

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO - PROPPG
CÂMPUS CURITIBA
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO – DEPED-CT
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS, COMUNICAÇÃO E TÉCNICAS
DE ENSINO**

PÂMELA PAOLA AGOSTINI WRUBLAK

JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO

CAÇADOR

2018

PÂMELA PAOLA AGOSTINI WRUBLAK

JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização em Tecnologias, Comunicação e Técnicas de Ensino da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, como requisito parcial para a obtenção do título de especialista.
Orientador: Prof^a. Dr^a. Marta Rejane Proenca Filietaz

CAÇADOR

2018



ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO

No dia 11 de setembro de 2018, às 20h30, compareceu ao seu respectivo polo de apoio presencial Pamela Paola Agostini Wrublak para, em presença de docente representante da UTFPR, do(a) tutor(a) local do curso e da coordenação do polo, realizar a apresentação e defesa de sua monografia intitulada *JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL*, sob a ilustre orientação de Profa. Dra. Marta Rejane Proença Filietaz. Após feita a apresentação, procedeu-se à leitura dos pareceres da orientação e avaliadores e eventuais questionamentos. Vencidas essas etapas formais, o trabalho foi considerado **APROVADO** e, pendendo correções pontuais solicitadas pela banca e o depósito da versão final junto à Universidade, dará ao(à) autor(a) o direito ao certificado de Especialista em Tecnologias, Comunicação e Técnicas de Ensino emitido pela *Universidade Tecnológica Federal do Paraná*, no âmbito do programa *Universidade Aberta do Brasil*.

Em 11 de setembro de 2018,

Prof. Dr. Marcus Vinicius Santos Kucharski
Coordenador do Curso de Especialização em Tecnologias, Comunicação e Técnicas de Ensino

Profa. Dra. Marta Rejane Proença Filietaz
Orientador(a) da monografia

Profa. Dra. Neide Mityio Shimazaki
Avaliador(a) principal da monografia

Profa. Dra. Jamile Ajub Bridi
Avaliador(a) secundário(a) da monografia

Pamela Paola Agostini Wrublak
Especializando(a)

RESUMO

WRUBLAK, Pâmela P. A. **Jogos Digitais na Educação Infantil**. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso. (Especialização em tecnologias, Comunicação e Técnicas de Ensino) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, UTFPR, 2018.

Esta monografia tem como proposta analisar o uso de jogos digitais, enquanto meios de ensino aprendizagem dos alunos da Educação Infantil na Escola Municipal Henrique Julio Berger localizada no município de Caçador, delimitou-se uma turma de Pré, com crianças na faixa etária de 05 anos. A utilização de jogos educativos digitais nas instituições de ensino como um recurso didático está cada vez mais presente, especialmente em salas de aula da Educação Infantil. O uso de tecnologias de informação e comunicação nesse campo pode trazer benefícios para o ensino e aprendizagem, sendo ainda uma atração desafiante para crianças nessa etapa, apontando possibilidades de ser um rico instrumento para a construção do conhecimento. O jogo, é um elemento essencial para o desenvolvimento da criança, é primordial para se entender como elas interpretam o mundo. As mudanças da sociedade alteraram as formas de aprender e ensinar, inserindo novas ferramentas na educação. Assim, essa pesquisa procurou pensar a educação da criança pequena, refletindo sobre o contexto dos nativos digitais. O instrumentos utilizados para a coleta de dados foram questionário e observações. As bibliografias ressaltam a importância do uso dessa tecnologia nas práticas docentes, tendo em vista sua abrangência e a riqueza de possibilidades educativas pela qual estão cercados e o fascínio que exercem sobre as crianças. Tendo por objetivo analisar de que forma os jogos educativos contribuem na educação infantil para o processo ensino aprendizagem, tendo em vista que, quando a ferramenta digital é disponibilizada nas aulas o entusiasmo e a satisfação da criança aumentam. Ao visualizarem a presença deste recurso, o interesse e a curiosidade diante do trabalho que o professor vai oferecer são despertados. Este trabalho busca investigar o aprendizado e a qualidade de ensino com o uso de recursos tecnológicos digitais na educação infantil, de forma qualitativa. Percebeu-se que os professores estão dispostos assumir uma postura diferente, além da tradicional, utilizando os materiais de acordo com a sua qualidade e utilidade, ampliando, desafiando e problematizando o processo de aprendizagem de seus alunos da Educação Infantil.

Palavras-chave: Tecnologia, Educação Infantil, Jogos, Criança.

ABSTRACT

WRUBLAK, Pâmela P. A. **Digital Games in Early Childhood Education**. 2018. Course Completion Work. (Specialization in Technologies, Communication and Teaching Techniques) - Federal Technological University of Paraná, UTFPR, 2018.

This monograph deals with the use of digital games, as a means of teaching learning of the students of the Early Childhood Education in the Municipal School Henrique Julio Berger located in the municipality of Caçador, delimited a class of Pre, with children in the age group of 05 years. The use of digital educational games in educational institutions as a didactic resource is increasingly present, especially in Early Childhood classrooms. The use of information and communication technologies in this field can bring benefits to teaching and learning, and it is still a challenging attraction for children at this stage, pointing to possibilities of being a rich instrument for the construction of knowledge. The game, is an essential element for the development of the child, is essential to understand how they interpret the world. The changes of society have altered the ways of learning and teaching, inserting new tools in education. Thus, this research tried to think about the education of the small child, reflecting on the context of the digital natives. The instruments used for the data collection were questionnaire and observations. The bibliographies emphasize the importance of the use of this technology in teaching practices, considering their comprehensiveness and the wealth of educational possibilities they are surrounded by and the fascination they exert over children. The purpose of this study is to analyze how educational games contribute to early childhood education for the teaching-learning process, given that when the digital tool is made available in class, the enthusiasm and satisfaction of the child increases. When they visualize the presence of this resource, the interest and the curiosity in front of the work that the teacher will offer are awakened. This work seeks to investigate learning and teaching quality through the use of digital technological resources in early childhood education, in a qualitative way. It was noticed that the teachers are willing to take a different posture, in addition to the traditional, using the materials according to their quality and utility, expanding, challenging and problematizing the learning process of their children's education students.

Key words: Technology, Child Education, Games, Child.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	08
2 O USO DE JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	10
2.1 O que são tecnologias? Como convivemos com as tecnologias?.....	13
2.2 Um novo papel do professor diante da tecnologia.....	15
2.3 Jogos digitais na Educação Infantil: algumas indicações práticas.....	17
3 METODOLOGIA OU MATERIAL E MÉTODOS.....	18
3.1 Contexto de pesquisa – Local e Sujeitos da Pesquisa.....	18
3.2 Metodologia.....	19
4 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	21
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	22
REFERÊNCIAS.....	23
APÊNDICE.....	24

1 INTRODUÇÃO

A presença das tecnologias digitais nas escolas, cada vez mais vem se difundindo, afirmam que fazem surgir um contexto de mudança de paradigma no processo de ensino e de aprendizagem. Para alguns autores, neste “novo” paradigma, o professor deixa de ser o detentor do saber e o conhecimento passa a ser construído de forma coletiva a partir da interação entre os alunos e desses com o professor. No entanto, a maneira como cada uma delas é utilizada na escola ainda se apresenta como um caminho de investigação a ser percorrido.

Estes princípios nos lembram Silva (2001, p.37), quando afirma que:

O impacto das transformações de nosso tempo obriga a sociedade, e mais especificamente os educadores, a repensarem a escola, a repensarem a sua temporalidade. E continua. Vale dizer que precisamos estar atentos para a urgência do tempo e reconhecer que a expansão das vias do saber não obedece mais a lógica vetorial. É necessário pensarmos a educação como um caleidoscópio, e perceber as múltiplas possibilidades que ela pode nos apresentar, os diversos olhares que ela impõe, sem, contudo, submetê-la à tirania do efêmero.

Para discutir o uso de tecnologias digitais nas escolas, ou mesmo em sala de aula, faz-se necessário admitir que cada tecnologia possui suas particularidades e que, portanto, apresenta diferentes potencialidades de uso, e que a contribuição dessas ao processo de aprendizagem dos alunos está vinculada à ação do professor.

Considerando que, atualmente, a tecnologia pode oferecer auxílio à educação e acreditando no poder dos jogos digitais, procurando maneiras de interligar a tecnologia e a alfabetização por meio dessas ferramentas, visando resgatar dois direitos fundamentais da criança: o de aprender e o de brincar.

As crianças hoje já nascem em um mundo de contexto digital, uma realidade voltado às novas tecnologias onde elas exploram novos saberes. O papel do professor é preparar e ajudar as crianças no seu desenvolvimento. As crianças já têm a tecnologia em seu meio e brincadeiras. Devemos usar essa ferramenta, a favor da aprendizagem de maneira prática e coerente no nosso cotidiano escolar.

Como professor devemos também usar todo recurso para deixar nossas aulas interativas e dinâmicas e para isso a tecnologia vem somar na hora do aprender. De

maneira diferenciada podemos usar a tecnologia em busca de novas possibilidades educacionais fazendo com que as aulas estimulem o aprendizado da criança de maneira simples e eficaz. Hoje é possível através das ferramentas tecnológicas apresentar novos meios de aprender como utilizar um jogo que podemos apresentar conteúdos dados em sala de aula cuja maneira chame a atenção da criança na hora do aprender. Em certos jogos educativos é possível trabalhar a coordenação motora, desenvolver o raciocínio lógico rápido, estimular a memória, dá às crianças a oportunidade de se conectarem com o mundo externo.

Nas escolas, na maioria das vezes, há atividades que exigem criatividade e para isso é preciso ter coragem de enfrentar novos desafios e, principalmente, não ter medo de errar. Por isso, se faz necessário introduzir o uso de novas tecnologias no âmbito educacional iniciando na Educação Infantil.

As crianças hoje já nascem em um mundo de contexto digital, um mundo voltado às novas tecnologias onde elas exploram novos saberes. O papel do professor é preparar e ajudar as crianças no seu desenvolvimento. As crianças já têm a tecnologia em seu meio, deve-se usar essa ferramenta a favor da aprendizagem de maneira prática e coerente no cotidiano e para isso a tecnologia vem somar na hora do aprender.

2 O USO DE JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O jogo ajuda a criança construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Vygotsky (1998) considera o jogo como uma atividade que completa as necessidades da criança. Fala que o desenvolvimento desta se dá por meio de estímulos, inclinações e incentivos e que o jogo satisfaz algumas de suas necessidades.

Entretanto, uma das funções do jogo é permitir à criança exercícios de movimento. É necessário adequar o jogo de acordo com o nível de desempenho das crianças, proporcionando desafios que motivem os jogadores a superar seus resultados.

Antigamente o jogo era visto como recreação, um relaxamento necessário às atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar. Durante a Idade Média, o jogo foi considerado 'não sério', por sua associação ao jogo de azar, bastante divulgado na época. O jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de história, geografia e outros, a partir do Renascimento.

Considerando os jogos como atividades educativas facilitadores da aprendizagem, Piaget (1975), em sua obra "A formação do símbolo na criança", aponta que os jogos e as atividades lúdicas tornaram-se significativos à medida que a criança se desenvolve, manipulando os materiais variados de maneira livre e prazerosa, construindo e reinventando modos de brincar.

Desse modo, Piaget (1975) mostra claramente em suas obras que os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem, enriquecem o desenvolvimento intelectual.

O professor ao dispor de atividades envolvendo jogos e brincadeiras poderão alcançar resultados satisfatórios na aprendizagem dos conteúdos didáticos desde que estimule o desempenho das habilidades motoras, interação, afeto e companheirismo, bem como o raciocínio lógico, cognitivo, cooperação e o respeito

entre os educandos. Na educação, a utilização de um programa que estimule a atividade psicomotora, especialmente por meio do jogo, permite que o desempenho psicomotor da criança enquanto joga alcance níveis que só mesmo a motivação intrínseca consegue. Ao mesmo tempo favorece a concentração, a atenção, o engajamento e a imaginação. Como consequência, a criança fica mais calma, relaxada e aprende a pensar, estimulando sua inteligência.

Segundo Dinello, 2004 p.23, por meio de atividades lúdicas:

As crianças manifestam, com evidência, uma aprendizagem de habilidades, transformam sua agressividade em outras relações criativas, crescem em imaginação e se socializam, melhorando o vocabulário e se tornando independentes.

Nesse contexto, é preciso esclarecer os pontos de contato com a realidade, a fim de que o jogo seja significativo para a criança. Por meio da observação do desempenho das crianças com seus jogos podemos avaliar o nível de seu desenvolvimento motor e cognitivo. No lúdico, manifestam-se suas potencialidades e, ao observá-las, poderemos enriquecer sua aprendizagem, fornecendo por meio dos jogos os "nutrientes" do seu desenvolvimento. Ou seja, brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis à sua futura formação e atuação profissional, tais como: atenção, afetividade, concentração e outras habilidades perceptuais psicomotoras.

Os recursos tecnológicos são de grande apoio e auxílio aos educadores que através dos mesmos, podem levar aos seus alunos imagens e sons de formas associadas ou não, mas com qualidade de informação. Existem várias metodologias educacionais nessa área, que são muito atrativas e solicitam a interação da criança ao mesmo tempo em que ensinam, não por memorização, mas, com entendimento do que está sendo proposto. O educador com o material adequado pode tornar suas aulas mais interessantes e diversificadas, com conteúdos mais ricos e produtivos, obtendo, assim, melhor nível de aproveitamento e maior desenvolvimento social, cognitivo e psicológico dos alunos.

Segundo Silveira, 1998, p. 52:

Os jogos computadorizados são elaborados para divertir os alunos e com isto prender sua atenção o que auxilia no aprendizado de conceitos, conteúdos e habilidades embutidos nos jogos, pois, estimulam a auto-aprendizagem, a descoberta, despertam a curiosidade, incorporam a fantasia e o desafio.

Ao trabalhar com crianças da educação infantil, o educador possibilita que seus alunos estabeleçam uma relação com o meio que o cerca, oportunizando o desenvolvimento, pois este se dá entre o sujeito e o meio onde ele está inserido, e o lúdico influencia enormemente no desenvolvimento da criança. É através de jogos que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

Percebe-se que o papel do ensinar usando o computador na educação infantil é de grande importância como podemos verificar o que diz Fischer (2000,p.39):

A criança tem o computador com um grande aliado no processo de construção do conhecimento porque quando digitam suas ideias, ou lhes é dito, não sofrem frente aos erros que cometem. Como o programa destaca as palavras erradas, elas podem autocorrigir-se continuamente, aprendendo a controlar suas impulsividades e vibrando em cada palavra digitada sem erro. Neste contexto, podemos perceber que o errar não é um problema, que não acarreta a vergonha e nem a punição, pelo contrário, serve para refletir e encontrar a direção lógica da solução. (FISCHER, 2000, p.39).

O docente contemporâneo não deve ter receio em utilizar as tecnologias, mas está aberto ao aprimoramento de sua formação educativa e continuar aprendendo para proporcionar práticas educativas motivadoras e estimulantes para a aprendizagem dos discentes em especial da educação infantil. Como bem menciona Demo (1998) “um bom educador deve interferir no processo educativo de forma inovadora, desenvolvendo a competência de o saber pensar, sempre buscando novas formas de aprender”. Também questionamos: nesse contexto, na escola haverá lugar para o professor? Sem dúvida. Não só o professor tem o seu lugar, como sua presença torna-se indispensável para a criação das condições cognitivas e afetivas que ajudarão o aluno a atribuir às mensagens e informações recebidas das mídias, das multimídias e formas variadas de intervenção educativa principalmente na educação infantil (LIBÂNEO, 2011).

Sendo o professor o mediador, este deve propiciar situações de aprendizagem que levem os alunos ao conhecimento, como por exemplo o uso de jogos no processo de ensino aprendizagem. Em instituições de ensino de educação infantil, o educador é como o parceiro mais experiente “por excelência, cuja função é

propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas” (MACHADO, 2009, p. 30)

2.1 O que são tecnologias? Como convivemos com as tecnologias?

É comum ouvirmos dizer que “na atualidade, as tecnologias invadem nosso cotidiano”. Alguns autores contemporâneos falam mesmo que estamos vivendo em plena “sociedade tecnológica”. O que tenho observado é que essas expressões ecoam no pensamento popular de maneira perturbadora. Aguçam a imaginação. As pessoas começam a pensar nos espaços apresentados em romances e filmes de ficção científica que exploram a oposição entre nossa natureza humana e a “máquina”, forma concreta com que a tecnologia é popularmente reconhecida.

Essa visão redutora sobre o conceito de tecnologia como algo negativo, ameaçador e perigoso deixa aflorar um sentimento de medo. As pessoas se assustam com a possibilidade de que se tornem realidade as tramas ficcionais sobre o domínio do homem e da Terra pelas “novas e inteligentes tecnologias” – nossa civilização dominada por robôs e outros equipamentos sofisticados, dotados de um alto grau de inteligência, em muito superior ao do “homem comum”.

“Tecnologia”, no entanto, não significa exatamente isso. Ao contrário, ela está em todo lugar, já faz parte de nossas vidas. Nossas atividades cotidianas mais comuns – como dormir, comer, trabalhar, ler, conversar, deslocarmo-nos para diferentes lugares e divertirmo-nos – são possíveis graças às tecnologias a que temos acesso. As tecnologias estão tão próximas e presentes, que nem percebemos mais que não são coisas naturais.

Tecnologias que resultaram, por exemplo, em talheres, pratos, panelas, fogões, fornos, geladeiras, alimentos industrializados e muitos outros produtos, equipamentos e processos que foram planejados e construídos para podermos realizar a simples e fundamental tarefa que garante nossa sobrevivência: a alimentação.

Da mesma forma, para todas as demais atividades que realizamos, precisamos de produtos e equipamentos resultantes de estudos, planejamentos e

construções específicas, na busca de melhores formas de viver. Ao conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividade nós chamamos de “tecnologia”. Para construir qualquer equipamento – seja uma caneta esferográfica ou um computador – os homens precisam pesquisar, planejar e criar tecnologias.

Nas atividades cotidianas lidamos com vários tipos de tecnologias. Às maneiras, aos jeitos ou às habilidades especiais de lidar com cada tipo de tecnologia, para executar ou fazer algo, nós chamamos de técnicas. Algumas dessas técnicas são muito simples e de fácil aprendizado. São transmitidas de geração em geração e se incorporam aos costumes e hábitos sociais de um determinado grupo de pessoas. As técnicas de preparar determinados alimentos, por exemplo, variam muito entre os povos e identificam os hábitos culinários de uma determinada cultura.

Existem tecnologias que exigem técnicas mais elaboradas representadas por habilidades e conhecimentos específicos e complexos. Pilotar um avião a jato, por exemplo, requer conhecimentos e treinamentos especializados.

Muitos dos equipamentos e produtos que utilizamos em nosso cotidiano não são notados como tecnologias. Alguns invadem nosso corpo, como próteses, alimentos e medicamentos. Óculos, dentaduras, comidas e bebidas industrializadas, vitaminas e outros tipos de medicamentos são produtos resultantes de sofisticadas tecnologias.

Como podemos deduzir, dificilmente nossa maneira atual de viver seria possível sem as tecnologias. Elas integram nosso cotidiano e já não sabemos viver sem fazer uso delas. Por outro lado, acostumamo-nos tanto com uma série enorme de produtos e equipamentos tecnológicos que os achamos quase naturais. Nem pensamos o quanto foi preciso de estudo, criação e construção para que chegassem em nossas mãos.

Tudo o que utilizamos em nossa vida diária, pessoal e profissional – utensílios, livros, giz e apagador, papel, canetas, lápis, sabonetes, talheres... – são

formas diferenciadas de ferramentas tecnológicas. Quando falamos da maneira como utilizamos cada ferramenta para realizar determinada ação, referimo-nos à técnica. A tecnologia é o conjunto de tudo isso: as ferramentas e as técnicas que correspondem aos usos que lhes destinamos, em cada época.

2.2 Um novo papel do professor diante da tecnologia

Este texto foi retirado da revista Nova Escola, do mês de junho/julho de 2002, onde reescrevo com alguns trechos da reportagem que julgamos fundamental nosso trabalho.

Com ou sem o auxílio da tecnologia, o seu papel é professor, como já se disse transformar toda a informação em conhecimento. Só há um caminho para isso: pensar, refletir, elaborar conclusões. Em seguida, ensinar fazer o mesmo percurso, jornais, revistas, gibis e livros servem para interpretar textos e imagens. E aqui destaco que muitas atividades devem ser feitas de maneira mesclada ou seja não ficar somente dependente da tecnologia, mas sim utilizar outros recursos.

Estar antenado com o mundo, não significa só ter um equipamento e saber operá-lo. A chave é tomar posse da tecnologia e usá-lo ao nosso favor. É comum ver uma criança e jovens orgulhosos porque são mais espertos que os adultos (professores incluídos) na hora de operar um controle remoto, videogame ou próprio computador. Será que isso é mesmo verdade? Quantos alunos conseguem, efetivamente, compreender o sentido e a utilidade das novas tecnologias para a construção do conhecimento.

Na época da Revolução Industrial, no final do século 19, as máquinas eram consideradas mais do que importantes do que o homem. Agora, quando vivemos uma revolução tecnológica, as pessoas são elementos mais valorizados. Ou seja, cabe às escolas ajudar a formar cidadãos aptos a usufruir e alimentar essa nova ordem mundial, gente capaz de criar máquinas ainda melhores, menores, mais ágeis e eficientes.

O Filósofo francês Pierre Levy, 2002, resume esse sentimento em seu livro A Inteligência Coletiva: “Eis os novos paus para toda obra da sociedade, os

anônimos que produzem as condições de riqueza longe das luzes do espetáculo, aqueles cujo trabalho é, ao mesmo tempo, o mais duro e mais necessário...” Chega da velha conversa de que quando mais analfabeto melhor. Num mundo globalizado, nenhum país quer perder o bonde da história. E condenar a população à pobreza e à exclusão significa condenar a própria nação ao limbo do mercado.

A esse respeito Bruno Pucci, diretor da Faculdade de Educação Metodista de Piracicaba, 1974, “O professor precisa ocupar o espaço que está vazio nessa relação com a mídia”, diz. “Só vamos nos tornar mais atuantes e cidadãos quando soubermos analisar bem os canais de comunicação que criamos, quando soubermos analisar criticamente o mundo e as relações entre as pessoas e quando conseguirmos exigir nossos direitos”, completa o Professor José Manoel.

E Finalizamos este item com algumas sugestões para usar a mídia em Sala de Aula, citadas pela revista (Nova Escola, 2002, p.08):

- Não tenha medo de lidar com computador, proposta atividade de pesquisa e projetos interativos e participe ativamente, junto com a turma. Entre em salas de bate-papo e aprenda a linguagem da web
- Trace estratégias para não desperdiçar nem abusar dos computadores. Há atividades em que é melhor pesquisar na biblioteca mesmo;
- É vital estimular a autonomia, o trabalho coletivo e o espírito crítico.
- Mostre que nada é 100% seguro na rede.
- Estimule a argumentação dos alunos e questione resultado das pesquisas para se certificar de que elas não são cópias e garantir a reflexão sobre o trabalho.

Apesar de ser uma reportagem publicada em 2002, presenciamos atualmente que algumas colocações feitas acima não foram desmistificadas ainda.

2.3 Jogos digitais na Educação Infantil: algumas indicações práticas

Os jogos podem possibilitar aprendizagens diversas, visto que possuem recursos tecnológicos que prendem a atenção da criança, tornando um aprendizado mais prazeroso onde o aluno pode construir seu conhecimento. Mas, para isso, o conteúdo deve ser proposto e orientado pelo educador, e este, sempre objetivar uma finalidade específica, não se utilizar dos jogos, fora do contexto do planejamento proposto.

Assim sendo, seguem algumas sugestões que poderão auxiliar o professor no cotidiano da sala de aula da Educação Infantil, para desenvolver algumas habilidades em seus alunos, através da utilização destes e que podem auxiliar no aprendizado de seus alunos.

Existem jogos que promovem ensinamentos básicos sobre linguagem e lógica para crianças que ainda estão em processo de alfabetização ou não sabem ler. Ao mesmo tempo, servem para ensinar os alunos a começarem a utilizar o computador e a desenvolverem coordenação com o mouse e teclado. Esses jogos são simples e abordam o reconhecimento de letras e números, ensino de melodias em instrumentos virtuais, desafios de lógica e memória e jogos de línguas. Exemplos desse tipo são os programas Gcompris e Childsplay , que apresentam conjuntos de jogos pré-escolares e de ensino fundamental. São softwares open source que podem ser livremente instalados e distribuídos. Há também portais web como o Iguinho e Discovery Kids , similares aos exemplos anteriores, mas que disponibilizam os jogos na web.

3 METODOLOGIA

3.1 Contexto de Pesquisa – Local e Sujeitos da Pesquisa

O presente trabalho se baseia em uma abordagem qualitativa na área de Humanas/Educação, tendo como base a modalidade da Educação Infantil, a metodologia aplicada foi de pesquisa bibliográfica.

A pesquisa qualitativa, nos dizeres de Ludke & André (1986, p.13) "envolve uma interação de pesquisador e pesquisado, pois há um contato direto do pesquisador com a situação estudada". A abordagem qualitativa ligada às pesquisas na área de Humanas/ Educação leva aos pesquisadores pensar sobre a práxis educativa, fazendo uma reflexão crítica, revendo, reformulando e interpretando as diversas formas metodológicas, a complexidade educacional e os contextos socioeducativos.

A pesquisa foi realizada na escola Municipal de Educação Básica Henrique Júlio Berger, sendo sua mantenedora a Prefeitura Municipal de Caçador, localizada na Rua Marcos Gonçalves Cordeiro, nº 40, Bairro Berger, cidade de Caçador-SC.

Atualmente a escola atende aproximadamente 800 alunos, distribuídos em 34 turmas, sendo 136 alunos matriculados na educação infantil, 342 no fundamental I e 322 no fundamental II. Os educandos residem no bairro Berger e interior da cidade de Caçador, este bairro tem a origem do seu nome em homenagem à família Berger, originária do Rio Grande do Sul. Esta família comprou e reformou um antigo curtume, que atualmente chama-se curtume Viposa, proporcionando uma grande quantia de emprego aos antigos moradores, neste bairro apresenta-se uma diversidade étnica racial e nota-se que culturalmente a população adota seus costumes.

A Escola Municipal de Educação Básica Henrique Júlio Berger mantém sua organização institucional seguindo as normas da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9.394/96), Regimento Escolar Padrão, Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), - Associação dos Municípios do Alto Vale do Rio do Peixe (AMARP) e Pareceres do Conselho Municipal de Educação (COMED). Este

conjunto de Normas e Leis fornece as bases que direcionam para a elaboração do Projeto Político Pedagógico.

3.2 Instrumentos de coleta de dados: O questionário

Foi realizado um questionário com a professora da sala informatizada que trabalha juntamente com as professoras de educação infantil, visando um melhor resultado nos projetos elaborados. A pesquisa foi centrada no uso de jogos digitais como meios educativos, sendo de forma qualitativa, já que, se entende o processo com profundidade, trazendo dados que estimulem o pesquisando a pensar sobre o tema abordado, de forma que o pesquisador valorize ainda mais o processo, sem pensar só na consequência da mesma, mas abrir caminhos para a busca de novos aprendizados.

O questionário foi elaborado pela pesquisadora e respondido pela professora da sala informatizada. A observação direta aconteceu através de uma visita na aula de informática da turma de Pré 5 anos. Esses recursos foram utilizados com objetivo de aproximar o pesquisador e pesquisando. O instrumento questionário foi utilizado para obter maiores informações sobre o uso dos jogos digitais na escola Berger.

Nesta perspectiva Valente (1999) afirma a grande contribuição da tecnologia educacional não está pautada somente no objetivo de propiciar conhecimento sobre informática, mas em assessorar todos os profissionais envolvidos com a promoção do ensino aprendizagem. Com o intuito de desenvolverem habilidade e capacidade para integrar a informática educacional as atividades que exigem nova abordagem, incorporando aspectos pedagógicos que contribuam e facilitem a construção das condições necessárias e propícias à melhoria da atual prática pedagógica "Isso implica em propiciar as condições para [...] agir, refletir e depurar o seu conhecimento em todas as fases pelas quais ele deverá passar (pág.135)".

Um eixo analisado foi sobre os benefícios que os jogos digitais educacionais desencadeiam neste cenário, e com o intuito de perceber com maior especificidade quais resultados que este novo encaminhamento metodológico impulsiona frente à dificuldade de aprendizagem. Os jogos digitais devem ser reconhecidos como

ferramentas educacionais, desenvolvidos para mediar os diversos desafios a serem vencidos neste vasto e complexo campo permeado pelas constantes aprendizagens.

4 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Segundo Vygotsky, 1989, os jogos proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. O lúdico influencia no desenvolvimento do aluno, ensinando-o a agir corretamente em uma determinada situação e estimulando sua capacidade de discernimento. Os jogos possuem um papel relevante no processo de aprendizagem fazendo os alunos adquirirem iniciativa e autoconfiança. Segundo o mesmo autor, a influência do brinquedo no desenvolvimento da criança é enorme. Por meio do brinquedo a criança aprende a agir em uma esfera cognitivista, sendo livre para determinar suas próprias ações. O brinquedo estimula a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança. Proporciona desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

Na entrevista realizada com a professora da sala informatizada ela relata que a tecnologia é uma ferramenta que veio para acrescentar na aprendizagem dos alunos, ela utiliza os jogos digitais de forma contextualizada, apresentando aos poucos as ferramentas e comandos do computador. A docente utiliza essa tecnologia juntamente com um projeto de algum conteúdo solicitado pelo professor regente de cada turma, sempre explorando os jogos digitais.

A professora ressalta na entrevista que as tecnologias estão inseridas diariamente na vida dos alunos e a escola têm a função de introduzi-las de forma prazerosa e lúdica, já que os jogos desenvolvem e auxiliam na concentração, atenção e interação das crianças, estas mostram muito interesse e participação nas aulas na sala de informática.

Os jogos digitais que os alunos mais gostam são de colorir, sete erros, quebra-cabeça, figuras geométricas, cores, memória entre outros, assim relatou a professora entrevistada.

Das observações e com relação aos jogos digitais, se pode dizer que são meios que estimulam e motivam a aprendizagem do aluno. Piaget, 1973, nos diz que o aluno adquire conhecimento através do jogo, pois este recurso lhe proporciona motivação, favorece a criatividade, a autoestima e desenvolve a capacidade de concentração e atenção, bem como outras habilidades da criança.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho demonstra, desde a conceitualização histórica, a importância dos jogos digitais educativos para a educação infantil, tendo em vista que essa prática é uma ferramenta que vem possibilitar maior interação dos alunos e troca de saberes. A aprendizagem que se adquire com o uso dos jogos, desperta um interesse maior da criança por desenvolver sua autonomia e participação mais efetiva no processo educativo.

Assim, com o crescimento da informática educativa, muitos autores defendem que os jogos educacionais digitais se configuraram em uma ferramenta complementar na construção e fixação de conceitos desenvolvidos em sala de aula, bem como num recurso motivador tanto para o professor como para o aluno. A criança deve ser constantemente orientada no sentido de se tornar um ser criativo, independente e capaz de encontrar, por si própria, as respostas para suas indagações. É onde os jogos digitais educativos entram como suporte para auxiliar muito bem tanto o professor quanto o aluno para atingir esses objetivos.

Compreendida a importância desse recurso por todos os envolvidos, sejam professores ou equipe pedagógica, podemos transformar as aulas um pouco mais divertidas e mais lúdicas, chamar mais a atenção das crianças para o conteúdo a ser explorado em sala de aula, além de diagnosticar as dificuldades individuais, facilitando uma mudança de estratégia para sanar algumas dificuldades adequadamente. Os jogos educacionais digitais podem promover um ambiente de aprendizagem atraente e gratificante, quando planejado de forma adequada para alcançar os seus objetivos, pois constituem num recurso poderoso de estímulo para o desenvolvimento integral da criança.

Na realização da pesquisa com a professora da sala informatizada percebeu-se que os jogos digitais são um grande aliado na construção da aprendizagem. Professores e alunos sentem-se estimulados com o uso dessa nova tecnologia que, utilizada dentro da metodologia de ensino, potencializa o planejamento do professor de maneira significativa, tanto para o aluno quanto para o professor. Isto pode ser visualizado durante a pesquisa realizada através da fala da professora e na observação de atividades desenvolvidas pelos alunos.

REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia. 2. éd.** São Paulo: Mestre Jou, 1982.
- DEMO, P. **Educar pela pesquisa.** São Paulo. Cortez: autores associados, 1998.
- DINELLO, R. **Os jogos e as ludotecas.** Santa Maria: Pallotti, 2004
- FISCHER, J. **Sugestões para o desenvolvimento do trabalho pedagógico.** Timbó: Tipotil, 1997.
- LIBÂNEO, J. C. **Adeus professor, adeus professora?.** 4º Ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- LÜDKE, M.; ANDRÉ, M.E.D.A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas.** São Paulo, EPU, 1986.
- MACHADO, Fabiana R. **Reflexões sobre a vivência no “Cantinho Do Notebook” em uma turma de Educação Infantil.** 2009. 117 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia e Interação) – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR. Curitiba, 2009.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.
- PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança.** Rio de Janeiro, Zahar, 1975.
- SILVEIRA, S.R. - **Estudo e Construção de uma ferramenta de autoria multimídia para a elaboração de jogos educativos.** Dissertação de Mestrado POA-PPGC UFRGS 1999
- VALENTE, J. A. (Org). **O computador na sociedade do conhecimento.** Campinas, SP: NIED, Unicamp, 1999a.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Tradução de José Carlos Cipolla Neto. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- VYGOTSKY, L. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento.** In: A formação social da mente. Martins Fontes. São Paulo, 1989
- SILVA, M. **Sala de aula interativa.** Rio de Janeiro: Quartet, 2001.

APÊNDICE 1**Questionário**

1) Você acha que a tecnologia veio acrescentar na aprendizagem dos alunos?

2) Você faz uso de jogos digitais em suas aulas?

3) Como você insere essa tecnologia em seu planejamento?

4) Você consegue aplicar em seu dia a dia essa prática?

5) Qual o benefício dos jogos digitais?

6) Qual é a reação dos alunos na utilização desta ferramenta?

7) Quais os jogos que os alunos mais gostam?

8) Qual é o resultado utilizando essa prática?

9) De que forma é usado esses jogos na escola?

10) Quais os jogos usados com maior frequência?
