

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

Elaine Cristiane de Souza Santos Oliveira

Os jogos e games como recursos metodológicos na educação

Juiz de Fora

2018

Elaine Cristiane de Souza Santos Oliveira

Os jogos e games como recursos metodológicos na educação

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.

Orientadora: 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, Elaine Cristiane de Souza Santos .

Os jogos e games como recursos metodológicos na educação / Elaine Cristiane de Souza Santos Oliveira. – 2018.

64 páginas f.

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. Tecnologia. 2. Jogos eletrônicos. 3. Games. 4. Educação. I. Teixeira, Beatriz de Basto , orient. II. Belcavello, Maria Paula Pinto dos Santos, coorient. III. Título.

Elaine Cristiane de Souza Santos Oliveira

Os jogos e games como recursos metodológicos na educação

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 15 de dezembro de 2018

BANCA EXAMINADORA

Professora Beatriz de Basto Teixeira.
Universidade Federal de Juiz de Fora

Professor Thomaz Spartacus Martins Fonseca
Universidade Federal de Juiz de Fora

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho em primeiro lugar a Deus, iluminador dos meus passos durante esta caminhada. À minha mãe Maria da Conceição, meu esposo Valdinei Oliveira, meu filho Ryan Augusto e à minha filha Sofia que, com muito carinho e apoio, não mediram esforços para minha chegada a esta etapa de vida. A todos aqueles que de alguma forma, estiveram ou estão próximos neste percurso.

AGRADECIMENTO

Agradeço primeiramente a Deus, por ter me dado a chance de ser aquilo que escolhi e pelas oportunidades que tenho em minha vida; aos amigos pelo afeto incondicional; a minha família pelo amor, presença e carinho a todo o momento; aos funcionários da escola de trabalho, aos meus orientadores do curso de Pós-graduação em Tecnologia de Informação e comunicação no Ensino Básico, pelo interesse e grande apoio que sempre demonstram, pela disponibilidade oferecida, pelas sugestões e críticas pertinentes, pelo estímulo que sempre me proporcionam; a todos que acreditam em mim e pelo apoio que sempre me ofereceram...

Muito obrigada.

"Ser educador é ser um poeta do amor. Educar é acreditar na vida e ter esperança no futuro. Educar é semear com sabedoria e colher com paciência."

Augusto Cury

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 pela candidata ao título de especialista. O projeto didático foi desenvolvido em uma escola da cidade de Ouro Branco, Minas Gerais, local de trabalho da cursista. A escola onde o projeto foi colocado em ação atende ao público de Educação Infantil e dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Foi utilizado como recursos computadores, jogos interativos, mesas educacionais e lousa interativa. Com os resultados obtidos com o desenvolvimento do projeto didático foi possível concluir que os **jogos eletrônicos** atualmente fazem parte da vida das pessoas e pode trazer importantes contribuições à sua formação tanto no campo intelectual/cognitivo como no campo social e afetivo. Os jogos propiciam o desenvolvimento de habilidades como atenção, memória, concentração, agilidade e criatividade, dentre outras. Os jogos eletrônicos, uma vez que ocupam lugar privilegiado na preferência das crianças e adolescentes, não podem ser ignorados no ambiente escolar. Ao contrário, podem ser utilizados numa perspectiva crítica, com bom senso, a fim de que sejam exploradas suas vantagens para a aprendizagem e que os alunos sejam capazes de lidar com possíveis influências negativas.

Palavras-chave: Tecnologia, jogos eletrônicos, educação.

SUMÁRIO

1. MEMORIAL ACADÊMICO	10
2. RELATOS PRODUZIDOS NAS DISCIPLINAS DO CURSO	18
2.1 – Disciplina Módulo Zero	18
2.2 - Disciplina Tecnologia de Informação e Comunicação I.....	21
2.3 - Disciplina Educação por internet	22
2.4 - Disciplina Processos cognitivos	24
2.5 - Disciplina Gestão escolar informatizada	25
2.6 - Disciplina Computador em sala de aula	30
2.7 – Disciplina Tecnologia de Informação e comunicação II	36
2.8- Disciplina Produção de material pedagógico	37
2.9- Disciplina Técnicas e métodos para uso de TICs na sala de aula	38
2.10- Disciplina Tecnologia de Informação e comunicação III	39
3. PROJETO DE TRABALHO.....	44
3.1 Tema	45
3.2 Título	45
3.3 Identificação de um problema	46
3.4 Levantamento de hipóteses e soluções	46
3.5 Mapeamento do aporte teórico- científico	48
3.6 Definição e descrição do produto	50
3.7 Documentação e registro	51
3.8 Descrição e análise dos resultados	59
REFERÊNCIAS	62

MEMORIAL ACADÊMICO

“Ninguém ignora tudo. Ninguém sabe tudo. Todos nós sabemos alguma coisa.
Todos nós ignoramos alguma coisa. Por isso aprendemos sempre.”

Paulo Freire

Minha história

Sou **Elaine Cristiane de Souza Santos Oliveira**. Nasci em 16 de outubro de 1984, no hospital e Maternidade São João em Conselheiro Lafaiete, Minas Gerais. Filha de Doraci José dos Santos (em memória) e Maria da Conceição de Souza Santos. Neta de Arthur José dos Santos e Angelina Cândida dos Santos (avós paternos, em memória) e João Felipe de Souza e Maria das Neves de Souza (avós maternos, em memória). Irmã de Sidnei de Souza Santos (em memória).

Sou casada há 13 anos e tenho dois filhos, um menino chamado Ryan Augusto e uma menina chamada Sofia. Amo e vivo pela minha família, são a razão do meu viver.

Desde criança eu gostava de estudar. Sempre gostei muito dos meus professores, os admirava e respeitava, talvez seja por isso que me decidi por esta profissão. Queria ser marcante como meus professores foram para mim. Sempre procurei ser uma boa aluna, ótima se possível, e este perfeccionismo, me levou a sonhar alto, um dia me formar em uma Universidade renomada.

Aos poucos fui cada vez mais trilhando os caminhos do conhecimento e hoje me dedico à área da Educação. Após a formação do ensino médio cursei Técnico em Segurança do Trabalho e iniciei uma graduação em direito, porém não concluí. Decidi me focar na área da Educação, iniciei pelo curso de Magistério, logo após realizei o curso de graduação em Pedagogia na Universidade Federal de Minas Gerais, e atualmente curso a especialização em Tecnologia de Informação e Comunicação no Ensino Básico na Universidade Federal de Juiz de Fora. Também dedico parte de meu tempo ao teatro. Acredito que as artes cênicas é uma grande aliada à educação.

Trabalhei em algumas escolas como professora de Educação infantil, durante alguns anos também dediquei meu tempo a aulas particulares para crianças e adolescentes. Atualmente atuo como Especialista em Educação (supervisora pedagógica) em uma escola da rede Municipal de Ensino na cidade de Ouro Branco-MG.

Enfim, passando por toda essa jornada, com dificuldades, mas com esperança de que tudo iria se acertar, cheguei ao final dessa caminhada, com orgulho de ter conseguido realizar meu grande sonho de ser uma profissional da educação, afinal é o que gosto de fazer, passar para outras pessoas tudo aquilo que aprendo e saber que estou contribuindo para a formação de cidadãos.

Ao final, aqui no memorial deixo escrito um pouco da minha história acadêmica e junto também um pouco da minha felicidade em dizer que hoje sou graduada, e que não pretendo parar por aqui. Com fé em Deus tenho certeza que ele irá me ajudar a chegar mais adiante e cursa além da pós-graduação um curso de mestrado, é mais um dos meus sonhos que pretendo realizar.

Acredito que ser educador é sonhar com o futuro que poderá ser modificado se o empenho para tal for realizado. Para isso temos que estar sempre buscando, estudando, pesquisando. É de grande importância inovar nossos conhecimentos para nos tornar grandes mestres tanto na vida acadêmica, pessoal e também profissional.



A importância da pós-graduação, especialização em tecnologia de informação e comunicação no ensino básico

É evidente que a formação contínua do professor é cada vez mais urgente na sociedade contemporânea, visto que as mudanças no cenário educacional são constantes. Na minha visão, essa oportunidade de ingresso a um curso de pós-graduação à distância surgiu como uma alternativa para romper barreiras, estimulando minha vontade de aprender mais, uma vez que o sistema EAD possibilita a autoaprendizagem com a mediação de recursos didáticos sistematicamente organizados, apresentados em diferentes suportes de informação, utilizados isoladamente ou combinados, e veiculados pelos diversos meios de comunicação...

As TICs representam um avanço na educação a distância. Com a criação de ambientes virtuais de aprendizagem, os alunos têm a possibilidade de se relacionar, trocando informações e experiências. Os professores e/ou tutores têm a possibilidade de realizar trabalhos em grupos, debates, fóruns, dentre outras formas de tornar a aprendizagem mais significativa. Nesse sentido, a gestão do próprio conhecimento depende da infraestrutura e da vontade de cada indivíduo.

A democratização da informação, aliada a inclusão digital, pode se tornar um marco dessa civilização. Por isso é tão importante a especialização na área. Na agenda do século XXI, o professor deve colocar as tecnologias como aliadas para facilitar o seu trabalho docente. Deve-se usá-las no sentido cultural, científico e tecnológico, de modo que os alunos adquiram condições para enfrentar os problemas e buscar soluções para viver no mundo contemporâneo. O professor precisa saber o que é aprender, para melhor ensinar e sabendo ele que mesmo na posição de educador ele é um aprendiz, sabendo que se constroem novos conhecimentos a partir daquele adquirido, sabendo que se aprende a vida toda a cada experiência existe um novo aprendizado. Só se aprende com emoção, entusiasmo, motivação, por isso é necessário que se ensine motivado com sentido e emoção.

Ao professor cabe o processo de decisão e condução do aprendizado. De acordo com Gadotti, na obra Boniteza de um sonho, ensinar- e -aprender com sentido, o professor deve ser um aprendiz permanente e um organizador da

aprendizagem. Esclarecemos que um ambiente de aprendizagem não pode se transformar em mero transmissor de informações, mas, na efetivação da comunicação e construção colaborativa do conhecimento.

O que aprendi com o uso das TICs na educação:

As disciplinas foram cursadas em 3 etapas:

1ª etapa:

- ✓ Tecnologia de informação e comunicação I.
- ✓ Módulo zero,
- ✓ Educação por internet,
- ✓ Processos cognitivos,
- ✓ Escrita de Portfólio acadêmico parte 1.

2ª etapa:

- ✓ Tecnologia de informação e comunicação II,
- ✓ Gestão escolar informatizada,
- ✓ Computador em sala de aula,
- ✓ Escrita de Portfólio acadêmico parte 2,
- ✓ Memorial acadêmico.

3ª etapa:

- ✓ Tecnologia de informação e comunicação III
- ✓ Produção de material pedagógico,
- ✓ Técnicas e métodos para uso de TICs em sala de aula,
- ✓ Escrita de portfólio acadêmico parte 3,
- ✓ Escrita de Memorial acadêmico.
- ✓ Escrita do Trabalho de Conclusão de curso

No curso de pós-graduação em Tecnologia de Informação e comunicação no ensino básico (TICEB), Inicialmente, conhecemos sobre a Universidade Federal de Juiz de Fora, houve a apresentação da coordenação e dos tutores do curso, como

também a apresentação de cada um dos cursistas. Aprendemos a começar a usar a plataforma Moodle e personalizar nosso ambiente virtual de aprendizagem. Já na segunda semana do curso considerei muito importante trabalhar conceitos para melhor gerenciamento do **tempo** e também as dicas práticas de etiqueta ensinando como melhorar o desempenho quanto ao uso da internet.

Nas disciplinas houve bastante interação entre os alunos e os tutores através da plataforma no AVA, por mensagens, textos e vídeos. Através dos fóruns de discussão das disciplinas e da análise de diversos textos, foi possível fazer uma análise atenta do mundo em que nos circunda, fez-nos compreender que vivemos em um espaço e tempo extremamente complexo e de velozes transformações irreversíveis.

Não são poucos os exemplos que podemos mencionar para afirmarmos este fato. Um simples olhar acerca das condições sócio históricas, já nos aponta uma infinidade de mudanças que até bem pouco tempo atrás não imaginaríamos como possíveis. No tocante ao conhecimento, este movimento complexo e transformador, rompeu com modelos tradicionais, possibilitando o surgimento de um Novo Paradigma Científico e uma Nova Ecologia do Saber que vem ressignificando o modo como são criados e justificados os conhecimentos e, por vezes, nos deixam confusos por não compreendermos como, em tão pouco tempo, tantas mudanças no campo do saber foram possíveis.

Neste sentido, é fundamental que pensemos sobre os princípios e noções que vem fundamentando a Educação para que, do mesmo modo que a Ciência, possamos ultrapassar os velhos modelos em favor de um Novo Paradigma Educacional que leve em conta toda a complexidade e velocidade de transformação do espaço e tempo atuais.

Foram realizadas diversas atividades no decorrer do curso TICEB. Entre elas estão:

- ✓ Participações frequentes em fóruns virtuais,
- ✓ Participações em sessões de chats e web conferências com datas e horários pré-agendados,
- ✓ Debates sobre a temática do “Cyberbullying”,

- ✓ Pesquisas e projetos em grupos temáticos,
- ✓ Escrita colaborativa através da ferramenta “Wiki”,
- ✓ Criação de um blog individual,
- ✓ Vídeos de animação no site “Powtoon”,
- ✓ Vídeos educativos profissionais,
- ✓ Produção de materiais pedagógicos (cartão pessoal, capa de revista, cartaz),
- ✓ Realizações de trabalhos acadêmicos, de acordo com as regras da ABNT,
- ✓ Planos de ação pedagógica inovador (A utilização do Facebook como ferramenta de aprendizagem).
- ✓ Portfólio de cada etapa cursada,
- ✓ Escrita de memorial acadêmico.
- ✓ Escrita do Trabalho de Conclusão de curso. (Os jogos e games como recursos metodológicos **na educação**)

É notável que a educação e a escola necessitam de novas práticas pedagógicas que nos possibilitem ultrapassar as tendências pedagógicas conservadoras, em favor de criarmos um novo paradigma educacional que qualifique o processo de ensino e aprendizagem e a formação humana.

Talvez, um dos caminhos seja o de entendermos os aspectos da cultura contemporânea e os seus reflexos em nossa vida cotidiana, para que possamos superar dicotomias e paradigmas arcaicos, buscando um caminho inovador e significativo para educação. Por isto, conhecermos o que são as TIC e seus desdobramentos para a ampliação das práticas pedagógicas, seja um destes caminhos salutares que nos possibilitarão dar mais um passo em direção à educação de qualidade em nosso país.

Hoje a Tecnologia de Informação e comunicação é uma realidade na vida social de praticamente todas as áreas, no entanto deve ser utilizada de maneira proveitosa, planejada e consciente para o aluno, com abordagens de matérias a serem estudadas e pesquisadas. Definir as ações que serão feitas na TIC é tão importante quanto ser criativo na hora de elaborar a aula.

A nossa sociedade passa por momentos de transformações. Estas mudanças ocorrem devido às novas tecnologias de informação e comunicação, que aos poucos, vão se interligando a atividade educativa. A utilização de recursos tecnológicos no processo de ensino é cada vez mais necessária, pois torna a aula mais atrativa, proporcionando aos alunos uma forma diferenciada de ensino. Para que isso se concretize de maneira que todos os envolvidos se sintam beneficiados, a questão das TIC deve estar bem consolidada.

As TIC possibilitam a adequação do contexto e as situações do processo de aprendizagem às diversidades em sala de aula. As tecnologias fornecem recursos didáticos adequados às diferenças e necessidades de cada aluno. As possibilidades constatadas no uso das TIC são variadas, oportunizando que o professor apresente de forma diferenciada as informações.

A inserção das Tecnologias de informação e comunicação no cotidiano escolar anima o desenvolvimento do pensamento crítico criativo e a aprendizagem cooperativa, uma vez que torna possível a realização de atividades interativas. Sem esquecer que também pode contribuir com o estudante a desafiar regras, descobrir novos padrões de relações, improvisar e até adicionar novos detalhes a outros trabalhos tornando-os assim inovados e diferenciados. As tecnologias proporcionam que os alunos construam seus saberes a partir da comunicabilidade e interações com um mundo de pluralidades, no qual não há limitações geográficas, culturais e a troca de conhecimentos e experiências é constante.

Dessa maneira as tecnologias de informação e comunicação operam como molas propulsoras e recursos dinâmicos de educação, à proporção que quando bem utilizadas pelos educadores e educandos proporcionam a intensificação e a melhoria das práticas pedagógicas desenvolvidas em sala de aula e fora dela.

A utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação está se mostrando cada vez mais necessária no contexto da sala de aula. Existe um documento que poderá nortear a educação, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que recomenda o uso das tecnologias. A BNCC recomenda as Tecnologias como instrumentos de mediação da aprendizagem. E as escolas, especialmente os professores, devem contribuir para que o estudante aprenda a obter, transmitir,

analisar e selecionar informações, também utilizando dos recursos de Tecnologias de Informação e Comunicação.

Independentemente das Tecnologias de Informação e Comunicação em questão utilizada, o professor é o sujeito capaz de mediar o aprendizado e torná-lo mais atrativo, divertido e interessante para os alunos propiciando a eles experiências e interação com as mais diversas tecnologias da informação e comunicação.



Fotos de arquivo pessoal , formatura UFMG

RELATOS DAS DISCIPLINAS CURSADAS TICEB

A seguir serão apresentadas todas as disciplinas cursadas na Especialização em Tecnologia de Informação e Comunicação no Ensino Básico.

DISCIPLINA: MÓDULO ZERO

Esta foi a disciplina que introduziu os estudos da Especialização em Tecnologias de informação e Comunicação no Ensino Básico (TICEB). A disciplina “Módulo Zero” trabalhou com textos que forneceram informações importantes sobre a educação a distância, a escrita acadêmica e conhecimentos sobre o ambiente virtual de aprendizagem (**AVA**), proporcionando maior operacionalidade das ferramentas que são utilizadas pelas diversas disciplinas do curso na plataforma MOODLE.

O Módulo Zero tem como objetivo promover uma formação na plataforma Moodle com fins de garantir um nivelamento entre os cursistas. Além disso, cria a oportunidade de colocar alguns aspectos que são essenciais, como exemplo, as regras de formação dos trabalhos que serão desenvolvidos e os riscos de haver algum plágio durante o processo.

Inicialmente, conhecemos sobre a Universidade Federal de Juiz de Fora, houve a apresentação da coordenação e dos tutores do curso, como também a apresentação de cada um dos cursistas. Aprendemos a começar a usar a plataforma Moodle e personalizar nosso ambiente virtual de aprendizagem. Já na segunda semana do curso considerei muito importante trabalhar conceitos para melhor gerenciamento do **tempo** e também as dicas práticas de etiqueta ensinando como melhorar o desempenho quanto ao uso da internet.

Na disciplina houve bastante interação entre os alunos e os tutores através da plataforma no AVA, por mensagens, textos e vídeos.

Exemplo de atividades:

Na semana quatro a atividade foi em grupo, houve uma inserção no diário, através da leitura dos textos e observando as regras de escrita e ortografia elaboramos um texto sobre o **significado da palavra plágio**, e que também foi feito o mesmo exercício com a palavra "**EDUCAÇÃO**". Para tal fizemos algumas pesquisas.

1. Definição de EDUCAÇÃO com plágio.

2. Definição de EDUCAÇÃO com texto de minha



Uma outra atividade que teve foi um desafio de interpretação de uma imagem:



O poema "psiu", de Augusto de Campos, traz aspectos concretistas para focar na palavra que dá título ao poema de duas formas: A primeira pode atenção. Quando alguém diz "psiu", está chamando alguém, está pedindo a atenção de alguém. No caso, pede-se a atenção do leitor para os recortes de imagens da mídia que modelam o poema. O pedido de atenção ganha aqui aspecto de denúncia (da

repressão militar). Palavras como "ato", "livre", "dura", "bomba", "vamos falar", "revolução", "América", entre outras, deixam a entender que o poema trata deste período de nossa história. A segunda possibilidade de interpretação do poema é que, através do "psiu", pedimos para as pessoas ficarem caladas, quietas. Esta passividade, mais uma vez, nos remete à ditadura militar. Porém, aqui, o poema faz o que a repressão ordena. Mas será que faz mesmo? Apesar de, no centro do poema, haver uma boca e um dedo, numa referência ao "cala boca" repressor, as palavras falam por si mesmas. A boca está fechada. Entretanto, são as palavras que parecem gritar, parecem se rebelar. A frase "saber viver, saber ser preso, saber ser solto" diz mais do que qualquer boca. E, por fim, ainda temos o poema no formato de uma bola - uma bola que gira e que pode mudar as palavras num próximo momento.

Na semana sete, houve a proposta de uma construção de um texto coletivo com a ferramenta "Wiki". Na semana oito, o prática do texto coletivo foi iniciada.

Houve outra atividade que antecedeu o encontro presencial no polo UAB de Conselheiro Lafaiete, uma imagem foi postada para que falássemos a respeito dela. Tratava-se da imagem do filme e documentário: " Nascidos em bordeis".



Este ganhador do Oscar mostra a vida de crianças do bairro da Luz Vermelha, em Calcutá. O aparente enriquecimento da Índia deixa de lados os menos favorecidos. Porém, ainda há esperanças. Os documentaristas Zana Briski e Ross Kauffman procuram essas crianças e munido de câmeras fotográficas pede para elas fazerem retratos de tudo que lhes chamam a atenção. Os resultados são emocionantes E enquanto as crianças vão descobrindo essa nova forma de

expressar, os cineastas lutam para poder dar mais esperança, para as quais a pobreza é a maior ameaça à realização dos sonhos.

DISCIPLINA: TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO I

Sabemos que a educação e a escola necessitam de novas práticas pedagógicas que nos possibilitem ultrapassar as tendências pedagógicas conservadoras, em favor de criarmos um novo paradigma educacional que qualifique o processo de ensino e aprendizagem e a formação humana. Talvez, um dos caminhos seja o de entendermos os aspectos da cultura contemporânea e os seus reflexos em nossa vida cotidiana, para que possamos superar dicotomias e paradigmas arcaicos, buscando um caminho inovador e significativo para educação. Por isto, conhecermos o que são as TIC e seus desdobramentos para a ampliação das práticas pedagógicas seja um destes caminhos salutares que nos possibilitarão dar mais um passo em direção à educação de qualidade em nosso país.

Na primeira unidade, denominada, "As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC)", conhecemos a história das TIC e como realizar uma análise crítica acerca de seus fundamentos; na unidade seguinte, denominada "As TIC e a Educação", buscamos compreender as implicações das TIC na formação humana e seus desdobramentos para o processo de ensino e aprendizagem; finalmente, na unidade "Recursos Digitais e os novos caminhos da aprendizagem" conhecemos e compreendemos alguns recursos das TIC e como utilizá-los no processo de ensino e aprendizagem.

Algumas atividades foram realizadas, como por exemplo, após visualizarmos o material de apoio (textos e vídeos) respondemos a questões no fórum sobre o mundo atual:

“Como a tecnologia afeta nossa vida?”

“Identificar um exemplo de como a tecnologia faz você poupar tempo e ser mais eficiente.”

“O que outras pessoas e/ou professores estão fazendo com tecnologia que gostaríamos de experimentar e fazer também?”

Outro exemplo de atividade foi um chat, realizado na semana 2, uma conversa sobre TIC. Particpei de duas sessões: Dia 15/11 (quarta-feira) - 20:30 horas e 16/11 (quinta-feira) - 13:00 h. Foi muito interessante conversar em tempo real mediados pelo nosso tutor Walter Alexandre.

Houve atividades realizadas em grupos, foi elaborado um texto dissertativo colaborativo, utilizando a ferramenta wiki do Moodle, sobre o seguinte tema: Como, o que, e em que condições, os professores poderão realizar ações que mudem a escola e culminem na incorporação das TIC ao processo de ensino e aprendizagem, transformando a formação humana.

DISCIPLINA: EDUCAÇÃO POR INTERNET

A disciplina foi iniciada em 5 novembro.

Na primeira semana houve leitura do texto “As raízes e singularidades da EaD” de Valéria S. Lima e conseqüentemente discussão no fórum com os colegas.

Na semana 2 acessamos o site da pesquisa TIC Kids Brasil, disponível em <http://cetic.br/pesquisa/kids-online/> e respondemos a um questionário . Com o objetivo central de mapear possíveis riscos e oportunidades online, é realizada em 2012 a primeira onda da pesquisa TIC Kids Online Brasil. O estudo gera indicadores sobre os usos que crianças e adolescentes de 9 a 17 anos de idade fazem da Internet. Visa entender a percepção de jovens em relação à segurança on-line, bem como delinear as práticas de mediação de pais e responsáveis relacionadas ao uso da Internet.

Nas semanas 3 e 4 lemos o texto “Cyberbullying: a violência no ambiente virtual” e assistimos um filme chamado “Cyberbullying”. Formamos grupos e discutimos sobre o filme. Diante do cenário atual, onde a presença da tecnologia está cada vez mais presente no cotidiano escolar, devido a implantação das tecnologias no processo de ensino aprendizagem e devido ao fato do bullying estar muitas vezes ligados a fatos ou acontecimentos dentro da escola, a violência atingiu proporções inimagináveis. O ambiente virtual agora virou palco para a violência, e esta está vigorosamente presente nos ambientes virtuais de interação social, onde

as ofensas tomam grandes proporções e podem ter consequências drásticas. Esta forma de violência que se alastrou para o ambiente virtual é chamada assim de Cyberbullying.

Nas semanas 5 e 6, as duas últimas semanas da disciplina, as atividades realizadas forma: Leitura dos textos sobre a utilização pedagógica das redes sociais. Criação de uma proposta de intervenção para a sala de aula utilizando uma rede social. Levamos experiências, opiniões, comentários e dúvidas no fórum.

Minha intervenção pedagógica foi o Facebook. As redes sociais estão crescendo de maneira vertiginosa no Brasil. Entre blogs, micro blogs, redes de compartilhamento de fotos, imagens e vídeos, o Facebook é uma plataforma que mistura todos esses elementos e virou unanimidade entre os jovens.

O Facebook permite que pessoas se relacionem por meio da web e escolham aquelas que participarão do seu grupo de amigos, permitindo que estas, visualizem e compartilhem todas as suas publicações. Assim, para Spadaro (2013, p.95), “A capacidade de conectar pessoas é, pois, o ponto forte do Facebook”. Em razão do grande número de pessoas conectadas e da grande quantidade de recursos oferecidos pelo Facebook, tornou-se possível utilizá-lo como ferramenta colaborativa no processo ensino e aprendizagem, principalmente na Educação Superior, pois a maioria dos universitários possui um perfil e conecta-se a este diariamente.

Algumas razões e fatores para utilizar o Facebook em sala de aula:

- **Diversão:** Quase todos os alunos já estão familiarizados com a rede social, e a maioria deles animados para ser capaz de usar o site como uma forma de aprendizagem colaborativa.
- **Atenção dos alunos:** Muitos professores estão familiarizados com sistemas comunitários na sala de aula, mas os alunos normalmente só entram quando necessário. Usar o Facebook na sala de aula vai fazer com que os alunos prestem mais atenção, assim eles não vão precisar verificar a rede social várias vezes por dia.

- Ajuda aos alunos ausentes: Os estudantes que faltaram na aula podem ficar atualizados e pegar a matéria com a turma por meio do grupo da sala no Facebook.
- Estímulo da colaboração: Facebook estimula a colaboração, uma vez que todos os participantes podem falar e trabalhar juntos na rede.

DISCIPLINA: PROCESSOS COGNITIVOS

Ao longo da disciplina “Processos cognitivos”, no ano de 2017, procuramos provocar reflexões sobre o que é aprendizagem e sobre o papel do professor como mediador do processo de aprendizagem dos seus alunos. Vimos que aprender é estabelecer relações entre os conhecimentos que já possuímos e alguma nova informação que nos chega através da nossa interação com o mundo. Procuramos identificar os fatores que influenciam, positiva ou negativamente, o processo de aprendizagem. Propomos que as estratégias de ensino do professor devem sempre ser pensadas no sentido de favorecer a aprendizagem do aluno. Investimos na ampliação do nosso conceito de inovação na educação. Enfim, tratamos de questões muito importantes para a nossa prática docente, com discussões riquíssimas e muita troca de experiências.

As primeiras atividades foram realizadas através dos fóruns na plataforma com discussões sobre estratégias de aprendizagem com uso de matérias complementares, textos e vídeos. Discutimos práticas pedagógicas, avaliamos relatos e fizemos estudo de caso, refletimos sobre propostas de ensino. Como atividade final da disciplina “Processos Cognitivos”, selecionamos uma prática docente própria já utilizada no ambiente escolar e propomos mudança em termos das estratégias de ensino.

Hoje existem inúmeras estratégias de ensino que podem ser apresentadas pelo professor para realizar o trabalho em sala de aula e que resulta em um melhor desempenho no aprendizado. Como professora de educação infantil, eu usei como exemplo a prática de usar a “*contação de histórias*” com meus alunos. A contação de história instiga a imaginação, a criatividade, a oralidade, incentiva o gosto pela leitura, contribui na formação da personalidade da

criança envolvendo o social e o afetivo. Acredito que as histórias contadas podem incentivar o desenvolvimento cognitivo, ou seja, a criança que ouve histórias, futuramente terá prazer em ler, e deste modo, irá desenvolver maior criticidade, maior raciocínio e imaginação. Algumas vezes a prática vai além da meta estabelecida, as crianças criam suas próprias obras literárias relacionadas à contação de histórias, como exemplo: Frases, desenhos, teatro, e livros para exposição.

Através da disciplina “Processos cognitivos” aprendi que é estimulando as crianças a imaginar, criar, envolver-se, que se dá um grande passo para o enriquecimento e desenvolvimento da personalidade.

GESTÃO ESCOLAR INFORMATIZADA

A disciplina Gestão Escolar Informatizada foi organizada em quatro Unidades:

- 1 - Introdução à gestão escolar informatizada: uso das informações para obter os fins específicos da educação escolar. A Gestão Escolar Informatizada como forma de apoiar o cumprimento dos deveres institucionais e proteger os direitos dos alunos;
- 2 - Dimensões Administrativa, financeira e pedagógica e a gestão escolar informatizada;
- 3 - Softwares para Gestão Escolar: Manutenção e Uso dos Dados; Softwares Governamentais para a formulação e implementação de políticas: apropriação dos dados para gerir a escola;
- 4 - Planilhas Eletrônicas: planejamento, controle e avaliação dos dados em geral e, especificamente, das despesas e prestação de contas, bem como para a produção de série histórica de dados: utilizando em instituições ou situações que não dispõem de Softwares.

Cada unidade teve os seus objetivos específicos apresentados. E, para cada uma das Unidades, foram elaborados materiais próprios para estas finalidades, tais como textos acadêmicos e didáticos, vídeos, apresentações em Power point,

planilhas e outros. O processo de avaliação acompanhou o desenvolvimento da disciplina.

Iniciamos a primeira semana da Disciplina Gestão Escolar Informatizada com a proposta de debates sobre o texto postado na semana e sobre a atividade de pesquisa proposta nele. No texto 1: **Introdução à Gestão Escolar Informatizada**, a professora Rita Oliveira nos dá uma pincelada da legislação que rege a gestão escolar e nos aponta algumas ideias importantes de como se dá a gestão escolar informatizada. Com a análise deste texto foi possível perceber que a proposta de uma gestão democrática é proposta no texto como base para o atendimento ao estabelecido na Constituição Federal/ 88 e na LDB 96 que propõem uma gestão escolar com o envolvimento de todos os atores do universo escolar, que envolve os alunos, os professores, os gestores escolares e também a comunidade. Ambos são atores dos Projetos Políticos Pedagógicos, que norteia a gestão escolar. A informatização deste processo é proposta para dar mais vida e deixar mais participativo o processo. O ato de dirigir e de governar a instituição escolar confere a ela o envolvimento político e cidadão.

Na semana 2 participamos de um Fórum/pesquisa-atividade: Nos textos da Unidade I e desta foram citadas muitas atividades que precisam e podem ter os seus dados sistematizados para contribuir com a gestão escolar imediatamente e, também, ao longo do tempo como fonte de pesquisa e de conhecimento sobre como melhorar as práticas de ensino e de gestão nas escolas. A proposta do Fórum foi discutir situações em que os usos dos dados podem ser aprimorados, com base nas questões apontadas nos textos e nas vivências de cada um.

Segundo a professora e doutora Rita de Cássia Oliveira, em seu texto Gestão Escolar Informatizada: dimensões administrativa, financeira e pedagógica, ela vê a informatização dos processos de gestão escolar democrática de forma extremamente benéfica.

Através dos registros dos dados dos alunos, e conseqüente análise, é possível fazer planejamentos e planos de aula de acordo com a necessidade dos alunos, observando a frequência, buscar saber o motivo da evasão escolar, buscando melhorar as condições para que o aluno retorne as suas atividades. É

viável um registro da gestão financeira, onde será fácil analisar os recursos ganhos e gastos, fazendo assim uma melhor prestação de contas dos gastos da escola.

O grande desafio dos docentes é aliar as tecnologias as suas metodologias em sala de aula, favorecendo um ensino significativo e abordando a realidade da sociedade, promovendo aos alunos o acesso a informações que possibilita desta forma a construção do conhecimento. As ferramentas tecnológicas existentes oferecem uma gama de oportunidades de utilização no processo de ensino, inclusive para os próprios docentes e gestores, o acesso assíncrono a informação e a comunicação que colaboram na construção do conhecimento e na oportunidade de uma formação contínua.

Na semana três tivemos o assunto do fórum voltado para o Sislame: uma plataforma desenvolvida pelo Caed e vendida a diversas prefeituras e redes estaduais, segundo o site do Caed:

Entre as principais funcionalidades do Sislame estão:

- - Cadastro, matrícula e enturmação de alunos;
- - Lançamento de resultados de avaliação do aprendizado e dados de frequência;
- - registro E alocação de professores e demais servidores escolares;
- - Controle de serviços especiais, tais como o vale-estudante;
- - Emissão de boletins, históricos escolares, diários de classe e inúmeros relatórios, assim como a produção de estatísticas.

Para a rede estadual de Minas Gerais, o Caed desenvolveu o SIMADE, que é uma adaptação do Sislame às demandas da rede estadual mineira. Foi possível perceber, que muitos não conheciam estas plataformas, apesar de trabalharem em escolas que, obrigatoriamente, a usam. Dessa forma, entendemos que o ideal de gestão democrática, informatizada e compartilhada ainda está longe de nossas escolas, o que, muitas vezes, dificulta tanto o trabalho dos gestores quanto dos professores e dos elaboradores de políticas públicas educacionais, que dependem dos dados que a escola fornece para planejar as demandas que os dados apresentam.

Neste sentido, torna-se essencial conhecermos mais a gestão de nossas escolas, porém, as dificuldades são inúmeras.

Na semana quatro foram discutidos softwares de gestão apresentados e a discussão girou em torno deles:

- Da gestão informatizada levando-se em conta as políticas externas;
- O planejamento interno das escolas a partir dos softwares;
- O planejamento financeiro e o apoio dos softwares.
- As relações entre os softwares, as escolas e suas redes.

No Vídeo da Professora Dr^a. Rita de Cassia Oliveira, ela nos coloca que as escolas tem sido usuárias dos grandes softwares disponibilizados pela União, no sentido de fornecer dados e informações. Como por exemplo: o Educacenso, é um software que o MEC, utiliza para colher dados das escolas, onde são centralizadas muitas informações de alunos e dos profissionais. E que a União utiliza deste meio para mapear os sistemas educacionais e também para implementar as políticas públicas.

O **Educacenso** é uma radiografia detalhada do sistema educacional brasileiro. A ferramenta permite obter dados individualizados de cada estudante, professor, turma e escola do país, tanto das redes públicas (federal, estaduais e municipais) quanto da rede privada. Todo o levantamento é feito pela internet.

O Censo Escolar é um levantamento de dados e informações da Educação Básica que são utilizados como referência para a formulação de políticas públicas e para a execução de programas na área da Educação, incluindo os de transferência de recursos públicos, como merenda e transporte escolar, distribuição de livros e uniformes, implantação de bibliotecas, instalação de energia elétrica, Dinheiro Direto na Escola e o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação (Fundeb).

O Censo é o principal instrumento de coleta de informações da Educação Básica, uma vez que abrange as suas diferentes etapas e modalidades: ensino

regular (Educação Infantil e Ensinos Fundamental e Médio), Educação Especial e Educação de Jovens e Adultos (EJA).

Como disse no vídeo da professora Rita o planejamento interno das escolas a partir dos softwares, é indispensável serem utilizados para que os gestores educacionais possam empregar táticas para alcançarem os desafios e contribuir de um modo respeitável e democrático em quaisquer dificuldades, e prover as escolas alcançar e compreender o estabelecimento com orientações, a respeito dos alunos e acréscimo entre professores e recursos materiais e financeiros eficazes, com horários e pedidos de trabalho compreensivos, e prevenções de registros breves e acesso rápido nas informações de forma participativa.

Todas essas novas práticas do gestor participativo, sugerem um conjunto definições e capacidades, desembaraços confiadas que são necessárias para que a escola seja um ambiente "dinâmico" e bem-sucedido na sociedade. Em um significado anatômico, o gestor necessita ser mais agenciáveis atualmente do que jamais. Atualmente necessitamos de gestores que tenham práticas ou procuram atualizar, que distingam o que professores e alunos precisam para serem prósperos e determinar melhorias em vez de criar impedimentos. Ser determinado que auxilie os colegas a se ajudarem, oferecendo liberdade para descobrir maneiras aprimoradas e mais corriqueiras de fazer as ocorrências de forma colaborativa. Um bom gestor escolar promove parcerias entre a equipe: ele envolve professores, coordenadores, orientadores, funcionários e, quando pertinente, mesmo as famílias no processo de tomada de decisão.

O entendimento do que seja hoje a função da escola, assim como a dos sujeitos que fazem parte dessa instituição, leva-nos a uma discussão, ao que nos parece, inesgotável de compreensões e elementos que devem ser entendidos, principalmente ao pensar sobre as funções em meio à sociedade, chamada hoje, de sociedade da informação e / ou sociedade do conhecimento. E o grande desafio colocado hoje à escola em meio a esse contexto, está intimamente ligado ao conhecimento, o qual na atualidade é fortemente potencializado pelo avanço das tecnologias, de modo que o conhecimento não pode ser visto como algo acabado, pressupondo estimular o educando a buscar nas mais diversas formas e meios, na

perspectiva de transformar as informações disponíveis em conhecimentos, construindo seus próprios conceitos.

O gestor hoje lida com os desafios apresentados com as mudanças da sociedade devido à presença dominante da tecnologia, e o que não se pode fazer é ignorar - lá e sim utilizá-la como mais um recurso que favoreça o processo de ensino aprendizagem. Neste contexto, a escola é intimada a otimizar o uso pedagógico destes equipamentos tecnológicos que mediam a sociedade da informação.

COMPUTADOR EM SALA DE AULA

Nesta disciplina foram discutidos sobre o uso do computador na sala de aula, o audiovisual na sala de aula, a gamificação e a fotografia.

Na semana 1 participamos do fórum onde discutimos sobre o uso do computador em sala de aula, as vantagens e desvantagens. Ao fazer a análise entendi que O computador deve ser usado como um instrumento de aprendizagem, onde o aluno atua e participa do seu processo de construção de conhecimentos de forma ativa, interagindo com o instrumento de aprendizagem.

A informática aplicada à educação tem funcionado como instrumento para a inovação. Por se tratar de uma ferramenta poderosa e muito valorizada pela sociedade, facilita a criação de propostas que ganham logo a atenção de professores, coordenadores, diretores, pais e alunos.

Vantagens:

- Desperta a curiosidade;
- Aumenta a produtividade;
- É uma boa ferramenta de auxílio na aprendizagem, as crianças vão ter mais atenção que nas aulas em que o professor só fala.
- É fundamental fazer com que as atividades realizadas com o computador tenham significado para o aluno e para a vida da turma enquanto espaço de aprendizagem, de produção e de partilha de conhecimentos e recursos.

Desvantagens:

- Falta de preparação tanto dos professores como dos alunos;
- Como qualquer outro recurso existente na sala de aula, o computador não tem que ser utilizado diariamente e em todas as atividades.
- Utilização excessiva destas tecnologias, é bom que os alunos não se habituem ao computador nas aulas e percebam que um livro é sempre um bom meio de pesquisa.

O maior desafio do professor é fazer com que o aluno entenda que o computador não é apenas entretenimento, mas sim fonte de conhecimento. Entre as vantagens do seu uso na sala de aula podemos citar: motivação, resposta rápida, aplicação do conhecimento de acordo com a realidade do aluno. O computador oferece muitos mecanismos que podem tirar o foco do aluno, isso se torna um desafio para o professor. Outro desafio dos professores para fazer com que os alunos saibam pesquisar de forma correta, olhando principalmente as fontes, pois a internet está repleta de falsas informações, então é importante saber filtrar as buscas.

O computador (e as demais tecnologias) chegaram às escolas. Não há como negar ou fugir desta realidade. Há que se preparar o professor para adequar-se a esta nova realidade. Há a necessidade de que as instâncias de administração favoreçam e ofereçam a devida formação para que os professores possam efetivamente utilizar as novas tecnologias com segurança e de uma forma mais tranquila e equilibrada. O professor precisa ter segurança ao propor uma atividade.

Precisa conhecer e saber, de fato, utilizar os recursos que solicitará aos alunos. Porém, creio, não deve temer aprender com seus alunos. Os jovens dominam muito bem a maioria dos recursos, sobretudo aqueles que necessitam da internet, mas não dominam, no entanto, os editores de texto, por exemplo, que são excelentes recursos para facilitar a escrita e a correção de textos.

Na segunda semana realizamos um questionário com quatro questões. Neste questionário lemos alguns textos disponibilizados na plataforma e falamos sobre questões propostas:

a) O Instituto Nacional do Cinema Educativo

O Instituto Nacional do Cinema Educativo criado em 1936, há mais de sessenta anos, por Edgard Roquette Pinto, surge no momento em que o debate em torno das relações entre cinema e educação emergia e se consolidava em ações, em diferentes segmentos da sociedade, no país e fora dele.

O INCE surgiu em pleno Estado Novo, criado pelo Ministro da Educação de Getúlio Vargas, Gustavo Capanema. No chamado Estado Novo, o cinema educativo foi utilizado como um meio de propaganda política com o intuito de colaborar na construção da identidade nacional, na legitimação do governo e na formação do patriotismo. O cinema para Getúlio Vargas era como o livro de imagens luminosas.

O cinema educativo do INCE passou a estimular o sentimento de amor à pátria através de filmes biográficos onde os heróis nacionais apareciam imbuídos de qualidades que o Estado Novo procurava inspirar nos jovens brasileiros. Esses heróis eram trabalhadores, honestos, generosos e, acima de tudo, amavam o Brasil. Com isso, o governo procurava estabelecer uma relação entre ele e os heróis, apresentando o seu governo como uma continuidade da obra dos grandes vultos nacionais, fazendo assim a propaganda do governo junto ao povo.

b) O projeto SACI

A primeira tentativa de integrar o sistema de educação nacional com o sistema de comunicação de massa via televisão com o uso de satélite foi o Projeto SACI – Sistema Avançado de Comunicações Interdisciplinares.

Coerente com as ideologias que o geraram, o projeto SACI trabalhava segundo a lógica da racionalidade e propalavam uma “modelização” onde os meios de comunicação ocupavam um lugar de honra, na medida em que o emprego da televisão, do rádio e dos fascículos elaborados, segundo os princípios da instrução programada, será o traço determinante para distinguir a tecnologia educativa do ensino tradicional. (SANTOS, 1981, p. 216).

Essa forma de educação passou a ser disseminada no país. No que se refere ao ensino a distância, houve um grande desenvolvimento da tele-educação no Brasil, a partir de 1969. São desse período a TV Educativa de São Paulo, da Fundação Padre Anchieta; o Projeto Teleescola no Maranhão; o Instituto de

Radiodifusão Educativa da Bahia (IRDEB); a Fundação Centro Brasileiro de TV Educativa no Rio de Janeiro, entre outros projetos.

Iniciativa conjunta do Ministério da Educação, do Centro Nacional de Pesquisas e Desenvolvimento Tecnológico (CNPq) e do Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais (INPE), o projeto Saci utilizava o formato de telenovela. Inicialmente, fornecia aulas pré-gravadas, transmitida via satélite, com suporte em material impresso, para alunos das séries iniciais e professores leigos, do então ensino primário no Estado do Rio Grande do Norte – onde foi implantado um projeto piloto. Em 1976, registrou um total de 1.241 programas de rádio e TV, realizados com recepção em 510 escolas de 71 municípios.

c) O programa Salto para o Futuro

O programa Salto para o Futuro foi criado em 1991 pela Secretaria de Educação Básica do Ministério da Educação e pela Fundação Roquette Pinto, Televisão Educativa do Rio de Janeiro, hoje denominada Associação de Comunicação Educativa Roquette Pinto. Era desejo do governo federal naquele momento promover programas de educação a distância. Esse programa teve início com financiamento do FNDE, inicialmente como Jornal do professor. Havia toda uma política governamental sustentando a criação e manutenção de programas dessa natureza. Em 1992, já com abrangência nacional, passou a chamar-se Um Salto para o Futuro. Em 1995, foi incorporado à grade da TV Escola (canal educativo da Secretaria de Educação a Distância do Ministério da Educação), ocupando uma das faixas da programação do canal.

O Salto para o Futuro foi pioneiro no uso de interatividade em educação no Brasil. Há 15 anos, ininterruptamente, vem realizando semanalmente um trabalho de educação que reúne televisão, fax, telefone e computadores em rede. O Salto para o Futuro é levado ao ar, de segunda a sexta-feira. Inicialmente, era transmitido em canal aberto, mas hoje pode ser captado por satélite-parabólica, devido à sua incorporação à grade de programação da TV Escola. Esse trabalho tem como objetivo possibilitar que professores de todo o país possam adquirir novos conhecimentos, rever e construir seus princípios e práticas pedagógicas, mediante o estudo e o intercâmbio com especialistas de todo o país, utilizando para tanto, diferentes mídias como telefone, fax, TV.

Com uma dinâmica interativa, o Salto para o Futuro atinge, por ano, mais de 250 mil profissionais docentes em todo o Brasil, integrando professores por meio de um computador em rede e articulando a educação presencial que acontece nas salas de aula.

É importante ressaltar que nossa televisão carece muito de espaços para debates e conversas inteligentes, que vão muito além do interesse das escolas e dos professores.

d) A TV Escola

TV Escola é um canal de televisão brasileiro fundado no dia 4 de março de 1996. Pertence à Roquette Pinto Comunicação Educativa, que por sua vez é mantida pelo Ministério da Educação, e é transmitido em algumas localidades do Brasil pelas TVs abertas, e em todo o país pelas antenas parabólicas e TVs por assinatura. O canal é de cunho público e educativo, e serve para promover a capacitação e a atualização permanente dos professores do Brasil.

O projeto da TV Escola é, talvez, o maior e mais ambicioso projeto de educação a distância já proposto pelo Ministério da Educação. Surgiu com o objetivo de “planejar a educação necessária para o século XXI, na qual certamente as novas tecnologias desempenharão papel decisivo”. Essas palavras são da Secretária de Desenvolvimento, Inovação e Avaliação Educacional do MEC, e as encontramos na revista Nova Escola, que muitos de vocês devem conhecer, no número de junho de 1995. Portanto, logo no início da TV Escola.

A TV Escola se estabeleceu como uma forma de superar as grandes lacunas da educação brasileira, mais uma vez a linguagem audiovisual ganha uma expressão educativa. Em seus programas, tanto nos que produz quanto nos que adquiriu, no país e no exterior, existe a preocupação com a equidade na educação. A televisão disponibiliza seu sinal para que todos tenham acesso a informações, conhecimento, saberes e bens culturais que a humanidade tem construído. Nesse sentido, segundo o MEC, configura-se uma educação como uma janela aberta para o mundo.

Na semana 3 discutimos sobre o tema “Gamification” ou “Gamificação”. Foi realizado individualmente um texto.

Gamificação (ou, em inglês, **Gamification**) tornou-se uma das apostas da educação no século XXI. O termo complicado significa simplesmente usar elementos dos jogos de forma a engajar pessoas para atingir um objetivo. Na educação, o potencial da Gamificação é imenso: ela funciona para despertar interesse, aumentar a participação, desenvolver criatividade e autonomia, promover diálogo e resolver situações-problema. *Gamification é uma série de elementos que tornam mais atraentes certas atividades do dia a dia, graças ao ambiente lúdico que se dispõe.*

A Gamification é um movimento que vem ocorrendo em todo o mundo com a proposta de ensinar e aprender através do universo dos games, ou seja, dos jogos eletrônicos. A proposta é muito interessante, uma vez que os especialistas garantem que é possível aprender mais e melhor quando o indivíduo está se divertindo com o processo e se sente desafiado a buscar saídas práticas para diferentes situações. A Gamificação pode ser aplicada em qualquer demanda de aprendizagem, corporativa ou não, e em qualquer área do conhecimento.

Essa cultura não trata exclusivamente da inserção de jogos no processo de ensino-aprendizagem, a Gamification utiliza vários aspectos do universo dos jogos como estratégia de valorização do aprendizado, como o reconhecimento, o aumento gradativo de complexidade, a bonificação, o ranqueamento, a relação interpessoal, a premiação, a estratégia, a tentativa e o erro ou mesmo a leitura de diferentes mundos por meio de narrativas não lineares.

Engajamento é o objetivo do *Gamification*. As pessoas se envolvem, dão o melhor de si exatamente porque a lógica dos jogos intensifica os comportamentos competitivos e cooperativos na busca da vitória dentro de uma experiência prazerosa e eficaz. Isso instiga a superação de desafios!

Por fim, é importante mencionar que *Gamification* não se limita apenas ao uso dos jogos com finalidade educacional, os chamados jogos sérios (do inglês: *serious games*), é a adoção de sua lógica de forma ampliada. Tampouco se limita à aprendizagem, tem ampla utilidade no mundo dos negócios como um todo.

Na semana 4, o fórum girou em torno do uso da fotografia. Postamos fotos, realizamos comentários. Foram disponibilizados alguns textos na plataforma para o estudo para as provas:

- ✓ Usando a fotografia na sala de aula.
- ✓ Como fazer registros pedagógicos em foto e vídeo.
- ✓ Redes sociais e interatividade na educação.

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO II

Nesta unidade da disciplina, foram propostas ações que culminaram a produção final do **Plano de Ação Pedagógica Inovadora (PAPI)**, além de ações em que pudemos expressar nossas opiniões, observações, preocupações, críticas e sentimentos sobre as proposições e ações que realizamos juntos, ao longo de 8 semanas de curso, por meio da produção de um breve **Vídeo Depoimento**.

Foi proposto nesta unidade o caminho para que as nossas ideias se tornassem práticas pedagógicas interessantes e possíveis, por meio de um **Plano de Ação Pedagógica Inovadora (PAPI)** que levasse em conta o uso de recursos digitais no cotidiano da prática pedagógica.

O **Plano de Ação Pedagógica Inovadora (PAPI)** é um projeto pedagógico interdisciplinar (realizado, coletivamente, por várias disciplinas) e colaborativo (realizado, coletivamente, por educadores, educandos e comunidade escolar) que tem por objetivo estabelecer critérios, procedimentos e metodologias que permitam utilizar recursos tecnológicos para a criação de novos percursos de formação, por meio da realização de atividades, que envolvam educadores e educandos na construção de conhecimentos significativos. O PAPI é um documento que apresenta todas as ações pedagogicamente orientadas por profissionais da educação que entendam que o saber se faz por meio da inter-relação dos conhecimentos, técnicas e experiências individuais e coletivas e que, planejados, metodologicamente e colaborativamente, promovam a produção/criação de novos conhecimentos significativos ao processo de ensino e aprendizagem e o surgimento de novos percursos formativos na escola.

No meu Papi, participei de dois grupos:

- ✓ **Facebook na educação. (A utilização do Facebook como ferramenta de aprendizagem)**

- ✓ **Escola na nuvem com recursos do Google.**

O **Vídeo Depoimento** foi um vídeo, de aproximadamente 1 minuto, que produzimos, utilizando smartphone e publicamos no Youtube. Neste vídeo, apontamos nossas impressões, opiniões e críticas sobre a disciplina.

O **plano de ação pedagógica inovadora (Papi)** e o vídeo depoimento foram aliados à nota da avaliação presencial. Foi necessário levar, no dia da avaliação presencial (03/03), o plano de ação pedagógica inovadora (Papi) impresso (individualmente) e o endereço eletrônico (link) do seu vídeo depoimento. Foi necessário, também, o compartilhamento do endereço eletrônico (link) do meu vídeo depoimento, postado no Youtube, no fórum apresentação do vídeo depoimento.

Ao final da disciplina tivemos um material de suporte para a avaliação, foram apresentados dois vídeos do professor Octavio Silvério de Souza Vieira Neto.

- TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA PRÁTICA ESCOLA
- PROJETOS PEDAGÓGICOS INOVADORES POR MEIO DAS TIC'S

PRODUÇÃO DE MATERIAL PEDAGÓGICO

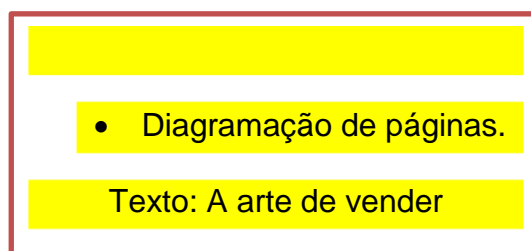
A disciplina **Produção de Material Didático** abordou os aspectos relativos à produção de materiais na escola articulando-os às noções básicas sobre planejamento visual e design gráfico. Colaborou para a consolidação de uma prática docente significativa, criativa e autoral. A disciplina nos ensinou a elaborar trabalhos com uma aparência mais organizada e interessante para promover a comunicação visual entre o texto e o leitor.

A disciplina de Produção de Material Didático contribuiu para que nós profissionais da educação, façamos as melhores escolhas para o nosso material didático considerando o conteúdo a ser ensinado. Assim, ao selecionar, planejar, e utilizar o material didático, estaremos exercitando nossa autonomia e competência docente para alcançar os objetivos de ensino-aprendizagem. Essa prática reflexiva cotidiana possibilita invenções e reformulações dos materiais didáticos autorais.

As atividades da disciplina ocorreram semanalmente, e foram individuais.

Elaboramos os seguintes materiais:

- Cartão pessoal.



- Capa de revista.

Cartaz Temático



TÉCNICAS E MÉTODOS PARA USO DE TICS NA SALA DE AULA

O objetivo geral foi construir uma compreensão acerca das práticas de ensino e aprendizagem por meio de tecnologias da informação e da comunicação, sobretudo a partir de uma abordagem dos (multi) letramentos na sala de aula - ou

sobre como nos engajamos em práticas de uso da linguagem, em diferentes áreas de conhecimento, para fins educacionais. Foram realizados fóruns para a participação de todos. As atividades foram desenvolvidas em trios que foram formados e permaneceram os mesmos até o final da disciplina.

As atividades realizadas foram:

Projeto pedagógico I: Trabalhando com Infográficos e Editores de Vídeos: preservando as nascentes hoje para garantir a água das próximas gerações.

Projeto didático II: Trabalhando com poemas visuais.

Projeto didático III: Trabalhando com Histórias em Quadrinhos na plataforma online PIXTON

Durante o período da disciplina, construímos reflexões e aprendizados sobre letramentos, cultura digital, recursos didáticos e gêneros, permeados de muitas narrativas e projeções didáticas. Gostei muito da disciplina, fica a certeza que há necessidade do profissional da educação estar atento às demandas e, sempre buscar o uso das TIC'S de forma a ampliar a visão de mundo. Os educadores precisam de estímulo e autonomia, apoio, ideias para poderem prosseguir em sua prática.

Nós, como formadores, precisamos auxiliar e acompanhar de perto os caminhos de nossos alunos pelo mundo digital, orientando-os e levando-os à reflexão. Esta postura faz parte do letramento digital.

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO II

Através dos fóruns de discussão da disciplina TIC'S II e da análise de diversos textos, foi possível fazer uma análise atenta do mundo em que nos circunda, fez-nos compreender que vivemos em um espaço e tempo extremamente complexo e de velozes transformações irreversíveis.

Não são poucos os exemplos que podemos mencionar para afirmarmos este fato. Um simples olhar acerca das condições sócio históricas, já nos aponta uma infinidade de mudanças que até bem pouco tempo atrás não imaginaríamos como

possíveis. No tocante ao conhecimento, este movimento complexo e transformador, rompeu com modelos tradicionais, possibilitando o surgimento de um Novo Paradigma Científico e uma Nova Ecologia do Saber que vem ressignificando o modo como são criados e justificados os conhecimentos e, por vezes, nos deixam confusos por não compreendermos como, em tão pouco tempo, tantas mudanças no campo do saber foram possíveis.

Neste sentido, é fundamental que pensemos sobre os princípios e noções que vem fundamentando a Educação para que, do mesmo modo que a Ciência, possamos ultrapassar os velhos modelos em favor de um Novo Paradigma Educacional que leve em conta toda a complexidade e velocidade de transformação do espaço e tempo atuais.

Trabalhos realizados na disciplina:

Um dos trabalhos da disciplina foi realizado em grupos através do “wiki”, pudemos escolher em qual grupo participaríamos no (GTCT) - Trabalho Colaborativo Temático. A minha escolha foi o grupo com a temática: Laboratório Rotacional (Inovação Sustentada).

Outra atividade foi realizada individualmente: Questões foram propostas para serem respondidas.

1. Como você compreendeu a questão da diferença entre inovação sustentada e inovação disruptiva?

Há dois tipos básicos de inovação —sustentada e disruptiva — que seguem diferentes trajetórias e levam a diferentes resultados.

Inovação Sustentada – Inovações sustentadas ajudam organizações líderes ou inovadoras a criarem melhores produtos ou serviços que frequentemente podem ser vendidos com maiores lucros a seus melhores clientes. As inovações sustentadas são vitais para um setor saudável e robusto, na medida em que as organizações se esforçam para fazer melhores produtos e oferecer melhores serviços para seus melhores clientes.

Inovação Disruptiva – essas são as que transformam produtos caros em acessíveis. As inovações disruptivas não procuram trazer produtos melhores para clientes existentes em mercados estabelecidos. Em vez disso, elas oferecem uma nova definição do que é bom — assumindo normalmente a forma de produtos mais simples, mais convenientes e mais baratos que atraem clientes novos ou menos exigentes. Com o tempo, elas se aperfeiçoam o suficiente para que possam atender às necessidades de clientes mais exigentes, transformando um setor.

O termo inovação disruptiva, ou tecnologia disruptiva, é utilizado para definir o dispositivo ou o serviço que surge para simplificar ou revolucionar outro já existente. Por exemplo, a fotografia digital, em comparação com a analógica, é uma tecnologia disruptiva, assim como o telefone em relação ao telégrafo e a televisão surgindo após o cinema. Muitas vezes, essa inovação torna o produto mais acessível às massas.

2. Em sua prática pedagógica você tem optado mais por implementar na escola inovações sustentadas ou disruptivas? Como este processo tem acontecido na escola?

Na escola onde atuo procuro inovar, mudar, alterar algo conhecido para produzir um resultado melhor. Nesse sentido, mudo algo de modo radical, usando a “inovação disruptiva”.

Algumas vezes a mudança é parcial, a partir de algo que já está em uso, para então buscar alternativas de aprimoramento, usando a denominada “inovação sustentada”. Com relação à educação, chamamos de inovação sustentada aquela que parte de algo já conhecido e muitas vezes rotineiro, para trazer proposições de melhoramento.

Como exemplo de inovação sustentada na educação, minha escola faz uso da tecnologia (computadores e internet) como suporte pedagógico, com objetivo de que seus alunos tenham melhores resultados de aprendizagem.

3. Como, em sua análise do texto, a teoria dos híbridos pode auxiliar o ensino e a aprendizagem na escola.

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. Uma característica comum do ensino híbrido é que, quando um curso ocorre parcialmente online e parcialmente por meio de outras modalidades, como as lições em pequenos grupos, tutoria e etc., tais modalidades estão geralmente conectadas.

4- Qual modelo híbrido de ensino mais chamou sua atenção e como você pensa em inovar a sala de aula utilizando o modelo de ensino híbrido que elegeu como sendo interessante?

O modelo à la carte me chamou atenção porque os alunos fazem cursos inteiros de maneira virtual, têm tutor online e ao mesmo tempo continuam a ter experiências educacionais em escolas tradicionais. Os alunos podem participar das aulas online tanto nas escolas como em outros lugares. Este modelo pode ser aplicado, por exemplo, em uma disciplina avançada de língua estrangeira em que o professor esteja disponível apenas virtualmente.

Atividades foram realizadas para Registro de projetos e produções de recursos de aprendizagem. Foram criados:

- Criação de um blog individual;
- Criação de um vídeo de animação de 1 minuto e meio usando o site “Powtoon”.
- Vídeo de animação educacional profissional;

No final da disciplina foi realizado um trabalho acadêmico, de acordo com as regras da ABNT, com todos os conhecimentos teóricos e práticos adquiridos ao longo das duas disciplinas (e das disciplinas que estudamos no curso do TICEB) o Plano de Ação Pedagógico Inovador II. **A utilização do Facebook como ferramenta de aprendizagem**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

O TCC foi desenvolvido para ser apresentado no último semestre do curso . Além da Graduação normal, o TCC também é frequentemente exigido para a conclusão de cursos de Pós-Graduação, MBAs, entre outros.

A elaboração do TCC foi seguida em série de etapas e regras e a escrita foi de acordo com as normas da ABNT (Associação Brasileira de Normas Técnicas), que especifica diversas características referentes à entrega do trabalho, como paginação, parágrafos, estrutura dos textos e etc.

No final do processo, foi realizada uma apresentação e discussão oral sobre o tema. Tanto a apresentação quanto o trabalho foram avaliados por uma banca, formada por professores da universidade Federal de Juiz de Fora.

O tema escolhido foi:

“Os jogos e games como recursos metodológicos na educação”.

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

Elaine Cristiane de Souza Santos Oliveira

Os jogos e games como recursos metodológicos na educação

Conselheiro Lafaiete

2018

3.0 TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Numa sociedade em que a tecnologia toma a dianteira no desenvolvimento à escala global, o ensino deve ser realizado de uma forma motivadora e que estimule o aluno. A escola deve ser um espaço de inovação, de experimentação e de novos métodos. A revolução tecnológica modificou a relação entre o homem e o mundo de uma forma intensa, alterando consideravelmente a vida em sociedade. Essas transformações se fizeram sentir no contexto educacional, onde essas inovações constituíram-se um instrumento didático de imenso valor.

A escolha deste tema do TCC foi desenvolvida junto à minha atual prática como Especialista em Educação em uma escola da rede pública municipal na cidade de Ouro Branco MG. A escola onde trabalho possui na sua grade curricular, o ensino desde o maternal III ao 5º ano do Ensino Fundamental, EJA, e possui dentre vários ambientes e recursos, a sala de informática.

3.1- TEMA

O tema escolhido o uso pedagógico dos jogos digitais na educação, uma abordagem ainda pouco estudada – especialmente no contexto brasileiro – mas que vem obtendo interessantes resultados.

Um dos recursos tecnológicos muito cultuados no meio educacional e que tem provocado resultados positivos na aprendizagem dos alunos são os **games**. Jogos eletrônicos propiciam diversão, incentivam a criatividade e desenvolvem a capacidade cognitiva, psíquica e motora dos alunos.

Os jogos eletrônicos completaram mais de 50 anos de existência e, ao longo desse tempo, conquistaram diferentes espaços, indo da indústria de entretenimento de maior faturamento do mundo a objeto de investigação nas universidades internacionais e brasileiras.

3.2- Título

“Os jogos e games como recursos metodológicos na educação”

3.3 Identificação de um problema

Dentre todas as dificuldades pelas quais passa a educação no Brasil, destaca-se, atualmente, um grande desinteresse por parte de muitos alunos, pela atividade escolar. Frequentam as aulas por obrigação, sem, contudo, participar das atividades básicas, ficam apáticos diante de qualquer iniciativa dos professores, que se confessam frustrados por não conseguirem atingir totalmente seus objetivos.

A tecnologia está em todos os lugares e faz parte das nossas vidas. Ela influencia na forma como nos relacionamos, como compramos ou pagamos e, principalmente, como aprendemos algo novo. E quando pensamos nas novas gerações ela se faz ainda mais presente. Nesse contexto, um dos maiores desafios na área educacional é utilizar esses avanços tecnológicos em benefício do ambiente escolar.

É fato que as novas gerações respiram tecnologia, e as tecnologias de informação e comunicação funcionam como motor propulsor dessa interação. Utilizar a tecnologia a favor da educação é se adaptar a um futuro mais do que iminente. Já passamos da etapa em que essa alternativa seria uma questão de escolha, ela tornou-se primordial para aquelas escolas que procuram se destacar no mercado e aumentar a fidelização de alunos.

3.4 Levantamento de hipóteses e soluções

As crianças possuem **hábitos que estão aliados a tecnologias**, e aproveitar isso em sala de aula torna o ambiente educacional muito mais propenso à colaboração e dedicação delas. Levar esses aplicativos, games e plataformas online para a sala é um convite à **participação dos alunos**, uma vez que eles estão habituados a utilizar essas ferramentas fora da escola. Aprender torna-se uma tarefa prazerosa e não apenas uma obrigação.

E essa satisfação em participar das aulas acaba sendo como uma **semente** que vai amadurecendo ao longo dos anos, fazendo com que o aluno queira estar na escola. As chances então de ele abandonar um ambiente em que sente prazer de

estar são muito pequenas. Quanto maior for o vínculo que o aluno construir com a escola, menores serão as **chances de evasão**.

Nota-se que algumas vezes os alunos ficam desmotivados frente aos estudos mais tradicionais, e uma forma de amenizar os problemas é utilizar recursos motivadores e mais aliados ao século XXI. As transformações relacionadas a ensinar e aprender em uma sociedade mediada pela tecnologia requer mudanças profundas nos comportamentos de alunos e professores no tocante a como aprendem e a como ensinam.

É preciso destacar o papel fundamental da tecnologia: ela deve atuar como base para o desenvolvimento da experiência de ensino. No uso pedagógico da criação de games, a escolha da tecnologia a ser utilizada deve ser realizada de modo muito cuidadoso, buscando entender quais são as possibilidades apresentadas pelas ferramentas e qual delas apresenta melhores condições para que os participantes atinjam os objetivos propostos. A opção por uma tecnologia inadequada, de difícil manejo ou limitada a ponto de minar as criações dos educandos pode se apresentar como armadilha que levará a iniciativa ao fracasso.

Outro aspecto primordial para o sucesso é a participação de professores ou de facilitadores, que sejam capazes de mediar, facilitando o processo de construção do conhecimento e/ou o desenvolvimento das competências. Os professores têm um papel relevante ao auxiliarem na compreensão e reflexão de conteúdos disciplinares específicos, assim como no entendimento das especificidades dos jogos digitais, suas relações com outras esferas da sociedade e suas implicações na cultura contemporânea.

Assim, percebemos a existência de muitos desafios no estabelecimento desse tipo de iniciativa, e que, assim como ocorre nas outras abordagens relativas ao uso de jogos digitais na Educação, não existe um modelo pronto, que funcione em todo e qualquer espaço. É preciso conhecer as especificidades do contexto, para então se planejar qual a melhor maneira de se implementar essa abordagem. Assim, reconhecemos necessidade de um maior esforço de pesquisa para se compreender como esse a produção de jogos digitais por parte dos educandos pode ser adequado à nossa realidade escolar.

3.5 Mapeamento do aporte teórico- científico

Em um contexto não tão tecnológico como o de hoje, Freire (1996) já propunha reflexões acerca da importância de se ensinar, e não apenas transferir conhecimentos; de o professor estar permanentemente aberto a indagações de seus alunos, assumindo um comportamento crítico e reflexivo que conduza à construção do conhecimento, tanto de sua parte quanto da parte do aluno; de o estudante ver-se como ser autônomo, capaz de elaborar pensamentos, de se posicionar como inquiridor e produtor de saberes.

Mudaram os tempos e o contexto escolar. Saber integrar as tecnologias de uma forma inovadora se torna fundamental [...] “aprendemos quando relacionamos, integramos. Uma parte importante da aprendizagem acontece quando conseguimos integrar todas as tecnologias, as audiovisuais, as textuais, as orais, lúdicas.” (MORAN, MASETTO, BEHRENS, 2000, p. 32).

Os jogos eletrônicos, se bem utilizados, podem agir como facilitadores do processo de ensino-aprendizagem e na instituição escolar devem deixar “de ser vistos apenas como entretenimento para serem vistos como ferramentas educacionais, aumentando o interesse das crianças no processo de ensino-aprendizagem, de conceitos e conteúdos” (SANTANA, 2007, p. 66).

Autores que defendem e apresentam práticas pedagógicas com as Tecnologias de Informação e comunicação, descrevem exemplos e maneiras de utilizarem na sala de aula. Forbeloni (2014, p. 17) diz que, “o planejamento de qualquer tecnologia surge para dar suporte ao que vai acontecer na sala de aula. As TICs servem como apoio para os professores que pretendem trabalhar com jogos, vídeos, hipertextos, slides, internet, redes sociais entre outras.”

Quanto à pesquisa pelo tema, a necessidade de se consolidar uma base conceitual sólida levou ao próximo passo da criação, a pesquisa sobre o tema, que teve como consequência a escolha obras do professor **Karl M. Kapp** e do professor Francisco **Tupy**, como principais referências, da qual foram sendo descobertos mais autores, que também foram buscados visando enriquecer ainda mais o conhecimento sobre os games na educação: Daniela Ramos, Johnson, Paulo Freire, e Samuel Santana.

De acordo com Tupy, a experiência com os games vai muito além do fator entretenimento e passa por outros pontos básicos, como a necessidade de competição, que é inerente a todo ser humano, os feedbacks instantâneos, a possibilidade de evolução rápida, e também a busca por recompensas e prêmios tangíveis. O que nos leva a refletir enquanto educadores que, investir em “games”, é eficiente em diferentes contextos. Mais do que uma ótima forma de fazer com que as pessoas se engajem com determinada situação, os games oferecem incentivos para que elas se sintam empolgadas para realizar uma ação ou progredir com uma tarefa.

É certo que, assim como qualquer recurso pedagógico, os games requerem do profissional planejamento e objetivos claramente definidos em busca de resultados concretos. Os jogos não devem servir apenas como atrativo, e sim conservar o objetivo pedagógico, de debater e ensinar.

De acordo com Johnson, as “virtudes dos jogos vão muito além da coordenação visual e motora” (JOHNSON, 2005, p.20), pois mais importante do que, “o que se pensa enquanto se está jogando é o modo como se pensa” (JOHNSON, 2005, p.33). Os games assumem a função de dispositivo mobilizador do cérebro para a tomada de decisões, baseadas em duas modalidades de trabalho intelectual: “sondagem e investigação telescópica” (JOHNSON, 2005, p.35, grifo do autor).

Para melhor entendimento a respeito dos jogos e games como recursos metodológicos na educação, a elaboração deste trabalho de conclusão de curso teve influência da obra “Educomunicação e Videogames: uma abordagem de interface aplicada para Gestão” do professor e Game designer **Francisco Tupy**, formado em pedagogia e inovação pela UCSB da Califórnia e Krishnamurti Foundation of América e Doutor e mestre sobre aplicação de videogames na educação e comunicação pela USP. O autor ressalta que, ao entender a lógica e a estrutura dos jogos, caminha-se mais próximo da compreensão daquilo que coordena, de uma forma ou de outra, a experiência humana – de um lado certas regras bem definidas, de outro a sorte, e no meio todo o desenrolar da existência. Números à parte, os *games* representam uma forma de pensamento lógico que gera impactos em áreas que vão desde a economia e a produção cultural, por exemplo, até os liames mais sutis na interface entre o ser e o mundo.

3.6 Definição e descrição do produto

Os games podem ser grandes aliados em ambiente escolar com turmas de idades e perfis variados. A ideia de transformar os videogames em aliados na educação - ainda que espante adultos assustados com o tempo gasto por seus filhos diante dos consoles - vem ganhando espaço nas escolas e é apontada como uma forte tendência mundo afora. É possível que em breve os games em sala de aula não sejam mais vistos como um elemento inusitado, e sim como parte essencial do material didático. Até lá, já são inúmeras as possibilidades que os jogos digitais oferecem para contribuir no crescimento dos estudantes.

Essa intervenção do Trabalho de Conclusão de Curso é realizada através de um projeto de Tecnologia de informação. É elaborado com participações e observações rotineiras realizadas no meu trabalho como especialista em Educação (supervisão escolar) em uma escola pública de rede municipal de Ensino no ano de 2018, no período **vespertino**.

As ações de trabalho foram e são realizadas no laboratório de informática da escola Municipal Maria Auxiliadora Torres, utilizando vários recursos e suportes disponibilizados, entre eles: 18 Computadores, cd's e dvd's de jogos, rede de internet, 3 mesas educacionais alfabéticas, pen drive e lousa interativa digital. Este trabalho é realizado durante todo o não letivo de 2018 (mês de fevereiro a dezembro de 2018) diariamente com 2 ou 3 turmas por dia. (Verificar quadro com dias e horários da intervenção na página 48). É realizado nos turnos matutino e vespertino.

No laboratório de informática há um professor de Informática que é acompanhado em todas as atividades com a professora da turma em atividade. Todas as turmas (Maternal 3, 1º e 2º período da educação infantil, 1º ao 4º ano ensino fundamental) participam em seus devidos dias e horários estabelecidos pela coordenação, através da tutoria do professor de informática e pelo planejamento da professora da classe. No total são atendidas **560** crianças na escola, 290 no período vespertino e 270 no período matutino.

3.7 Documentação e registro

O uso dos jogos eletrônicos na escola certamente deve ser voltado para os alunos e para a aprendizagem, como um dos recursos utilizados para o desenvolvimento de habilidades como: concentração, memória, atenção e raciocínio lógico, dentre outras.

Os trabalhos de Tecnologias de informação e comunicação na escola são baseados em várias pesquisas recentes sobre como as pessoas aprendem e o que elas precisam saber no mundo de hoje, no século 21, tendo apoio do **Centro educacional Informinas**, localizado na cidade de Ouro Branco, MG.

Com o advento do desenvolvimento tecnológico e a revolução Industrial, criaram-se jogos eletrônicos de computadores, que foram ainda mais propagados com a chegada da Internet. Atualmente, os jogos eletrônicos fazem parte do Cotidiano da maioria de estudantes adolescentes e jovens e esta realidade não pode ser ignorada pela escola. Ao contrário, é importante que se tenha a preocupação em reduzir os impactos negativos dos jogos eletrônicos e aperfeiçoar suas contribuições para a formação dos alunos, aproveitando seu interesse para desenvolver aprendizagens cognitivas, afetivas e sociais.

Público alvo

Na escola, em que o trabalho é realizado, estudam crianças da Educação Infantil (maternal 3, 1º e 2º períodos) e dos anos iniciais do ensino fundamental (1º ao 5º anos). Todos os estudantes da escola participam do projeto (período matutino e vespertino). Aqui serão mostrados os números referentes ao funcionamento do projeto do período vespertino da escola.

Crianças atendidas pelo projeto:

Ed. Infantil- Maternal - 60 crianças.

Ed. Infantil- 1º e 2º período - 100 crianças.

1º, 2º, 3º, 4º e 5º ano ensino fundamental - 400 crianças.

Total período vespertino: **560 crianças**

Horário de aula de informática – Período vespertino

Horário	Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
13:10 às 14:00	_____	_____	_____	3º ano Abadia	3º ano Gisele
14:10 às 15:00	Maternal III Bárbara	2º período Ana Cristina	2º ano Mhaeva	_____	1º período Guilhermina
15:20 às 16:10	Maternal III Cléria	1º ano Karinne	1º ano Sônia	2º ano Ana Flávia	_____
16:10 às 17:00	_____	_____	_____	_____	4º ano Neide

O aumento do interesse dos alunos, crianças, adolescentes e jovens pelos jogos eletrônicos, trazem para os professores dois desafios: primeiro, lidar com esta nova geração, buscando criar estratégias e utilizar recursos que incentivem e despertem o aluno para aprender e, segundo, utilizar estes recursos, como os jogos eletrônicos, para promover a aprendizagem na escola, tanto de conteúdos escolares, como de valores e princípios éticos (RAMOS, 2008).

Disciplinas envolvidas:

O trabalho com as crianças foi realizado interdisciplinarmente com diversas matérias da grade curricular, de acordo com cada faixa etária e planejamento disciplinar elaborado pela professora e desenvolvido junto ao professor de informática.

- Matemática: Jogos diversos envolvendo números, classificação, ordenação, quantificação, grandeza, figuras geométricas, adição, subtração, multiplicação e divisão.
- Língua portuguesa: Jogos diversos envolvendo escrita correta de palavras, sinônimos, antônimos, interpretação de textos.
- Língua inglesa: Jogos contendo grafia correta de palavras e expressões em inglês.
- Ciências: Jogos relacionados ao planejamento didático da disciplina como: Meio ambiente, higiene e saúde, Animais, Corpo humano.

- Geografia: Jogos relacionados ao planejamento da disciplina como: Localização, mapas, cartografia, ambientes.
- História: Jogos relacionados ao planejamento da disciplina como: História do Brasil, datas comemorativas.
- Educação artística: Jogos interativos de desenhos, pinturas, músicas, contos e poesias.

Desenvolvimento:

O projeto é realizado na escola durante todo o ano letivo de 2018 (fevereiro a dezembro), diariamente, no laboratório de informática, em parceria com o Centro Educacional Informinas. Em cada horário especificado uma turma determinada participa, tendo um tutor de informática e a professora da turma como mediadora. Acompanho pessoalmente o trabalho desenvolvido no período vespertino, enquanto gestora.

Condições e estrutura e regras para uso do laboratório de informática:

1. A Sala de Informática encontra-se em condições físicas de uso (possui mobiliário adequado, instalações elétricas compatíveis, etc.) e, pelo menos, dezoito **(18)** computadores funcionando, conectados à internet;
2. O aluno tem acesso permitido à Sala de Informática junto com sua classe, no horário especificado pela gestão escolar, uma vez na semana, do período em que estudam.
3. Há um conjunto de regras de uso da Sala de Informática, visível na própria Sala de Informática, e previamente apresentado, discutido e acordado com os alunos;
4. A escola possui em seu quadro de funcionários, serventes e assistentes de limpeza que cuidam diariamente da limpeza e conservação do laboratório de Informática;

5. A escola possui formas de garantir a manutenção de software (configuração dos computadores) e, também possui manutenção de hardware e condições de substituir peças que podem se estragar naturalmente, como mouses e teclados.

Artefatos e recursos digitais utilizados:

Os recursos tecnológicos são importantes aliados na educação de qualidade, pois proporcionam ao aluno da educação infantil, assim como em outros níveis de ensino, um aprendizado mais solto e alegre, tornando agradável seu período da escola.

Neste tópico trataremos dos recursos tecnológicos que foram utilizados na escola Municipal Maria Auxiliadora Torres, para realização do projeto de TICs. O projeto é realizado em ambiente escolar, propriamente no laboratório de informática, em parceria com o “**Informinas**”. Serão apresentados os recursos utilizados para a interação das crianças estudantes com os games interativos: **Computadores, lousa interativa digital, mesa educacional alfabeto e internet.**



Fonte: Imagens de arquivo pessoal, laboratório de informática da escola

Os recursos usados no projeto, para lançar os jogos tecnológicos e educativos na escola são:

- **Computadores:**

O processo de aprendizagem através do computador implica que o aluno, através da máquina, possa adquirir conceitos sobre o conteúdo em estudo. Entretanto, o computador não é o instrumento que ensina, mas a ferramenta com a qual o aluno desenvolve algo, e, portanto, o aprendizado ocorre pelo fato de estar executando uma tarefa por intermédio do computador.

Gradualmente, o computador vai tornando-se um aparelho corriqueiro em nosso meio social. Paulatinamente, todas as áreas vão fazendo uso deste instrumento e fatalmente todos terão de aprender a conviver com essas máquinas na vida pessoal assim como também na vida profissional.

Na educação não seria diferente. A manipulação dos computadores, tratamento, armazenamento e processamento dos dados estão relacionados com a ideia de informática. Através do computador é possível o aluno ter acesso aos jogos educativos salvos em programas ou através de um “pen drive” ou “C.D. de jogos ou Softwares instalados. . Como qualquer ferramental, os educadores precisam ter à sua disposição jogos com qualidade e boa variedade. Neste caso, qualidade não só em termos de design (cores, animações, sons), mas também em termos de enredo, criatividade, situações desafiantes para o aluno e em termos de recursos funcionais à disposição dos alunos e professores. No laboratório de informática da escola, estão ligados aos computadores fones de ouvido para uma melhor organização do som e do ruído no ambiente.

Normalmente, a maioria dos jogos usados em salas de aula é simplista, baseado em questionários interativos e brincadeiras de testes que, explicitamente, buscam apoiar o currículo escolar.

A Informática Educativa privilegia a utilização do computador como a ferramenta pedagógica que auxilia no processo de construção do conhecimento. Neste momento, o computador é um meio e não um fim, devendo ser usado considerando o desenvolvimento dos componentes curriculares. Nesse sentido, o computador transforma-se em um poderoso recurso de suporte à aprendizagem, com inúmeras possibilidades pedagógicas, desde que haja uma reformulação no currículo, que se criem novos modelos metodológicos e didáticos, e principalmente

que se repense qual o verdadeiro significado da aprendizagem, para que o computador não se torne mais um adereço travestido de modernidade.



Fonte: Imagens de arquivo pessoal, laboratório de informática da escola

- **Mesa educacional alfabeto:**

A mesa utiliza animações, vídeos, recursos sonoros e realidade aumentada para conquistar a atenção dos alunos e tornar o aprendizado mais natural e divertido. Com a Mesa, os alunos aprendem a reconhecer letras, construir palavras e associá-las a seus significados, ler, criar e interpretar textos. Apresenta recursos exclusivos de acessibilidade para portadores de necessidades especiais. Na escola são utilizadas para as crianças entre 3 e 10 anos.

O equipamento é voltado a crianças com idades entre 4 e 10 anos, pode ser usado por até seis pessoas ao mesmo tempo e trabalha com realidade aumentada e recursos de aprendizagem colaborativa, incentivando assim a socialização. A mesa é composta por módulos eletrônicos e atividades interativas multimídia desenvolvidas para a aprendizagem de conteúdos de diversas áreas do conhecimento, possui mais de 1.800 vocábulos e 1.100 imagens, fábulas, provérbios, cantigas de roda e trava-línguas. No entanto, este universo pode ser expandido por meio da inserção de textos, palavras, imagens, sons e vídeos criados de forma interativa.

As Mesas Educacionais vêm atender a necessidade da escola, de ter ferramentas e instrumentos para melhorar a aprendizagem. Irão trabalhar com softwares educacionais específicos e isso com certeza, vão facilitar e inovar o ensino. Para obter um bom resultado, é importante utilizar as mesas educacionais para reforçar os conteúdos vistos em sala de aula, é preciso integrar os dois

ambientes: sala de aula e laboratório. As mesas são uma ferramenta a mais à disposição do professor para apresentar os conteúdos aos alunos.

As Mesas Educacionais Alfabeto têm sido utilizadas com grande efetividade na educação de crianças que apresentam dificuldades de aprendizagem e na educação especial, o que a torna altamente inclusiva atendendo até mesmo autistas.



Fonte: Imagens de arquivo pessoal, laboratório de informática da escola

- **Lousa interativa digital:**

A lousa digital é como uma tela imensa de um computador, porém mais inteligente, pois é sensível ao toque. Desta forma, tudo o que se pensar em termos de recursos de um computador, de multimídia, simulação de imagens e navegação na internet é possível com ela. Ou seja, funciona como um computador, mas com uma tela melhor e maior.

O professor pode preparar apresentações em programas comuns de computador, como Power Point, por exemplo, e complementar com links de sites. Durante a aula, é possível, enquanto apresenta o conteúdo programado, navegar na internet com os estudantes. Pode ainda criar ou utilizar jogos e atividades interativas, contando com a participação dos alunos, que vão até a lousa e escrevem nela por meio de um teclado virtual - como aqueles de páginas de banco na internet - ou por meio de uma caneta especial ou com o dedo, já que a lousa lê ambas as formas.

A lousa pode projetar imagens, textos, reproduzir arquivos em Power point, vídeos, jogos interativos e, ainda, ligada a notebooks que são utilizados pelas crianças. Cabe ao professor criar os conteúdos.



Fonte: Imagens de arquivo pessoal, laboratório de informática da escola

- **Internet:**

A internet vem se expandindo no meio social sendo considerada a mídia mais promissora desde o surgimento da televisão. A Internet tem sido usada de diversas maneiras e em diferentes níveis de intensidade, em todas as modalidades da educação, tanto por alunos como por professores, refletindo diretamente na qualidade do ensino, pela qual se luta e sobre a qual se discute demasiadamente.

Há uma infinidade de jogos na web disponíveis que podem ser utilizados em prol da educação. A tecnologia está em toda parte e chegou à escola, é necessário utiliza-la. As ferramentas computacionais, especialmente a Internet, podem ser um recurso rico em possibilidades que contribuam com a melhoria do nível de aprendizagem, desde que haja uma reformulação no currículo, que se criem novos modelos metodológicos, que se repense qual o significado da aprendizagem.



Fonte: Imagens de arquivo pessoal, laboratório de informática da escola.

- **Workshop de robótica educacional:**

A Informinas promoveu no mês de Outubro de 2018, o Workshop de **Robótica Educacional** que levou o pensamento computacional para os alunos do 4º ano da Escola. A Robótica Educacional vai muito além da construção de projetos e programação de robôs, proporciona um aprendizado prático que desenvolve no aluno a capacidade de pensar e achar soluções aos desafios propostos.

Os alunos aprenderam o conceito de Robótica, que consiste na união de três ciências: MECÂNICA - ELETRÔNICA - PROGRAMAÇÃO.

A Robótica também trabalha em conjunto com várias disciplinas como: Matemática, Física e o Inglês. Buscou-se que em vez de serem consumidores passivos de tecnologias de computação, os estudantes podem se tornar produtores e criadores ativos.

Neste Workshop os alunos tiveram a introdução do funcionamento do Sinal de Trânsito, e aprenderam mais sobre os Led's. Criaram vídeos e tutoriais.



Fonte: Imagens de arquivo pessoal, laboratório de informática da escola

3.8 Descrição e análise dos resultados

Conclui-se que os **jogos eletrônicos** atualmente fazem parte da vida das pessoas – em especial na vida dos jovens – e pode trazer importantes contribuições à sua formação tanto no campo intelectual/cognitivo como no campo social e afetivo. Os jogos propiciam o desenvolvimento de habilidades como atenção, memória, concentração, agilidade e criatividade, dentre outras. Os jogos eletrônicos, uma vez que ocupam lugar privilegiado na preferência das crianças e adolescentes, não podem ser ignorados no ambiente escolar. Ao contrário, podem ser utilizados numa perspectiva crítica, com bom senso, a fim de que sejam exploradas suas vantagens

para a aprendizagem e que os alunos sejam capazes de lidar com possíveis influências negativas.

Contudo, seria irresponsável imaginar que esse tipo de iniciativa é fácil de ser estabelecido: é preciso muito planejamento e trabalho para que essa ação alcance os resultados esperados. É importante definir seus objetivos, quais conhecimentos serão desenvolvidos, selecionar de maneira cuidadosa as ferramentas utilizadas e contar com professores e/ou mediadores que estejam interessados e preparados para participarem do projeto.

Apesar da popularidade dos jogos eletrônicos entre estudantes e mesmo entre educadores, muitas barreiras bloqueiam sua ampla aceitação e o bom aproveitamento de suas potencialidades na escola. Através do projeto foi possível perceber que três pilares são fundamentais para o sucesso na utilização dos jogos nas escolas: **educadores preparados, estrutura escolar e planejamento adequado, e boa variedade e qualidade de jogos à disposição**. Sem esses pilares, a experiência educacional com o uso de jogos pode gerar resultados frustrantes.

Usar os “games” nas escolas requer um tempo de preparação. O professor deve estar ciente de qual o tema a ser trabalhado, qual o objetivo da atividade, o que quer que os alunos aprendam e que trilhas devem percorrer. Com base nisso, é decidido que tipo de atividade gamificada será realizado com as crianças.

A Educação é uma ciência, e educar bem é uma arte. O simples uso de novas ferramentas não significa necessariamente que se conseguirá evitar as falhas comuns no ensino dos conteúdos educativos, pois o estado de excelência na construção de qualquer ferramenta é difícil de atingir. O professor terá sempre de estar muito atento para corrigir eventuais lacunas no aprendizado dos alunos.

Foi perceptível que os responsáveis pelos alunos apoiaram o projeto, e inclusive, alguns pais comentaram em reuniões pedagógicas o quanto foi positivo as intervenções realizadas nas aulas de informática, uma vez que seus filhos passaram a perceber o quanto é importante o uso das tecnologias e as maneiras corretas de utilização, mudando até mesmo o comportamento em seus lares. Os pais afirmaram que os filhos procuram quando estão conectados à internet, jogos e sites educativos

de acordo com a faixa etária e entendem sem maiores dificuldades os problemas que podem ser causados relativos ao mal uso das tecnologias.

O uso de jogos nas escolas, selecionados e adequados quanto ao conteúdo, feito com planejamento e acompanhamento de educadores especializados traz bons resultados. Para além de uma visão preconceituosa, da mesma forma como podem trazer efeitos negativos, o uso de jogos eletrônicos pode trazer resultados positivos ao desenvolvimento das crianças, desde que bem escolhidos e utilizados com critério e moderação.



Fonte: Imagens de arquivo pessoal, laboratório de informática da escola.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. Base nacional comum curricular. Brasília, DF: MEC, 2016. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> Acesso em: 27/03/2017.
- BUZATO, Marcelo El Khouri. **Letramento e Inclusão: do estado – nação à era das TIC**. UFGD/Unicamp. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-44502009000100001>Acesso em: 20 de jun. 2018.
- FORBELONI, Jacimara Villar. Caderno de práticas pedagógicas e o uso das TICs/ Joaquim Inácio de Azevêdo Neto, Maria Tereza de Melo Baracho Lima. -- Mossoró, RN: EDUFERSA, 2014. 49 p.
- FREIRE, P. Pedagogia da autonomia. 28. Ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GADOTTI, Moacir. - *Boniteza de um sonho, ensinar- e -aprender com sentido* / Moacir Gadotti. - Novo Hamburgo: Feevale, 2003. 80p.
- JOHNSON, S. Surpreendente! A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Campus/ Elsevier, 2005.
- KAPP, K. M. What is Gamification? 13 de maio de 2014. Disponível em: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BqyvUv_xOx0M, acesso em: 15 jun. 2015
- 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: 13 de fev. 2018.

- MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas: Papirus, 2000.
- NETTO, Octavio Silveiro de Souza Vieira. Webnar CEAD 2 - **Desafios e Perspectivas da Docência no Ensino Superior e Docência Online**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MTWLPz19E-8&feature=youtu.be>> Acesso em: 20 de jan. 2018.
- PRETTO, Nelson; PINTO, Claudio da Costa. **Tecnologias e Novas Educações**. <<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v11n31/a03v11n31.pdf>> Acesso em: 10 de fev. 2018.
- RAMOS, Daniela. *Jogos eletrônicos, desejo e juízo moral*. Universidade Federal de Santa Catarina, 2008.
- REVISTA NOVA ESCOLA. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/240/redes-sociais-ajudam-interacao-professores-alunos>> Acesso em: 15 jan. 2018.
- RODRIGUES, Lucas de Oliveira. "Cyberbullying"; *Brasil Escola*. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/sociologia/cyberbullying.htm>> Acesso em: 15 jan. 2018.
- SANTAELLA, Lucia. **Desafios da Ubiquidade na Educação**. Disponível em: <https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/edicoes/edicoes/ed09_abril2013/NMES_1.pdf> Acesso em: 13 de fev. 2018.
- SANTANA, Leovigildo Samuel. *Os jogos na era do aluno virtual: brincar e aprender*. 2007. 156f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade do Oeste Paulista, Presidente Prudente, SP, 2007.

- TUPY, F.; SCHWARTZ, G.; OLIVEIRA, I. S.. Educomunicação e Videogames: uma abordagem de interface aplicada para Gestão. In: XI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento, 2012, Brasília, 2012, Brasília. SBC - Proceedings of SBGames 2012, 2012.