizagem: **Neurociências e os processos educativos: um saber necessário na formação de professores.** Foi um texto de leitura norteadora.

A atividade final foi muito promissora, a seleção de uma prática docente com o propósito de algumas mudanças em termos de estratégias de ensino, a mudança seria justificada por escrito e baseada nos materiais disponibilizados e estudados, uma atividade reflexiva sobre as práticas docentes. A atividade foi proposta da semana 6 última semana, no período de 10/12 a 16/12 de 2017.

2.3 EDUCAÇÃO POR INTERNET

A disciplina apresentou meios para criação de atividades em sala de aula a serem desenvolvidas com os alunos, no entanto a atividade sobre a utilização pedagógica das redes sociais foi a que mais chamou a atenção para um universo de possibilidades de organização de trabalhos para serem aplicados em sala de aula.

A proposta da atividade deu início em 27 de novembro posterior a atividade do texto coletivo sobre o Cyberbullying, tendo o prazo de finalização em 03 de dezembro.

A atividade trouxe à memória os tempos da faculdade de pedagogia (UERJ) onde alunos da disciplina de literatura infantil e Língua Portuguesa desenvolviam atividades através do facebook.

O trabalho foi desenvolvido para alunos do 6º ano com a disciplina de artes, onde teriam que compartilhar obras de artes brasileiras do século XVIII em um contexto interdisciplinar.

Usar as redes sociais na educação é desafiador pois, não é simplesmente aliar atividades propostas ao uso das redes sociais tão acessadas pelos alunos é observar e cuidar da dispersão, fuga de objetivos entre outras questões.

Criar uma proposta de intervenção pedagógica em sala de aula utilizando as redes sociais não é tarefa fácil, porém tornou-se prazerosa ao mesmo tempo, pois os pensamentos sobre como elaborar a intervenção e as pesquisas enriqueciam cada vez mais o planejamento e abriram novas ideias e estratégias para o desenvolvimento da atividade, sem dúvidas rendeu frutos.

2.4 TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO I

A atividade da unidade 1 da semana 2 “As tecnologias da informação e comunicação” foi uma atividade que objetivava uma conversa sobre tic no chat criado especialmente para as interações. A atividade foi intitulada como: As tic e a educação, com a apresentação de um vídeo sobre a história da comunicação humana e novas tecnologias.

Uma atividade com um grande conteúdo informativo e a nova forma de conversa pelo chat deixou a atividade mais dinâmica e muito proveitosa. A contribuição do vídeo atribuída à leitura dos textos ajudou a enriquecer as conversas no chat. O período da atividade foi de 15/09 a 15/10 de 2017.

2.5 COMPUTADOR EM SALA DE AULA

A atividade da disciplina Computador em sala de aula que originou o projeto de trabalho final do curso foi baseado na Gamificação, a atividade foi apresentada na semana 3 de 11 a 17 de fevereiro. Acredita-se que a gamificação possui eficácia no processo de ensino e aprendizagem, sua utilização como estratégia no ensino colabora nos conteúdos em que os alunos consideram difíceis.

Os jogos desenvolvem o cognitivo melhorando assim o processo de aprendizagem dos alunos, além de proporcionar entretenimento aliviando toda a pressão imposta pelo processo escolar em aprender conteúdos, saindo dos formatos tradicionais das aulas.

A atividade proposta de escrita individual de um texto sobre as ideias apresentadas nos textos e vídeos sobre a gamificação, proporcionaram pesquisas e descobertas de muitos materiais de apoio ao professor, incluindo sites e downloads de jogos digitais.

Aprofundar nas pesquisas buscar e traçar planejamentos baseado nos estudos da gamificação trouxeram contribuições, apresentando um norte para o trabalho em sala de aula, inclusive para execução do projeto. Os jogos digitais como recurso interdisciplinar são excelentes alternativas para o processo educativo.

2.6 GESTÃO ESCOLAR INFORMATIZADA

Por meio de leituras de textos propostos, às respostas para certas curiosidades e comportamentos ocorridos no espaço da secretaria escolar sobre a gestão informatizada foram se encaixando uma a uma.

Saber como a escola funciona fora da sala de aula é muito importante, pois nos remete a reflexão, existem elos entre um processo e outro e foi nesse contexto que compreendi a gestão informatizada na escola.

A atividade destacada foi proposta em 25/02 a 02/03 logo após a unidade IV um excelente exercício cognitivo, desenvolver uma resenha crítica dos textos lidos, comentar sobre um texto lido é uma prática que contempla nossa percepção sobre determinados cenários e assuntos que amplia reflexões a respeito dos fatos.

Destaco no relato a mesma frase usada no término da atividade proposta, por entender a importância de conhecer sobre a gestão escolar informatizada: **A disciplina foi muito bem representada pelos textos, carregados de objetivos.**

2.7 PRODUÇÃO DE MATERIAL PEDAGÓGICO

A aprendizagem de confecção de materiais pedagógicos proporcionou experiências formidáveis, as atividades foram interessantes, porém em destaque a diagramação de página e a confecção da capa de revista foram marcantes do ponto de vista do uso da criatividade, pois o protagonismo foi destaque.

A atividade de diagramação de página foi proposta da semana 2 iniciando no dia 19 de março e a atividade da elaboração da capa de uma revista aconteceu na semana 3 iniciando no dia 26 de março.

Conhecer as ferramentas e saber como utilizá-las de acordo com tamanhos, cores, critérios de espaço, tipo de letras entre outras observações, sem dúvidas foram grandes aprendizagens, destaca-se nas atividades o prazer e o envolvimento.

A disciplina foi voltada para práticas e as propostas de atividades bem objetivas e significativas acreditando que no caminho das práticas não faltarão repertórios muito menos artes para elaborar grandes planos de trabalho e serem desenvolvidos em sala de aula.



2.8 TÉCNICAS E MÉTODOS PARA O USO DE TICS EM SALA DE AULA

Uma disciplina voltada para a prática, o que é muito bom pois, proporciona uma relação direta teoria x prática que muitas vezes se perde nos cursos e ocasiona um excesso de teorias estudadas sem a aplicação da prática.

A atividade teve início na semana 7 em um período compreendido em 20/04 a 30/04 e na semana 9 de 04/05 a 15/05 deu-se início à proposta do projeto didático e recursos da esfera midiática.

Duas atividades que impulsionaram os trabalhos sobre projetos para sala de aula foram as atividades de construção de projetos a partir da proposta ofertada pelo tutor. Os grupos foram formados e o título do trabalho foi: **A Construção da Identidade dos Alunos no Contexto da Diversidade Escolar através da Alteridade: Uma experiência com Minuto Lumière.** O objetivo geral do projeto foi construir a identidade dos alunos no contexto da percepção da diversidade escolar, através da relação de alteridade proporcionada pelo exercício de produção de Minutos Lumière.

O outro projeto consistia em mobilizar o uso de diferentes tecnologias a partir de gêneros diversos que circulam na esfera midiática: anúncios, propagandas, campanhas, notícias, etc. O tema acordado com o grupo foi: **Ressignificando a profissão professora**

através da ferramenta Podcast e dos gêneros midiáticos Facebook e Reportagem.

O trabalho foi constituído com a mesma equipe, o mesmo grupo muito prazer foi dado ao desenvolvimento do trabalho e a criação de um grupo no Whatsapp, onde facilitou a comunicação, sem dúvida foram grandes momentos de aprendizagens.

2.9 TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO II

Aprender a fazer um vídeo de animação foi uma experiência excitante e sem dúvida provocadora que ao final proporcionou satisfação em ter um material autoral produzido. A disciplina orientou e conduziu os alunos às aprendizagens, desenvolvendo prazer e interesse.

O processo de aprendizagem da criação de um vídeo não foi simples, porém muito gratificante desenvolver as etapas desde a escolha do tema, até o lugar apropriado, luz, som e roteiro o que ocasionou várias aprendizagens e pesquisas sobre a criação de vídeos estimulando curiosidades pela temática.

Assistir vídeos instrucionais, trocar experiências nos fóruns com colegas e vê o trabalho de cada um fez parte de um processo de aprendizagem dinâmico e muito rico que só aumentou a bagagem de conhecimentos e a vontade de aprender cada vez mais.

O tema da atividade desenvolvida na disciplina TICS II foi da unidade 3: Design Educacional, Recurso Educacionais Abertos e Produção de Recursos de Aprendizagem apresentada na semana 7. A temática deu início na semana 5, porém com atividades sem proposta da criação dos vídeos.

A atividade proposta na semana 7 de forma individual consistia na criação de um vídeo de animação e o outro sobre qualquer tema na área da educação, ambos com a duração de um minuto, gravados de um smartphone. A atividade foi bem desafiadora, algumas técnicas e elementos do roteiro foram adquiridos de um curso de audiovisual da 21ª Mostra de Cinema de Tiradentes, o aprendizado nessa oficina de audiovisual contribuiu muito no momento das atividades dos vídeos, embora os equipamentos não tivessem uma boa qualidade o que implica muito no momento de gravação.

O vídeo de animação foi baseado em momentos vivenciados em sala de aula na classe de educação infantil, os personagens e as falas foram inspirados em momentos sobre o brincar satirizados com textos curtos no diálogo de dois alunos e sua professora que os reprimem na melhor hora que é brincar, o vídeo ficou divertido.

A atividade possibilitou uma diversidade de ideias para trabalhos, no caso da educação infantil o interessante seria a criação de vídeos animados com os próprios alunos ou com o

protagonismo deles na criação de desenhos que pudessem virar vídeos animados. Acredito que elaborando um projeto dentro desses moldes seria além de divertido algo diferente na escola. Mesmo diante das dificuldades para se elaborar um projeto, pesquiso muito e em breve elaboro um projeto com as atividades propostas pelo curso e se tornar um projeto com a participação da comunidade escolar diferenciando a rotina dos alunos.

3. PROJETO DE TRABALHO

3.1. TEMA: A Contribuição dos Jogos Digitais na Educação

3.2. TÍTULO: Os Jogos Digitais no Contexto Lúdico e Interativo como Estímulo do Processo de Ensino e Aprendizagem de Crianças no Ensino Fundamental 1.

3.3. FORMULAÇÃO DO PROBLEMA

A dificuldade de apreender conteúdos referentes aos temas abordados nas aulas, falta de estímulos, métodos e práticas inadequadas, falta de recursos e a própria experiência pessoal do aluno, são algumas das questões que podem interferir em sua aprendizagem, ocasionando déficits de aprendizagem durante o processo de construção do conhecimento do aluno.

As disciplinas de matemática e português são as que apresentam maiores desafios no que diz respeito ao conteúdo para que ocorra a construção de conhecimento que sejam significativos.

Os jogos digitais são recursos ricos, dotadas de ferramentas que auxiliam o processo de ensino, e na construção de conhecimentos, além de proporcionar descontração e leveza para aprendizagem, estimula a atenção e a concentração dos alunos, possibilitando assim a compreensão de atividades em que os discentes habitualmente poderiam apresentar dificuldades ao utilizar o método tradicional.

3.4 HIPÓTESES E SOLUÇÕES

O projeto apresentará para os alunos a compreensão de alguns conteúdos da matemática de forma diferente da tradicional, ou seja, utilizando os jogos digitais. De acordo com (KISHIMOTO, 2016) o emprego de um jogo em sala de aula necessariamente se transforma em um meio para a realização daqueles objetivos. Ainda nesta mesma linha de pensamento a autora Flora Alves em sua obra intitulada “Gamification como criar experiências de aprendizagem engajadoras um guia completo: Do conceito à prática” também afirma o que o jogo faz é ajudar a alcançar objetivos de forma engajadora, segura e divertida (ALVES, 2014).

Algumas questões foram trabalhadas, das quais o projeto desenvolvido em escolas da rede pública, poderá apresentar deficiências, tais como:

Acessibilidade - Neste caso uma parte do trabalho poderá ser desenvolvido a partir de casa.

Objetivos – A ideia é que o projeto sirva de base norteadora para outros professores sugestionando um trabalho embasado e amplo atingindo assim toda rede municipal. Neste quesito cabe informar como exemplo a criação de aplicativos ou software de jogos educativos voltados para as necessidades educacionais o que poderia se transformando em um grande projeto.

Recursos – Na falta de recursos cabe analisar e pesquisar possibilidades com o objetivo de buscar contribuições para o desenvolvimento do projeto na escola.

3.5 MAPEAMENTO DO APORTE TEÓRICO-CIENTÍFICO

A pesquisa bibliográfica foi relevante para o processo de desenvolvimento do projeto, pois neste caso uma literatura no contexto teórico-prático foi de suma importância. A leitura dos trabalhos do professor Octávio Silvério foram essenciais. As disciplinas oferecidas e cursadas durante a especialização, também nortearam os trabalhos, auxiliando os estudos e o desenvolvimento deste projeto de trabalho, incluindo as experiências vivenciadas nos fóruns de discussão e particularmente as trocas de experiências com os colegas de curso.

Ao nos debruçarmos nos estudos dos textos dos autores Moran, Valente e Almeida, Edgar Morin, Francisco e Cristiane Sertã Costa, pudemos realizar construções de conhecimentos que nos levaram a reflexões, e a desenvolvermos o senso crítico, para as leituras, e sobretudo nossa prática docente.

3.6 DEFINIÇÃO E DESCRIÇÃO DO PRODUTO

Escola: Municipal

Público Alvo: Alunos do ensino fundamental 1

Período: Quatro aulas semanais, com duração de 50 minutos.

CARACTERÍSTICAS DA ESCOLA: O projeto será aplicado em uma escola pública do Município de Barroso no Estado de Minas Gerais, que atende alunos da Educação Infantil e ensino fundamental 1.

RECURSO UTILIZADOS NO PROJETO:

Sala de informática, acesso à internet, computador, celulares e redes sociais (whatsapp).

3.7 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

3.7.1 Etapa 1:

No primeiro momento uma conversa com os alunos sobre os jogos digitais com o objetivo de apresentar o projeto, e em seguida realizamos uma pesquisa em forma de questionário, onde se procurava saber um pouco mais sobre o aluno individualmente, suas práticas e seus costumes, como a disponibilidade de conexão para acesso à internet, a utilização de aparelhos eletrônicos, se utilizavam redes sociais e quais redes eram utilizadas, se já haviam acessado alguma plataforma de jogos digitais educacionais, sobre o desejo de criarem um aplicativo ou software, e com qual frequência acessavam a internet.

As plataformas foram apresentadas para que os alunos acessassem de casa, para que pudessem vivenciar as experiências oportunizadas pelos sites, com a utilização dos jogos.

3.7.2 Etapa 2:

Em um segundo momento a escolha de um nome, através de uma votação realizada pela turma, para a criação do grupo no whatsapp. Esta rede social (whatsapp), foi a escolhida, para realizarmos a comunicação com a turma, pois a maioria possuía acesso. O nome do grupo escolhido foi **Gisgamer**.

3.7.3 Etapa 3:

Num terceiro momento os alunos fizeram relatos sobre suas impressões a respeito dos jogos. Este relato ocorreu através da escrita, e posteriormente comentada no grupo da rede social.

O objetivo foi o de trabalhar a interação, a socialização, a criatividade, a autonomia, o protagonismo, buscando desenvolver habilidades, bem como a cognição por meio dos jogos digitais, considerando o conteúdo curricular trabalhado com a turma.

Objetivou-se também, o trabalho com os alunos que demonstraram possuir habilidades para desenvolver as atividades propostas nas disciplinas de matemática e português, desenvolvendo seu protagonismo na percepção de novas idéias, incluindo novas formas de aprendizagem para a construção de conhecimentos, com o intuito de contribuir para a melhoria do próprio projeto.



Figura 1
Fonte: Autora



Figura 2
Fonte: Autora



Figura 3
Fonte: Autora



Figura 4
Fonte: Autora

3.8 DESCRIÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS

A motivação dos alunos a partir do trabalho foi notável, desde a apresentação do projeto, passando pelo seu desenvolvimento, até a sua finalização. Em diversos momentos, registramos a interação dos alunos, quando eles se ajudavam mutuamente, não deixando de interagir entre seus pares. Esta interação foi observada tanto no grupo do whatsapp, quanto presencialmente. Percebemos muitos questionamentos, sugestões, e até uma valiosa dica de criação de software ou aplicativo que pudesse atender as necessidades dos alunos, referente às disciplinas de português e matemática.

Foram trocas significativas e interessantes, pois os entusiasmos ficaram estampados nos rostinhos de cada participante, que demonstravam certa ansiedade tanto para as tarefas relativas aos jogos, quanto para as sugestões de desenvolvimento de um software ou aplicativo.

Os jogos digitais utilizados como recursos pedagógicos, contribuíram de maneira positiva para as práticas desenvolvidas durante a aplicação do projeto, construindo saberes, agregando valores, proporcionando entretenimento, e oferecendo mais leveza nos momentos de aprendizagem. Contudo, salientamos que para obtermos êxito e termos maiores chances de sucesso com o desenvolvimento do projeto, é relevante estarmos atentos, e termos cautela em relação a exposição dos jogos, e ao tempo de utilização dos jogos, para que o uso demasiado não venha prejudicar o desenvolvimento cognitivo dos alunos.

As expectativas em relação ao projeto é que os alunos se reconheçam como protagonistas de suas invenções e criações, e que sejam pesquisadores contribuindo de alguma

forma para o desenvolvimento da sociedade atendendo às necessidades educacionais no que se refere a recursos, e possibilidades de aprendizagens.

Observamos também, que o projeto poderá ser adaptado, de maneira que se adéque as especificidades das turmas e dos alunos, que possam apresentar lacunas cognitivas ou dificuldades de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Doriedson Alves de. Tic e Educação no Brasil: Breve Histórico e Possibilidades Atuais de Apropriação. Prodiscente Caderno de Prod.Acad-Cient.Progr.Pós-Grad.Educação.Vitória. v.15n.2 Ago/Dez.

Alves, Flora Gamification: como criar expectativas de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática/Flora Alves – 1. Ed. – São Paulo: DVS Editora, 2014

CIEB – Brasil, Notas Técnicas #5 – Orientações para seleção e avaliação de conteúdos e recursos digitais.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **O jogo e a educação infantil**/Ed. Ver. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2016.

MORAN, J. M. Mudando a Educação com Tecnologias Ativas. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales(org.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG,2015.

MORIN, Edgar, 1921 - Os Sete Saberes Necessários a Educação do Futuro/Edgar Morin; tradução de Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya; revisão técnica de Edgar de Assis Carvalho – 2. ed. – São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2000.

60 Recursos on-line livres que transformam a sala de aula/Octávio Silvério de Souza Vieira Neto. 1. ed. – Juiz de Fora, MG: Mediação Online, 2017. 35p.

Tecnologia na sala de aula em relatos de professores. /Christine Sertã Costa, Francisco Roberto Pinto Mattos. (organizadores). – Curitiba: CRV, 2016. 202P. (Série: Recursos Didáticos Multidisciplinares, v.1).

<http://porvir.org/9-dicas-para-professores-escolherem-recursos-educacionais-digitais/>

Acessado em 26/09/2018

<https://www.totvs.com/biblioteca/noticias/o-que-os-jogos-digitais-podem-fazer-pela-educacao>

Acessado em 26/09/2018

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

Acessado em 27/09/2018