



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA**  
**MARISA REGINA HASSE PATERNO**

**OS JOGOS EDUCATIVOS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM COM  
A INTEGRAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E  
COMUNICAÇÃO, NO ENSINO FUNDAMENTAL, NOS ANOS INICIAIS, NA  
ESCOLA BÁSICA ADRIANO MOSIMANN**

Florianópolis

2016

**MARISA REGINA HASSE PATERNO**

**OS JOGOS EDUCATIVOS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM COM  
A INTEGRAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E  
COMUNICAÇÃO, NO ENSINO FUNDAMENTAL, NOS ANOS INICIAIS, NA  
ESCOLA BÁSICA ADRIANO MOSIMANN**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Especialização  
em Educação na Cultura Digital da  
Universidade Federal de Santa Catarina,  
como requisito parcial para obtenção do  
título de Especialista em Educação na  
Cultura Digital.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Vanice Pizzolotto Vitali, Ms.

Florianópolis

2016

Dedico este trabalho às professoras Elqui, Isolete, Joice, Juliana, Lígia e Rosana que juntas formamos um grupo e sempre nos apoiando para conquista deste sonho e juntas sermos vencedoras.

## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar, a Deus, pela fé, força e esperança para percorrer toda esta caminhada e superar todas as dificuldades. As minhas filhas e a minha mãe, que sempre me apoiaram nesta caminhada. As professoras do grupo, com as quais estávamos sempre juntas, com apoio mútuo. Aos professores e alunos da EBAM, que colaboraram com as nossas atividades. A minha orientadora Vanice Pizzolotto Vitali, pela sua dedicação e orientação na execução deste trabalho. Aos professores parceiros da Escola Básica Adriano Mosimann, por estarem sempre nos momentos precisos.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta etapa.

## RESUMO

O estudo foi realizado com o objetivo de vivenciar a experiência de inserção dos jogos no processo de ensino e de aprendizagem, com a utilização das tecnologias digitais de informação e comunicação, como um recurso pedagógico. Os jogos, as brincadeiras e o lúdico são imprescindíveis para incentivar a imaginação das crianças e contribuir para o desenvolvimento afetivo, social e cognitivo. Como educador, é preciso descobrir alternativas para o desenvolvimento das diversas competências do aprendiz, conduzindo ao conhecimento não só cognitivo, mas à integralidade. A utilização das tecnologias digitais de informação e comunicação pode potencializar o desenvolvimento do aluno, permitindo a aplicação dos jogos educativos e de atividades lúdicas prazerosas, que auxiliam no processo de ensino e de aprendizagem, explorando conhecimentos, habilidades, atitudes e favorecendo o relacionamento interpessoal. Este estudo teve como objetivo geral vivenciar a experiência de inserção dos jogos no processo de ensino e de aprendizagem, com a utilização das TDICs, verificando a sua importância e como objetivos específicos: utilizar jogos educativos como recurso pedagógico que contribui no ensino e na aprendizagem; resgatar jogos atrativos, desenvolvendo o raciocínio e a concentração do aluno com o uso das TDICs; refletir sobre a importância do lúdico em sala de aula; sensibilizar os professores para o uso das TDICs e observar o comportamento dos alunos ao utilizar os jogos. Para tanto, foram sujeitos da investigação, os alunos de 3º (terceiro) ao 5º (quinto) dos anos iniciais e o jogo utilizado foi o *Letroca Game*.

Palavras-chave: Jogos. Lúdico. Tecnologias. Cultura digital.

## **ABSTRACT**

The study was conducted in order to experience the insertion experience of games in the teaching and learning with the use of digital information and communication technologies, as a pedagogical resource. The games, play and playfulness are essential to stimulate the imagination of children and contribute to the emotional, social and cognitive development. As an educator, you need to find alternatives to the development of various learner's skills, leading to knowledge not only cognitive, but to the whole. The use of digital information and communication technologies can foster the development of the student, allowing the application of educational games and pleasurable recreational activities that help in the process of teaching and learning, exploring knowledge, skills, attitudes and encouraging interpersonal relationships. This study aimed to experience the insertion experience of games in the teaching and learning with the use of TDICs by checking their importance and specific objectives: use educational games as an educational resource that helps in teaching and learning; rescue attractive games, developing reasoning and concentration of students with the use of TDICs; reflect on the importance of playfulness in the classroom; sensitize teachers to the use of TDICs and observe the behavior of students when using the games. Therefore, were subjects of the investigation, the students of the third (3rd) the fifth (5th) in the early years and the game was used Letroca game..

Keywords: Games. Playful. Technologies. Digital culture.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

|                |   |    |
|----------------|---|----|
| Fotografia 1-  | Momento inicial com a turma 3 <sup>o</sup> (terceiro) ano .....                         | 24 |
| Fotografia 2-  | Momento de realização da atividade com alunos do 3 <sup>o</sup><br>(terceiro) ano ..... | 25 |
| Fotografia 3 - | Momento de realização da atividade com alunos do 4 <sup>o</sup><br>(quarto) ano .....   | 26 |
| Fotografia 4 - | Momento de realização da atividade com a turma do 4 <sup>o</sup><br>(quarto) ano .....  | 26 |
| Fotografia 5 - | Momento de realização da atividade com a turma do 5 <sup>o</sup><br>(quinto) ano .....  | 27 |

## SUMÁRIO

|            |  |           |
|------------|--|-----------|
| <b>1</b>   | <b>INTRODUÇÃO .....</b>  | <b>08</b> |
| <b>2</b>   | <b>O BRINCAR E O JOGAR EM SALA DE AULA .....</b>                                   | <b>11</b> |
| <b>2.1</b> | <b>APORTES EXPLICATIVOS: O LÚDICO, AS BRINCADEIRAS E OS JOGOS .....</b>            | <b>15</b> |
| <b>3</b>   | <b>RELATO DE EXPERIÊNCIA: UMA VIVÊNCIA NA ESCOLA BÁSICA ADRIANO MOSSIMANN.....</b> | <b>21</b> |
| <b>4</b>   | <b>CONCLUSÃO.....</b>  | <b>30</b> |
|            | <b>REFERÊNCIAS.....</b>  | <b>32</b> |

## 1 INTRODUÇÃO

O presente estudo aborda a importância dos jogos educativos no processo de ensino e de aprendizagem, com a integração das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs).

Os jogos são práticas sociais e culturais produzidas pelos seres humanos e representam o objeto da brincadeira, a brincadeira e a ludicidade. O jogo, por apresentar determinadas regras, exigir comportamentos acordados, despertar a atenção, memorização, criatividade, já pode ser considerado educativo. No entanto, há jogos pensados com foco na ação pedagógica, são intencionalmente elaborados, para o ato de ensinar e aprender.

As tecnologias digitais de informação e comunicação permeiam os diferentes espaços da nossa sociedade e as mudanças aceleradas, o crescente aumento das ferramentas tecnológicas como: computadores, *notebooks*, *tablets*, celulares, internet, entre outras, influenciam nos modos de agir e pensar dos seres humanos, assim como interferem no processo de ensino e de aprendizagem, levando-nos a refletir sobre os benefícios e desafios destas tecnologias nas práticas pedagógicas.

Circunscrito a este cenário, surgiu como problema de pesquisa, investigar qual a importância dos jogos educativos no processo de ensino e de aprendizagem com a integração das tecnologias digitais de informação e comunicação, no Ensino Fundamental, na Escola Básica Adriano Mosimann, nas turmas do 3º (terceiro) ao 5º (quinto) ano, tendo como objetivo geral: vivenciar a experiência de inserção dos jogos, no processo de ensino e de aprendizagem, com a utilização das TDICs, verificando sua importância; e como objetivos específicos: utilizar jogos educativos como recurso pedagógico que contribui no ensino e na aprendizagem; resgatar jogos atrativos, desenvolvendo o raciocínio e a concentração do aluno com o uso das TDICs; refletir sobre a importância do lúdico em sala de aula; sensibilizar os professores para o uso das TDICs e observar o comportamento dos alunos ao utilizar os jogos.

Quanto ao aspecto metodológico, este estudo se caracteriza como qualitativo. Para Luciano, (2001, p.12-13) a pesquisa qualitativa “considera a

existência da relação entre a realidade e o sujeito [...] a indissociabilidade entre o fenômeno objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzida em números.” No que se refere aos procedimentos técnicos utilizamos a pesquisa bibliográfica e a pesquisa-ação.

No entendimento de Luciano, (2001, p.14) a pesquisa bibliográfica “é elaborada por meio de conhecimentos produzidos, com a publicação de livros, artigos periódicos e atualmente, com auxílio das informações disponibilizadas na internet.” Já na pesquisa-ação, a autora considera que há “o envolvimento do pesquisador em uma ação investigativa [...] Os pesquisadores e sujeitos da pesquisa participam ativamente da situação ou do problema.”

Durante o curso de Especialização da Educação na Cultura Digital, para a elaboração da atividade no núcleo específico, que faz parte deste trabalho, foram utilizados o laboratório de informática, *notebooks* disponíveis em sala de aula e kit multimídia. Todos conectados à internet, disponibilizando site, onde as pesquisas de jogos educativos foram encontradas. Também foram utilizadas a máquina fotográfica e o *tablet* para o registro das atividades. Para o desenvolvimento das atividades foram explicados os procedimentos realizados, os jogos on-line e seu funcionamento. A cada turma, foram apresentados os mesmos jogos, mas com dinâmicas diferenciadas.

As tecnologias digitais de informação e comunicação vêm auxiliando no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando o processo de expressão e da criatividade, ludicidade e da construção do conhecimento de forma colaborativa no processo de ensino e de aprendizagem. Assim, os jogos educacionais por meio das tecnologias possibilitam a troca de conhecimentos e desenvolvem habilidade e atitudes, são recursos e apoio pedagógico ao professor e ao aluno.

De acordo com Piaget, (*apud* QUEBRACABECAEDU BLOGSPOT, 2011)

[...] os jogos são admiráveis instituições sociais” porque ao jogar as crianças desenvolvem suas habilidades sociais e criam um relacionamento grupal. O relacionamento social desenvolve-se na vivência de situações estratégicas de liderança e cooperação, onde a criança começa a perceber quais os seus limites e os limites dos outros. Os jogos atuam como redutores dos grupos permitindo a participação e interação negociada.

Por meio das interações, os jogos oportunizam a cooperação entre as crianças, educam, divertem e estabelecem regras. Para Kishimoto, (1993) as brincadeiras têm função educativa e lúdica, a primeira ensina a criança na sua apreensão do mundo e, a segunda, gera alegria, diversão, prazer e até o desprazer.

Para fins de apresentação, este estudo está organizado com a introdução, na sequência um capítulo, onde apresentamos um breve aporte sobre ludicidade, jogos, e brincadeiras. Podemos dizer que estes elementos, geralmente estiveram presentes na vida dos seres humanos, desde os tempos primitivos até os dias atuais. É através deles que as crianças buscam a oportunidade para descobrir, inventar, exercitar e aprender. No capítulo seguinte, relatamos a experiência vivenciada na escola Básica Adriano Mosimann, com o jogo LETROCA, desenvolvido nas aulas de Educação Física, nas turmas dos 3º (terceiro), 4º (quarto) e 5º (quinto) anos do Ensino Fundamental. Culminando, seguem a conclusão acompanhada das referências.

## 2 O BRINCAR E O JOGAR EM SALA DE AULA

Neste capítulo, vamos discorrer sobre o lúdico, as brincadeiras e os jogos, ressaltando sua importância no desenvolvimento e no aprendizado, que acontece por meio das interações entre os aprendizes e com os objetos que os rodeiam.

O brincar faz parte da vida e desde cedo está presente no processo de aprendizagem, iniciando na infância e estando presente em muitos momentos da vida adulta. Por meio dos jogos, das brincadeiras e da ludicidade, a criança mergulha no universo da fantasia e no faz de conta. O brincar é prazeroso e em sala de aula é significativo para a aprendizagem.

A sala de aula é um espaço de aprendizagem, onde a criança passa boa parte do seu tempo diário. Neste sentido, é fundamental que se criem oportunidades de vivenciar o lúdico, para suprir a necessidade de brincar, assim como interagir mais livremente com professores, colegas e objetos.

Para o educador cabe o papel de mediador com a responsabilidade do planejamento e da organização das situações de aprendizagem. Precisa compreender o valor da brincadeira no desenvolvimento de seu aluno e proporcionar um ambiente favorável e prazeroso no desenvolvimento das atividades, possibilitando aos educandos interações significativas, para que sejam atuantes, reflexivos, participativos, autônomos, críticos, dinâmicos e capazes de enfrentar os desafios.

Segundo Borba (2007, p.12): “[...] a brincadeira assume importância fundamental como forma de participação social e como atividade que possibilita a apropriação, a ressignificação e a reelaboração da cultura pelas crianças.”

Pode-se considerar que a brincadeira é importante na vida da criança, nela se constrói inter-relacionamentos, conhecimentos, desenvolvem-se habilidades e atitudes, na interação com o outro, assim contribui no desenvolvimento e no aprendizado.

Para Oliveira, (1997, p.67), o brinquedo,

Tanto pela criação imaginária, como pela definição de regras específicas, o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. No brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real e também aprende a separar objeto e significado.

[...] Sendo assim, a promoção de atividades que favoreçam o envolvimento da criança em brincadeira, principalmente aquelas que promovam a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica. A escola [...] poderia se utilizar deliberadamente desse tipo de situações para atuar no processo de desenvolvimento das crianças.

Ao se referir a questão do desenvolvimento, a autora, embasada em Vygotsky, entende que a criança se desenvolve por meio da atividade e do brinquedo. As brincadeiras possibilitam transformações internas no desenvolvimento da criança, como o simbolismo, a representação e a abstração.

Para Vygotsky, (1984 *apud* OLIVEIRA, 1997), O nível de desenvolvimento proximal (ZDP), caracteriza-se por um momento do desenvolvimento, onde a atuação do adulto ou de um colega mais experiente afeta significativamente o resultado da ação individual. Este conceito aponta a importância da interação para a construção das funções psicológicas superiores, que caracterizam o ser humano: atenção voluntária, memorização ativa, abstração, comportamento intencional e ações conscientemente controladas.

Para Oliveira, (1997, p.60) A ZDP

[...] refere-se, assim, ao caminho que o indivíduo vai percorrer para desenvolver funções que estão em processo de amadurecimento e que se tornarão funções consolidadas, estabelecidas no seu nível de desenvolvimento real. [...] É como se o processo de desenvolvimento progredisse mais lentamente que o processo de aprendizado; o aprendizado desperta processos de desenvolvimento que, aos poucos, vão tornar-se parte das funções psicológicas consolidadas do indivíduo.

O jogo e as brincadeiras criam uma zona de desenvolvimento proximal, pois nestas atividades, a criança se comporta além do comportamento habitual para a sua idade, originando um novo tipo de atitude em relação ao real.

Outro autor de destaque, para o tema jogos, brincadeiras e atividades lúdicas é Piaget (1976 *apud* VALENTIM, p.30-31)

[...] diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de desafogo ou algum entretenimento para gastar energia das crianças, mas constitui um meio que enriquece e contribui para o desenvolvimento intelectual.

O jogo fornece à criança um ambiente agradável, motivador, planejado, ativo e enriquecido, possibilitando a aprendizagem.

Piaget (1976, p.160 *apud* VALENTIM p.30-31) afirma:

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil.

Para que se possa articular o lúdico com as situações de aprendizagem, o professor precisa ter claro seus objetivos e os conteúdos a serem trabalhados, adequando as atividades ao conteúdo, o tempo da aula e a turma. É preciso, ainda, certo cuidado em não se apegar apenas às brincadeiras, priorizando a espontaneidade, ou os jogos de regras, que precisam ser organizados de acordo com o desenvolvimento em que as crianças se encontram para auxiliar na construção da aprendizagem.

Para Piaget, (1994) no que diz respeito as regras, um ser humano precisa receber orientações de outro ser humano, uma vez que uma regra é obrigatória, e assim é psicologicamente, diferente do hábito individual. O autor distingue dois grupos de fenômenos ligados às regras dos jogos, sendo a prática das regras no que se refere à sua aplicação e a consciência das regras no que tange a diferentes formas das crianças, em diversos estágios, representam a si mesmas o caráter de obrigatoriedade e de decisão das regras do jogo.

Os jogos são importantes recursos didáticos, uma vez que aglutinam regras, diversão, ludicidade e o prazer à aprendizagem, mas não garantem por si só a aprendizagem, sendo necessária a mediação do professor.

Vale lembrar que a maioria dos jogos não são praticados individualmente; geralmente, são em grupos. É aí que o brincar promove a aprendizagem, por meio das interações.

De acordo com Fortuna (2000, p. 8), o que “[...] viabiliza a atividade lúdica na educação é a redefinição do papel que o adulto, o professor, a escola, a criança e a cultura desempenham”. O brincar, inserido no espaço escolar, abre a possibilidade de vivências lúdicas, onde o professor pode instigar a criança ao desejo de aprender mais, proporcionando a descoberta e a curiosidade, além de criar um vínculo entre professor e aluno, nesta parceria de busca ao conhecimento.

Para a autora (2001, p.116) acima citada, a escola e a sala de aula são espaços de

[...] brincar se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno. Para isto é necessário encontrar o equilíbrio sempre móvel entre o cumprimento de suas funções pedagógicas - ensinar conteúdos e habilidades, ensinar a aprender - e psicológicas - contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo - na moldura do desempenho das funções sociais - preparar para o exercício da cidadania e da vida coletiva, incentivar a busca da justiça social e da igualdade com respeito à diferença.

Assim, podemos afirmar que o jogo, a brincadeira e o lúdico são imprescindíveis para incentivar a imaginação nas crianças e contribuir para o desenvolvimento afetivo, social e cognitivo.

Segundo Arce e Duarte (2006, p. 39), a criança quando brinca "[...] aprende a ser e agir diante das coisas e das pessoas, pois é a partir das ações práticas realizadas que os processos internos se estruturam, orientando outras ações práticas, mais autônomas e complexas, que enriqueceram os processos internos."

Considerando que as brincadeiras e os jogos fazem parte da vida humana e são importantes no desenvolvimento da criança, cabe frisar a importância das TDICs no processo de ensino e de aprendizagem, pois associam a riqueza dos jogos educativos, com a atração que estas tecnologias promovem, uma vez que convivemos com uma geração reconhecida como os "nativos digitais", aqueles que desde muito cedo, estão acostumados com games, telefones celulares, *tablets*, entre outras tecnologias interativas.

Oliveira (2014, p.92) afirma que "[...] é preciso considerar que as formas de brincar de nossas crianças, hoje, já vêm com o uso das tecnologias, desde casa, com seus jogos eletrônicos, estimuladores de elaborações culturais." O que reforça a importância do jogo, do brincar e do aprender com o uso das TDICs, com o objetivo de estimular a interação, a colaboração, o imaginário, a criatividade, a construção de conhecimentos, o desenvolvimento de habilidade e atitudes.

## 2.1 APORTES EXPLICATIVOS: O LÚDICO, AS BRINCADEIRAS E OS JOGOS

Há diferentes entendimentos para a ludicidade. No entanto, podemos destacar a atividade lúdica como uma ação de entretenimento, prazerosa, motivadora e divertida. Uma forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, o raciocínio por meio de jogos, música, dança, mímica, do teatro, do faz de conta, entre outras atividades.

O intuito é ensinar e aprender se divertindo e interagindo com os outros. Para Luckesi (2000, p.97) a ludicidade “é representada por atividades que propiciam experiência de plenitude e envolvimento por inteiro, dentro de padrões flexíveis e saudáveis.”

De acordo Santin (1994), a ludicidade promove ações vividas e sentidas, que não podemos definir com palavras, mas desfrutando através da fantasia, imaginação e pelos sonhos que se articulam com materiais simbólicos.

Destacando a importância do lúdico, Feijó (1992, p. 61) afirma que “é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana caracterizada por ser espontânea, funcional e satisfatória.” Visando promover o desenvolvimento e a aprendizagem da criança, a ludicidade é fundamental, pois a torna livre para criar o seu mundo simbólico.

Ainda, ressaltando a importância do lúdico Piaget (1998, p.160), afirma que “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso indispensável à prática educativa.”

A atividade lúdica e o brincar têm grande importância no desenvolvimento da criança. De acordo com Oliveira (1997), alicerçada em Vygotsky, as crianças experimentam as ações, desejos impossíveis de serem realizados de forma imediata, envolvem-se num mundo imaginário, com os quais os desejos não realizáveis podem de certa forma, concretizar-se.

Para Oliveira (1997, p.66) numa brincadeira a criança é

[...] levada agir num mundo imaginário [...], onde a situação é definida pelo significado estabelecido na brincadeira [...] e não pelos elementos reais concretamente presente. [...] o brinquedo provê, [...] uma situação de transição entre a ação da criança com objetos concretos e suas ações significados. [...] Mas além de ser uma situação imaginária, o brinquedo é também uma atividade regida por regras. [...] Não é qualquer comportamento, portanto, que é aceitável no âmbito de uma

dada brincadeira. São justamente as regras da brincadeira que fazem que a criança se comporte de forma mais avançada que a habitual para a sua idade.

Neste sentido o lúdico pode beneficiar o físico da criança, desenvolvendo habilidades motoras e a expressão corporal; no aspecto social, pode trabalhar a cooperação, a interação social e, no aspecto cognitivo, simbolizar uma realidade que ainda não consegue alcançar e desenvolver a percepção, atenção e memória.

Para Friedmann (1996), “a atividade lúdica abarca os conceitos de brincadeira, jogo e brinquedo”. De acordo com a autora, a brincadeira refere-se ao ato de brincar, de forma espontânea, que resulta de uma atividade não estruturada. Já o jogo pode ser entendido como uma brincadeira com determinadas regras e o brinquedo é o objeto de brincar.

De acordo com Negrine (1994, p.09), o jogo se origina do vocábulo latino ‘iocus’, que significa diversão, brincadeira. Em alguns dicionários, aparece como sendo a “[...] atividade lúdica com um fim em si mesma, embora ocasionalmente possa se realizar por motivo extrínseco.”

O jogo no entendimento de Miranda (2001, p. 30)

[...] pressupõe uma regra, o brinquedo é o objeto manipulável e a brincadeira, nada mais que o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo. Jogar também é brincar com o jogo. O jogo pode existir por meio do brinquedo, se os “brincantes” lhe impuserem regras. Percebe-se, pois, que jogo, brinquedo e brincadeira têm conceitos distintos, todavia estão imbricados; ao passo que o lúdico abarca todos eles. [...].

As brincadeiras, os jogos permitem atividades prazerosas, cooperativas, criativas e vivência de regras. Segundo Kishimoto, (1993, p.110) brincando,

[...] as crianças aprendem a cooperar com os companheiros, a obedecer às regras do jogo, a respeitar os direitos dos outros, a acatar a autoridade, a assumir responsabilidades, a aceitar penalidades que lhe são impostas, a dar oportunidades aos demais, enfim, a viver em sociedade.

Para Araújo, (1992, p.106) "desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está à sua volta, através de esforços físicos e mentais.”

Os jogos se fazem presentes em situações diversas em nosso dia a dia. São fundamentais, pois, servem para tornar o indivíduo mais sociável,

participativo e criativo, fornecendo ferramentas que permitem desenvolver estratégias, enfrentar desafios, construir conhecimentos de forma prática, colaborativa e desafiadora, tornando o aprendizado dinâmico e atraente.

Para Friedmann (1996 p.41)

os jogos lúdicos permitem uma situação educativa, cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando as regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

No processo de ensino e de aprendizagem os jogos podem colaborar em diferentes formas, são dinâmicos e atrativos, permitindo a elaboração de conceitos, reforço de conteúdo, desenvolvendo habilidades, atitudes, criatividade, vivência de regras, espírito de colaboração, respeito mútuo, limites entre outros, ainda de forma alegre e prazerosa. Assim, podemos considerar o jogo como uma ocupação ou atividade espontânea, exercida a partir de alguns limites de tempo, espaço e regras.

No contexto escolar, segundo Marques e Krug (2009, *apud* BLOG EFDEPORTES), é importante a utilização de uma metodologia adequada para se trabalhar o jogo, pois, o mesmo trata-se de uma atividade necessária para o crescimento psicomotor, cognitivo e afetivo social, valorizando as experiências e limitações, e, além disso, permite a interação e proporciona cooperação entre os alunos, objetivando uma busca constante da descoberta e da aprendizagem. O jogo possibilita transformar a realidade na qual se encontram e, ao mesmo tempo, refletir sobre a prática no sentido conceitual e atitudinal.

Para Vygotsky, (*apud* QUEBRACABECAEDU, 2011)

O uso dos jogos proporciona ambientes desafiadores, capazes de “estimular o intelecto” proporcionando a conquista de estágios mais avançados de raciocínio. Quando o professor propõe situações de jogo na sala de aula, ocasionando momentos de afetividade entre a criança e o aprender, torna a aprendizagem mais significativa e prazerosa. [...]

As atividades lúdicas possibilitam as crianças conviverem com diferentes sentimentos, que fazem parte da sua individualidade, constroem um mundo como elas gostariam que fosse, na realidade. É nos jogos e brincadeiras que expressam suas dificuldades e se lançam à frente do seu desenvolvimento.

Por meio dos jogos, a criança constrói conhecimento sobre o mundo físico e social desde o período sensório-motor até o período operatório formal,

construindo gradativamente suas estruturas cognitivas. Elas não são impostas pelo meio, por sensações ou percepções, mas construídas pela ação. Para Piaget (1978, p.387), “As estruturas não estão pré-formadas dentro do sujeito, mas constrói-se à medida das necessidades e das situações.”

A utilização da ludicidade, por meio dos jogos e brincadeiras em sala de aula, oferece situações problemas e experiências envolvendo atividades físicas, motoras, sociais e mentais. No tempo em que a criança brinca e se diverte, constrói conhecimentos, cria vínculos afetivos, aprende a conviver em grupo, refletir sobre as situações enfrentadas, criar novas estratégias e resolver problemas.

Destacando ainda mais a importância do lúdico, lembramos as palavras de Ronca e Terzi (1995, p. 96) consideram:

O jogo, a brincadeira e a diversão fazem parte de uma outra importante dimensão da aula, a ser desenvolvida pelos educadores, a qual denominamos amplamente de ‘movimento lúdico’. O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidade, ou cria condições mentais para sair de enrascadas. Vai, então assimilando e gostando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades que passam a ser fundamental, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como, também, ao longo da construção de seu organismo cognitivo.

A escola busca, ao longo do tempo, aperfeiçoar seus métodos e técnicas de ensino e de aprendizagem para transformar suas práticas, para torná-las inovadoras e prazerosas, baseadas não somente em transmissão, mas na participação ativa do aprendiz, criando um espaço significativo de troca de experiências a partir da contextualização dos conteúdos e do respeito aos conhecimentos prévios dos alunos.

Diante deste cenário, aponta-se o lúdico e as tecnologias digitais de informação e de comunicação como recurso didático dinâmico, proporcionando resultados positivos no processo de ensinar e de aprender.

Segundo Machado (2007, p.10):

os brinquedos e jogos, inanimados, podem até atrair a curiosidade da criança caso ela tenha sido estimulada pela família a utilizar e se divertir com tais recursos em sua experiência anterior, mas invariavelmente os jogos, cores, sons, recursos multimídia, o teclado, o mouse, a possibilidade de apertar botões e acionar programas, abrir janelas e variar as brincadeiras irão fazer com que o computador ganhe a disputa.

O uso desses recursos, assim como outros, requer planejamento por parte dos professores, uma atividade intencional para envolver o aluno no processo de aprendizagem. Cabe ao professor buscar aperfeiçoamento e informações necessárias para implantar novas práticas e recursos a serem utilizados como suportes, durante suas aulas, para tornarem o processo mais atrativo, prazeroso e significativo.

Lopes (2001, p.18) afirma que:

se a criança hoje parece mais esperta, desenvolve-se antes do tempo previsto, pois algumas habilidades foram estimuladas precocemente, é porque tem permissão para expressar suas vontades e seu intelecto é muito mais estimulado. Porém, ela tem diferentes formas de ansiedade, de medos e insegurança com os quais o educador tem de estar preparado para lidar.

Estar preparado para lidar, na atualidade, requer além de dominar conhecimentos na sua área, ter equilíbrio emocional, habilidade para ensinar, apresentar atitudes positivas e saber utilizar as TDICs.

Utilizando as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, a escola estará formando e buscando, segundo Pereira (2005), indivíduos mais criativos, obtendo sempre novos conhecimentos e integrando-se dentro de um novo modo de aprender e de integrar-se com a sociedade. O professor precisa propor atividades pedagógicas que possibilitem aprendizagens significativas, que contribuirão no processo de aprendizagem dos alunos de maneira autônoma e participativa.

Com o planejamento de atividades, inserindo o uso das tecnologias em sala de aula, podemos obter práticas inovadoras no processo de ensino e de aprendizagem. Por meio das tecnologias digitais de informação e comunicação, podem-se utilizar os jogos educativos, que planejado e manejado adequadamente promove no aluno o interesse e a motivação, aumentando a atenção, tendo a sensação de que aprender é divertido.

O jogo é capaz de unir o aprender e o prazer durante a realização de uma atividade, uma vez que o ensino, por meios lúdicos, permite criar ambientes gratificantes e atraentes. Podemos dizer que os jogos pedagógicos são apenas recursos e que serão úteis se tiverem seu uso planejado e orientado para a construção e apropriação do conhecimento de forma significativa.

Os jogos educativos, com o propósito da interação do jogador com o conteúdo de uma forma dinâmica, criam ambientes de aprendizagem atraentes e lúdicos. No entender de Rizzo (1988), os jogos desenvolvem atenção, disciplina, autocontrole, respeito, regras e habilidades perspectivas e motoras. Podem ser jogado de forma individual ou coletiva, necessitando da presença do educador para mediar, orientar e problematizar o processo.

O jogo com estratégia requer planejamento e postura coerente com a atividade, cada jogo apresenta um tipo de desafio e exige um comportamento diferenciado, conforme a situação vivenciada. Em determinados jogos, não podemos exigir silêncio quando trabalhamos em grupos e, especialmente com crianças, uma vez que os jogos ensejam conversa, interação, cooperação, competição, no entanto o professor poderá nortear as atividades do jogo, direcionando a atenção dos aprendizes para a construção do conhecimento. Rego (2000, p.79) afirma que o uso dos jogos proporciona:

[...] ambientes desafiadores, capazes de estimular o intelecto proporcionando a conquista de estágios mais elevados do raciocínio". Isto quer dizer que o pensamento conceitual é uma conquista que depende não somente do esforço individual, mas principalmente do contexto em que o indivíduo se insere que define, aliás, seu ponto de chegada.

Diante deste contexto, podemos inferir que é indispensável priorizar o brincar, os jogos, o lúdico e o uso das TDICs, nos anos iniciais, para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança, uma vez que os desafios mobilizam o ser humano na busca de soluções e na resolução de problemas.

### **3 RELATO DE EXPERIÊNCIA: UMA VIVÊNCIA NA ESCOLA BÁSICA**

#### **ADRIANO MOSSIMANN**

Neste capítulo, relataremos a experiência vivenciada na Escola Básica Adriano Mosimann durante aulas de Educação Física, com as turmas do 3º(terceiro), 4º (quarto) e 5º (quinto) anos do Ensino Fundamental.

A escola está situada na Rua Leôncio Machado, nº 179, na Comunidade de Serril, Braço do Trombudo, Santa Catarina. Tem como proprietário e mantenedor o Município de Braço do Trombudo, SC. Oferta o Ensino Fundamental do 2º (segundo) ao 9º(nono) ano, de acordo com as Legislações Estaduais, Municipais e Federais em vigor.

Os turnos de funcionamento são matutino e vespertino. No período matutino, são atendidos os alunos regularmente matriculados de 6º (sexto) ano a 9º (novo) ano do Ensino Fundamental e no período vespertino, são atendidos os alunos regularmente matriculados de 2º (segundo) ao 5º (quinto) ano do Ensino Fundamental, totalizando 137 (cento e trinta e sete) alunos.

Esta escola é distante de aproximadamente a 11(onze) quilômetros do centro, um bairro de classe social, considerada pobre e média, no entanto uma comunidade batalhadora, em conservá-la. Atende não só os alunos da comunidade, mas de outras comunidades vizinhas do município, inclusive do centro.

Podemos considerar que o relacionamento é bom. Os alunos em geral são bastante participativos, dinâmicos e interessados, sabendo respeitar as regras e também existe respeito entre aluno/aluno, professor/aluno, professor/professor e funcionários.

Os pais, na sua maioria são participativos e acompanham o desenvolvimento escolar de seus filhos, por meio de reuniões pedagógicas, visitas à escola, além das atividades extraescolares.

A Escola possui uma boa estrutura física, o prédio está em bom estado de conservação, sendo composta por sala de direção, secretaria, sala dos professores, biblioteca, sala de informática, 4 (quatro) salas de aula, cozinha refeitório, 4 (quatro) banheiros utilizados pelos alunos, 2 (dois) utilizados pelos

professores e funcionários, depósito para material de expediente, lavação e sala de educação física.

A escola está sendo equipada com as TDICs e possui um laboratório de informática, conectado à internet a qual se pode considerar de boa qualidade e boa manutenção. Além da sala de informática, nas salas de aulas há o Kit multimídia, que auxilia o trabalho dos professores.

A biblioteca da escola é de fácil acesso, atende aos alunos e todas as pessoas da comunidade que dela necessitam. Possui um excelente acervo, além dos livros, enciclopédias, revistas, jornais e materiais pedagógicos, procura inovar os materiais para ser auxiliares oferecido aos alunos e professores.

A escola conta com 16 (dezesseis) professores, 1(um) auxiliar de direção, 1 (um) diretor e 4 (quatro) de serviços gerais, totalizando 22 (vinte e dois) funcionários.

A maioria dos professores atuantes na escola são formados, principalmente nas áreas específicas e efetivos. No ensino fundamental os professores são formados em pedagogia e efetivos na rede municipal, sendo que a maioria possui especialização.

As tecnologias vêm sendo utilizadas aos poucos e os professores estão se adaptando ao uso, sendo que nem todos apresentam habilidades para usar os recursos oferecidos.

Este estudo teve como objetivo vivenciar a experiência de inserção dos jogos no processo de ensino e de aprendizagem, com a utilização das TDICs, verificando a sua importância. Para tanto, foram sujeitos da investigação, 45 (quarenta e cinco) alunos do 3º (terceiro) ao 5º (quinto) e o jogo utilizado foi o *Letroca Game*.

O jogo *letroca* apresenta uma interface simples, dinâmica, colorida e divertida e exercita as funções psicológicas superiores, como: memória, atenção, raciocínio rápido, sem contar no enriquecimento do vocabulário.

É um jogo que está disponível *online* e para aplicativos *Androide* e *ios*, e funciona da mesma forma nas diferentes plataformas, inclusive na web. Tem como finalidade formar o maior número possível de palavras a partir de determinadas letras, que são embaralhadas, e o usuário tentará formar o maior número de palavras possíveis.

As palavras são da língua portuguesa, sendo que não são aceitos palavrões, palavras de baixo calão, nomes próprios, gírias, verbos conjugados, apenas verbos no infinitivo como, por exemplo: cantar, estudar, vender, correr, partir, entre outros.

O *letroca* pode ser jogado de 03 (três) formas: clássico, metade e zen. No modo “Clássico” o usuário deve descobrir a palavra com o maior número de letras e seu objetivo é formar todas as palavras e as de maiores sílabas, com as letras oferecidas para passar a próxima etapa, com o tempo de dois minutos e meio.

No modo “Metade” apresenta um nível com dificuldade intermediária. O usuário deve descobrir, ao menos, metade das palavras possíveis com a combinação das letras disponibilizadas em cada partida. O tempo é o mesmo do modo clássico. Neste jogo, o ideal é passar para a fase seguinte, após descobrir pelo menos 50% (cinquenta por cento) das combinações.

O “Zen” permite que se jogue à vontade, sem limite de tempo para formarem suas palavras e avancarem o próximo nível. O objetivo é semelhante ao do modo clássico, passará de fase quem descobrir a maior palavra.

Com o jogo, a criança aprende de forma divertida, cria estratégias para completar o jogo, sendo importante para o desenvolvimento e para a aprendizagem.

Durante o curso de Especialização em Educação na Cultura Digital estudamos diferentes módulos: Núcleo de Base, PLAC 1, 2 e 3 e o Núcleo Específico. O Núcleo Específico solicitou uma atividade de intervenção e, para a realização desta atividade, foram utilizados o laboratório de informática e os notebooks disponíveis em sala de aula, kit multimídia, ligados à internet, disponibilizando site, sendo realizadas as pesquisas de jogos educativos. Também foram utilizadas a máquina fotográfica e o *tablet* para registrar o desenvolvimento da atividade.

No desenvolvimento da proposta, foi explicado que a atividade seria jogos on-line (*letroca*) e como funcionaria. A cada turma, foram apresentados os mesmos jogos, mas com dinâmicas diferenciadas.

No jogo desenvolvido com a turma do 3º(terceiro) ano, turma que apresenta dificuldade na escrita, assim, para ajudar na escrita, no vocabulário e

pelas dificuldades, iniciou-se no nível Zen. Em seu primeiro momento, foi explicado aos alunos que iríamos fazer uma atividade no laboratório de informática e eles ficaram eufóricos; alguns computadores do laboratório não estavam funcionando e utilizamos também os notebooks das salas de aula. Assim que chegamos ao laboratório, foi informado aos alunos que a atividade seria um jogo on-line e mostrada a dinâmica do jogo.

Os aprendizes prestaram muita atenção às nossas explicações e, na hora de jogar, demonstraram interesse, mas alguns logo se dispersaram, querendo mudar de jogo. Os alunos que se dispersaram, foram os que ainda não são totalmente alfabetizados, pois o jogo não se tornou atrativo, uma vez que seus colegas avançavam os níveis, eufóricos com a pontuação e eles não completavam o quadro, sendo que queriam jogar os jogos acostumados, aqueles que não apresentam foco no pedagógico, mas de seu conhecimento.

A turma do 3º (terceiro) ano era composta por 13 (treze) alunos e, por ser pequena, praticamente tivemos um aluno por computador. Percebemos que alguns apresentavam dificuldades e não conseguiam formar palavras, estavam inseguros e ficavam nos chamando para auxiliá-los. E, provavelmente, por estar um aluno por computador, faltou à interação entre os pares, um não ajudava o outro, assim as dificuldades em formar as palavras, tornou o jogo pouco atrativo para alguns.

Fotografia 1 – Momento inicial com a turma 3º (terceiro) ano



Fonte: Arquivo da autora, 2015.

Fotografia 2 – Momento de realização da atividade alunos do 3º (terceiro) ano



Fonte: Arquivo da autora, 2015.

Com os alunos do 4º (quarto) ano, composta por 19(dezenove) alunos, foi utilizada a mesma estratégia e explicações e jogaram nos três níveis. Prestaram muita atenção e, na hora de jogar, demonstraram interesse. Mas o que ocorreu com a turma do 3º (terceiro), também aconteceu com esta turma, em que alguns alunos se dispersaram querendo mudar de jogo. Alunos que não gostam muito de escrita, ainda não a dominam, mas gostam de jogos de ação e de aventura, pois estavam acostumados a jogar em suas casas, o “*Grand Theft Auto*” (GTA), o grande ladrão de carros, que é um jogo ação-aventura.

Esta turma era constituída de 19 (dezenove) alunos. Por ser uma classe maior, os alunos usaram os computadores em duplas e trios, mostraram muito interesse na hora de jogar e conseguiram alcançar os objetivos do jogo, evidenciando a importância da interação entre os pares e do trabalho em grupo para o desenvolvimento do jogo. Alguns alunos pediram para que falássemos o nome do jogo, pois queriam jogar também em suas casas.

Fotografia 3 - Momento de realização da atividade com alunos do 4º(quarto) ano.



Fonte: Arquivo da autora, 2015.

Fotografia 4 – Momento de realização da atividade com a turma do 4º (quarto) ano.



Fonte: Arquivo da autora, 2015.

Com os alunos do 5º (quinto) ano, turma composta de 13(treze) alunos, usamos a mesma estratégia e foram dadas as mesmas orientações. A atividade foi um jogo online, que ajudaria no aprendizado, possibilitando aumentar o vocabulário, exercitar a memória e ser desafiador, sendo jogado em 3 (três) níveis. Todos prestaram muita atenção nas explicações e, na hora de jogar, demonstraram interesse, porém, alguns se dispersaram, a exemplo do 3º

(terceiro) e 4º (quarto) anos. Os alunos que se dispersaram foram os que não possuem computador em casa e, com a oportunidade de manuseio, desejavam navegar em todos os *sites*, devido à curiosidade. A turma era composta por 13 (treze) alunos. Uma turma pequena, mas a partir da experiência com as turmas do 3º (terceiro) e do 4º (quarto) anos, resolvemos destinar apenas 5 (cinco) computadores, para que eles jogassem em grupos. O jogo se tornou interessante e bastante agitado, pois desejavam vencer o tempo da ampulheta, tentando montar todas as palavras, completar o quadro, para assim passar de nível. Assim, a importância da interação, integração, cooperação entre os componentes das duplas e a competição entre as duplas.

Fotografia 5 – Momento de realização da atividade com a turma do 5º(quinto) ano.



Fonte: Arquivo da autora, 2015.

Como este jogo é formado por letras embaralhadas, também foi desenvolvida atividade, usando o alfabeto móvel, com o objetivo de verificar se o aluno também apresentaria o mesmo interesse em formar palavras, comparado ao jogo online. E o resultado realmente foi o esperado. A motivação não foi a mesma, pois mostraram pouco interesse, sempre perguntado o porquê de não jogar no computador. Isso prova que os jogos com o uso das TDICs, oportunizam o *feedback* instantâneo ao aluno, oferecendo reforço positivo ou negativo, além da atração que estas tecnologias promovem.

Assim, com o uso do computador, este jogo foi motivador, abrindo possibilidades, ajudando não somente na integração do uso das tecnologias, mas uma opção para melhorar o vocabulário. Há uma diversidade de palavras que podemos formar com o uso de algumas letras. Além de divertido, o mesmo abrange também a disciplina de Matemática, pois os alunos ficam controlando o tempo e a quantidade de palavras que formam, fazendo um comparativo com as que não conseguiram formar, bem como a quantidade de letras usadas para formar as palavras, desenvolvendo também a capacidade de comparação e análise.

Os jogos digitais em nosso contexto escolar representam uma forma significativa de oferecer a diversão, ensino e a aprendizagem, integrando, construindo conhecimento, desenvolvendo habilidades e atitudes. Os educandos, por meio dos jogos, têm a possibilidade de conviver com diferentes sentimentos e, é nas brincadeiras que demonstram como veem e sentem o mundo, manifestam dificuldades, desejos e sentimentos que não conseguem expressar por meio de palavras.

A ludicidade no processo de ensino aprendizagem é importante no desenvolvimento do aluno, desperta interesse nas atividades. Segundo Kishimoto, (1994, p.13)

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproxima-lo dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola

A ludicidade no ambiente escolar é importante, traz vantagens à aprendizagem e, com ela, trabalha-se a imaginação. A criança se desenvolve com prazer, realiza com espontaneidade, mobiliza esquemas mentais e estimula o pensamento, auxiliando no desenvolvimento das funções superiores, com a realização de atividades complexas.

O uso TDICs, muitas delas, novidades para nós, professores, oportunizam a aproximação entre aluno e professor, direcionando a busca do conhecimento, a exploração dos conteúdos e o seu aprendizado. O uso que fizemos na prática pedagógica foram os jogos virtuais, tendo como objetivo

ampliar o repertório das palavras, a escrita correta e o contar das letras para formar palavras e frases. Podemos afirmar que é possível aprender brincando.

Para aproveitar todo o potencial das TDICs, em prol da aprendizagem do aluno, mantendo-os interessados na atividade, é preciso saber utilizá-las, planejar seu uso de acordo com os conteúdos a serem estudados, com dominar as TDICs e esta encontrasse em constante processo de formação.

Segundo Valente (1997, p.14) a formação do professor,

Deve promover condições para que ele construa conhecimento sobre as técnicas computacionais, entenda porquê e como integrar o computador na sua prática pedagógica e seja capaz de superar barreiras de ordem administrativa e pedagógica. Essa prática possibilita a transição de um sistema fragmentado de ensino para uma abordagem integradora de conteúdos para a resolução de problemas específicos de interesse de cada aluno. Finalmente deve-se criar condições para que o professor saiba contextualizar o aprendizado e a experiência vivida durante sua formação para sua realidade de sala de aula compatibilizando as necessidades de seus alunos e os objetivos pedagógicos que se dispõe a atingir.

Pode-se inferir, que as TDICs, aplicadas com planejamento e objetivo educativo, auxiliam no aprendizado, oportunizando a interação, a colaboração e a autonomia.

Para Valente (1998, p.02) o termo “informática na educação refere-se à inserção do computador no processo de aprendizagem dos conteúdos curriculares de todos os níveis e modalidades de educação”. Assim entendido, o computador é uma ferramenta que pode auxiliar o professor a promover a aprendizagem, autonomia e a criticidade do aluno. Mas para que isso aconteça à necessidade do professor assumir o papel de mediador, o conhecimento e o objeto (computador). O que enseja a formação para exercício deste papel, entretanto, não é o que se observa na prática escolar, uma vez que a maioria das tecnologias são utilizadas apenas como substitutos do quadro e do giz.

## 4 CONCLUSÃO

O estudo realizado teve sua origem nas atividades desenvolvidas no Núcleo Específico, do Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital, fundamentado nos conteúdos estudados e nas práticas realizadas, que nos permitiu vivenciar a aplicação do jogo *letroca*, com o uso das TIDCs, em nossa escola, como recurso didático. Foram sujeitos da investigação, 45 (quarenta e cinco) alunos do 3º (terceiro) ao 5º (quinto). Os jogos são brincadeiras que oportunizam o desenvolvimento cognitivo do aluno, contribuindo para a formação de um ser sociável, com o desenvolvimento da moralidade, autonomia, senso de responsabilidade individual ou em grupo.

Foi possível constatar que os jogos educativos contribuem no processo de ensinar e de aprender, auxiliam no desenvolvimento do raciocínio, da concentração e do imaginário. O lúdico permite criar no aluno uma forma prazerosa de aprendizagem, tornando-se uma experiência gratificante no seu desenvolvimento.

Os jogos educativos, considerados como recurso pedagógico, são importantes quando bem planejados e mediados pelo docente, oportunizando a interação e a aprendizagem. Uma vez estabelecido e obedecido o sistema de um jogo, pode o aprender tornar-se tão divertido quanto o brincar e, nesse caso, aprender torna-se interessante e prazeroso para o aluno.

As brincadeiras, os jogos e a ludicidade são cooperadores no desenvolvimento e na aprendizagem, mas requerem planejamento e organização por parte do docente, necessitam ser, cuidadosamente planejados, executados e avaliados de acordo com o perfil de cada turma e dos conteúdos a serem abordados, pois existem diferentes formas de explorar as brincadeiras e os jogos em sala de aula. Vale salientar que a interação e a cooperação são fundamentais para o bom andamento da atividade.

Vivemos na chamada era da informação, do conhecimento, das tecnologias digitais e a escola não pode mais ignorar a presença das TDICs no cotidiano de seus alunos, professores e da sociedade. O ser humano está em constante contato com essas tecnologias, até mesmo imersos nelas, modificando

as formas de pensar e atuar, onde as máquinas transformam e até substituem o fazer humano.

Neste sentido, o uso destas tecnologias na escola, não se justifica apenas para um ensino inovador e divertido, mas com sua linguagem própria, constituem os modos de pensar, de se expressar, de representar e se comunicar, trazendo novas maneiras de ensinar e de aprender, permitindo ao aluno aprender em rede, de forma prazerosa, colaborativa, sendo autores e coautores.

É imprescindível que os professores reconheçam a importância dos jogos, das brincadeiras, do lúdico e das TDICs na construção do conhecimento, que as políticas públicas possibilitem aos docentes, formação para o uso das TDICs e equipem as escolas com computadores modernos, com conexão rápida, *wifi* e manutenção constante destes equipamentos, que rapidamente, tornam-se obsoletos

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Maria Elizabeth de; ALVES, Robson Medeiros; LEMOS, Silvana Donato Vilela (Org). **Web Currículo: Aprendizagem, pesquisa e conhecimento com o uso das tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: Letra Capital, 2014.
- ARAÚJO, Vânia Carvalho de. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. 1.ed. São Paulo: Cortez, 1992.
- ARCE, A; DUARTE, N. **Brincadeiras de papéis sociais na educação infantil: As contribuições de Vigotski, Leontiev e Elkonin**. São Paulo: Xamã, 2006.
- BORBA, Angela, M. **A brincadeira como experiência de cultura na educação infantil**. In: BRASIL/MEC – Revista Criança do professor de educação infantil – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.
- Blog. Disponível em: <<http://quebracabecaedu.blogspot.com.br/2011/06/o-jogo-na-teoria-de-piaget>> Acesso em: 05. abr. 2016.
- Blog. Disponível em: <<http://quebracabecaedu.blogspot.com.br/2011/06/o-jogo-na-teoria-de-vygotsky.html>> Acesso em 05.abr.2016.
- Blog. Disponível em:< <http://www.efdeportes.com/efd195/jogos-para-piaget-wallon-e-vygotski.htm>> Acesso em 05.abr,2016
- FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento: Uma Psicologia para o Esporte**. Rio de Janeiro: ed. Shape, 1992.
- FORTUNA, Tania Ramos. **Sala de aula é lugar de brincar?** Disponível em<[http://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto\\_sala\\_de\\_aula.pdf](http://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto_sala_de_aula.pdf)> Acesso em: 19.jun.2016.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- \_\_\_\_\_. **Jogos tradicionais Infantis: O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.
- LOPES, E. M. S. T.; GALVÃO, A. M. O. **História da Educação**. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.
- LUCIANO, Fábila Liliã. **Metodologia científica e da pesquisa**. Criciúma: Ed.do autor, 2001.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.). **Ludo pedagogia – ensaios 1; educação e ludicidade**. Salvador: ed. Gepel, 2000.

MACHADO, João Luís de Almeida. **Brinquedos ou Computadores?** 2007. Disponível em: <[http://hdibrasil.com.br/index2.php?option=com\\_content&do\\_pdf=1&id=543](http://hdibrasil.com.br/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=543)>. Acesso em: 10. Nov.2015.

MARQUES, Marta Nascimento; KRUG, Hugo Norberto. **O jogo como conteúdo da Educação Física Escolar**. Revista Digital: P@rtes, São Paulo, jul. 2009. Disponível em: Acesso em: 10 set. 2013.

MIRANDA, Simões de. **Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais**. Campinas, SP: Papyrus, 2001.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil: Simbolismo e Jogos**. Porto Alegre: Prodil, 1994

OLIVEIRA, Marta Kolhl de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento - um processo sócio histórico**. São Paulo:Scipione, 1997.

PEREIRA, Andréia Regina, LOPES, Roseli de Deus. **Legal: Ambiente de Autoria para Educação Infantil apoiada em Meios Eletrônicos Interativos**. SP: 2005.

PIAGET, Jean. **A Psicologia da Criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1978.

\_\_\_\_\_. **O juízo Moral na Criança**. São Paulo: Sammus, 1994.

REGO, T. C. Vygotsky: **Uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 10. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

RIZZO, G. **O Método Natural de Alfabetização**. In: Alfabetização Natural. Rio de Janeiro: Ed. Francisco Alvez, 1988.

RONCA, P. A. C.; TERZI, C. A. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. 9. ed. São Paulo: Edesplan, 1995.

SANTIN, Silvino. **Educação física da opressão do rendimento à alegria do lúdico**. Porto Alegre: Edições EST/ESEF-UFRGS, 1994.

VALENTE, J. A. **O uso inteligente do computador na educação"**. Pátio **Revista Pedagógica**. Editora: Artes Médicas Sul, 1997

\_\_\_\_\_.J. A. **Formação de profissionais na Área de Informática em Educação**. In: VALENTE, J. A. (org.). **Computadores e conhecimento: repensando a Educação**. Campinas, SP: UNICAMP/NIED, 2ª edição, 1998.

VALENTIM, Monica Oliveira da Silva Vicente. **Brincadeiras Infantis: importância para o desenvolvimento neuropsicológico e para a aprendizagem**. Disponível em:<[http://www.moreirajr.com.br/revistas.asp?id\\_materia=2240&fase=imprime](http://www.moreirajr.com.br/revistas.asp?id_materia=2240&fase=imprime)>. Acesso em 06. Jun. 2016.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.