

RESUMO EXPANDIDO

O USO DE JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

AUTORA: PALOMA DE PONTES CÂNDIDO

COAUTORA: ROSILDA MARIA BORGES FERREIRA

Introdução: o desenvolvimento do presente trabalho com o Tema ‘O uso de Jogos Digitais no processo de aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental’, surgiu a partir do interesse em saber como os jogos digitais podem se tornar partes integrantes na aprendizagem nos anos iniciais. O mundo vive em acelerado desenvolvimento, a tecnologia está presente constantemente, seja de forma direta ou indireta em atividades do cotidiano de todos, e a escola como formadora do cidadão, o qual exercerá plenamente sua cidadania, participando dos processos de mudanças e transformações, deve estar aberta e disposta a integrar novos comportamentos e hábitos frente às tecnologias. Atualmente o que vemos é um grande aumento de jogos digitais, sejam eles de computadores, videogames, internet ou celulares. Como exemplo, podemos identificar a existência de alguns jogos tanto no formato físico, quanto em forma digital, é o caso de jogos de tabuleiro. Em ambos os casos, o jogo em si não se modifica, mantém as regras e elementos, mas altera-se a sua representação, o primeiro caso em jogos físicos, no qual o aluno pode manipular, e no segundo em forma de gráficos os quais são representados através do monitor (ZOGAIB, SANTOS, 2015). Justifica-se a pesquisa pelo fato de a dificuldade de muitos profissionais integrarem as tecnologias no ambiente escolar. Nesta nova geração em que as crianças já nascem inseridas numa realidade repleta de tecnologia, a educação atual deve ter como objetivo disponibilizar ao aluno materiais que os auxiliem e estimulem em sua aprendizagem e conhecimento. E os jogos digitais são exemplos desses materiais, pois consistem numa ferramenta pedagógica excelente para motivar o aluno à aprendizagem e que são planejados de acordo com a faixa etária. A pesquisa tem como objetivos: verificar a importância de trabalhar com jogos digitais nos anos iniciais como ferramenta de aprendizagem; identificar como os jogos digitais podem auxiliar o processo de ensino aprendizagem; analisar o uso dos jogos digitais no ambiente escolar. Materiais e Métodos: trata-se de uma pesquisa de caráter exploratória - qualitativa por meio de um levantamento bibliográfico de autores renomados em livros, artigos científicos e sites, como Scielo, e Domínio Público, por exemplo, para se obter informações nas quais foram selecionadas as mais relevantes relativas ao tema. Posteriormente foi realizada a pesquisa de campo para analisar e interpretar os dados coletados com base nos questionários que foram disponibilizados nos grupos de professores de anos iniciais do Ensino Fundamental, dos quais participaram 10 professores. Desenvolvimento: O uso das tecnologias permite que a aprendizagem ocorra em diferentes espaços e meios, influenciando assim nas capacidades de inovar, criar, encontrar soluções e se questionar (PCN, 1998). Os jogos digitais são utilizados em diferentes níveis de ensino, desde a pré-escola, até a graduação. Mas é importante ressaltar que diferente dos jogos tradicionais, os jogos voltados para fins educativos devem propiciar ao aluno um ambiente questionador, e que estimule a apropriação de conteúdos. Com algumas pesquisas na internet, é possível encontrar uma variedade desses jogos direcionados à educação. Um exemplo é a Escola de Games que oferece mais de 60 jogos em diversas áreas como Português, Inglês, Matemática, Geografia entre outros. Na plataforma cada jogo vem como uma explicação sobre quais aspectos serão desenvolvidos com ele. Embora os

jogos digitais sejam ótimos recursos de ensino, muitos professores ainda encontram dificuldades para trabalhar com a tecnologia em sala, seja pela falta de informação, ou por falta de incentivo por parte das escolas, algo que pode mudar a partir de uma formação voltada às novas tecnologias. O desafio de prender a atenção do aluno, que vive em meio a todo tipo de mídia e por uma variedade de recursos tecnológicos, sem perder o objetivo que é a aprendizagem, exige do professor uma profunda atenção sobre sua prática. Na contemporaneidade, encontramos em um contexto em que o aluno já não aceita mais aquela aula em que o professor fala e ele escuta (ZOGAIB, SANTOS, 2015). Resultados e Considerações finais: a análise sobre os jogos digitais presentes em sala de aula e em como podem auxiliar na aprendizagem dos alunos apresenta os benefícios e destaque ao ambiente motivador como um grande aliado para o desenvolvimento de habilidades. Mas ainda é necessário se adequar a essa nova ferramenta para que os resultados alcançados sejam os melhores possíveis. A pesquisa também mostrou uma diversidade de jogos digitais que podem ser trabalhados em sala, mas um aspecto importante que deve ser considerado é a aptidão dos professores no momento de escolher o jogo a ser utilizado, pois muitos ainda sentem uma grande dificuldade na utilização dessas novas tecnologias, seja pela falta de conhecimento ou pela falta de materiais. Porém, mesmo não tendo subsídios necessários, muitos professores ainda tentam implementar esse novo método de ensino em sala. Constatou-se também que, além de um método de aprendizagem, os jogos digitais ainda são motivadores, levam o aluno a ter prazer em aprender, estimulam desde habilidades como coordenação no momento de manipular o computador ou celular até a aprendizagem em diferentes áreas do conhecimento. E o professor como mediador tem função fundamental na realização e sucesso desse recurso. Para finalizar, foi possível observar que embora todos acreditem na eficácia do uso dos jogos digitais, ainda há muita dificuldade, seja pela falta de informação, medo de inovar, ou falta de estímulo por parte da escola. O fato de utilizar jogos digitais na educação ainda é visto por muitos como algo não didático, pois alguns assimilam como diversão, e têm o pensamento de que o jogo é pouco importante para a aprendizagem, algo que deve ser repensado. As tecnologias são uma nova forma de representação da realidade, seja de forma abstrata ou concreta, mais estática ou dinâmica, mas que possibilitam uma apreensão da realidade e o desenvolvimento de todas as potencialidades (MORAN, 2007). A pesquisa possibilitou ainda refletir sobre a formação do professor para as novas tecnologias, preparando-o para a inclusão dos jogos em sala de aula. A partir do estudo e reflexão foi possível destacar a importância da utilização de jogos digitais em sala de aula de anos iniciais do Ensino Fundamental e quais suas contribuições para uma aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Jogos digitais. Tecnologia. Educação. Aprendizagem.