

**LIGA DE ENSINO DO RIO GRANDE DO NORTE
FACULDADE NATALENSE PARA O DESENVOLVIMENTO
DO RIO GRANDE DO NORTE
CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO**

ANDRÉ DE SOUZA BARROS

TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO:
Um olhar sobre o site de educacional www.junior.te.pt

ANDRÉ DE SOUZA BARROS

**NATAL/RN
2006**

ANDRÉ DE SOUZA BARROS

TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO:

Um olhar sobre o site de educacional www.junior.te.pt

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Licenciatura em Computação da Faculdade Natalense para o desenvolvimento do Rio Grande do Norte como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciado em Computação.

Orientadora: Profª Liane Ferreira da Trindade, MSc.

**NATAL/RN
2006**

Catálogo na Publicação – Biblioteca da FARN
Setor de Processos Técnicos

Barros, André de Souza

Tecnologia na Educação: um olhar sobre o site de educação infantil
www.junior.te.pt / André de Souza Barros – Natal: FARN, 2006.
41f.

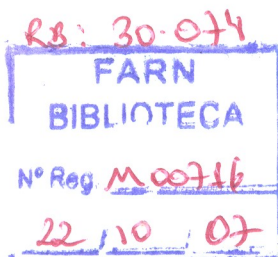
Orientador: Liane Ferreira Trindade (M.Sc.)

Monografia (Licenciatura em Computação) – Faculdade Natalense para
o Desenvolvimento do Rio Grande do Norte.

1. Jogos Educacionais – Monografia. 2. Informática Educativa –
Monografia. 3. Educação Infantil – Internet – Monografia I. Título.

RN/FARN/BC
004.4:37

CDU



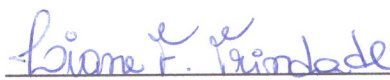
M
004.4:37
B 273+
2006
2x01

ANDRÉ DE SOUZA BARROS

TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO:

Um olhar sobre o site de educação infantil www.junior.te.pt

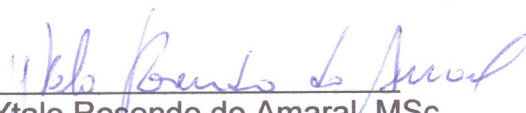
Monografia apresentada e aprovada ao Curso de Licenciatura em Computação da Faculdade Natalense para o desenvolvimento do Rio Grande do Norte em 16 de Dezembro de 2006, pela banca composta pelos seguintes membros.



Prof. Liane Ferreira da Trindade MSc.
Orientadora



Prof. Bartira Paraguaçu Falcão Rocha MSc
Membro Examinador



Prof. Ytalo Rosendo do Amaral MSc
Membro Examinador

Dedico este Trabalho a Deus por ter me dado à força e coragem necessárias a conclusão de mais uma etapa de minha vida.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por ter colocado pessoas tão especiais em minha vida.

Agradeço aos meus pais por terem me incentivado e me apoiado durante todo caminhar da vida,

Agradeço em especial a Karol Miranda, pelo apoio e encorajamento em todos os momentos decorridos durante estes quatro anos.

A todos os professores por terem compartilhado seus conhecimentos e experiências e mais que lições acadêmicas me mostraram lições de vida, aos colegas de turma pelo companheirismo e amizade.

Agradeço aos meus amigos por terem sempre me incentivado e acreditado que eu conseguiria em especial á Ricardo Bezerra, Ênzio Galvão, Luciano Oliveira, Paulo André Bezerra Ramos, Gutemberg Câmara e Jorge Luis Fernandes da Costa.

Agradeço a minha orientadora, Liane Fereira Trindade pela paciência e presteza e a todos aqueles que me ajudaram de alguma forma contribuíram para a conclusão deste trabalho.

RESUMO

Este trabalho elucida a importância das Tecnologias da Informação dentro do ambiente de ensino, objetivando analisar o ambiente do site de educacional www.junior.te.pt, mais especificamente os Jogos Educativos, assim como analisar se o lúdico influencia positivamente para o processo de ensino-aprendizagem, verificando a viabilidade dos jogos de computador como atividade complementar de ensino. Para a realização desta pesquisa foi utilizada a metodologia de estudo de caso que segundo a literatura consiste em analisar o objeto de estudo com o intuito de conhecê-lo profundamente. Quanto aos meios foi utilizada a pesquisa do tipo descritiva, pois visa criar familiaridade com o objeto de estudo e conhecer sua características, Por fim identificou-se através da análise que o emprego do Site no processo de ensino é viável assim como os jogos contidos nele, uma vez que o lúdico incentiva o raciocínio, a curiosidade a memorização das crianças.

Palavras-chave: Jogos, Educação, Ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

This work try to show the importance of the Informatics' Technologies of inside of the education surroundings, with the objective to analyze the developed of the children education site www.junior.te.pt, more specifically the Educative Games, as well as analyzing the contribution of the playful bring positive influences for the teach-learning process, verifying the viability of the computer's games, as complementary activity of education. To realize this research, we used the methodology study-case that was applied in according to literature, consists of analyzing the studied object, with intention to know it deeply, In the environments, the research was descriptive type, therefore it aims at to create familiarity with the object study and to know its characteristics. Finally was identified through analyzes that the education Site can be used in teach-learning process, as well as the games contained in it, in once the playful stimulates the reasoning, the curiosity the memorization of the children.

Word-key: games, Education, Teach-learning

“Jogar educa, assim como viver educa: sempre sobra alguma coisa”. Leif

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
2 OBJETIVOS.....	12
2.1 <i>Objetivo Geral</i>	12
2.2 <i>Objetivos Específicos</i>	12
3 METODOLOGIA	13
4 JUSTIFICATIVA.....	13
5 ANALIZANDO O DESIGN DO AMBIENTE	15
6 OS JOGOS ON-LINE E O APRENDER BRINCANDO	25
6.1 OS JOGOS COMO UM RECURSO PEDAGOGICO	27
7 A TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO E SUA CONTRIBUIÇÃO AO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM	30
8 TECNOLOGIAS DIGITAIS E A REMOMADA DA DISCUSSÃO MEDIÁTICA.....	32
9 APRENDENDO E ENSINANDO	34
9.1 OS PROFESSORES E OS MEIOS: Tecendo parcerias.....	35
9.2 A MEDIAÇÃO NA AÇÃO.....	36
10 CONCLUSÃO	39
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	40

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -	Tela Principal site www.junior.te.pt	15
Figura 2 -	Tela da sub-sessão "lojinha"	16
Figura 3 -	Tela da sub-sessão "contato"	17
Figura 4 -	Tela da sub-sessão "postais"	17
Figura 5 -	Tela da sub-sessão "recomendar a um amigo"	18
Figura 6 -	Tela da sub-sessão "agenda"	18
Figura 7 -	Tela da sub-sessão "pais e educadores"	19
Figura 8 -	Tela da sub-sessão "noticias"	19
Figura 9 -	Tela da sub-sessão "construir histórias"	20
Figura 10 -	Tela da sub-sessão "Porutgal"	20
Figura 11 -	Tela da sub-sessão "ambiente"	21
Figura 12 -	Tela da sub-sessão "concurso"	21
Figura 13 -	Tela da sub-sessão "vamos fazer"	22
Figura 14 -	Tela da sub-sessão "jogos"	22
Figura 15 -	Tela da sub-sessão "música"	23
Figura 16 -	Tela da sub-sessão "famosos"	23
Figura 17 -	Tela da sub-sessão "desporto"	24
Figura 18 -	Tela da sub-sessão "sabias que"	24
Figura 19 -	Tela da sub-sessão "mundo animal"	25
Figura 20 -	Tela dos jogos	28
Figura 21 -	Tela do jogo legenda geografica	28
Figura 22 -	Tela do jogo da memória	30

1 INTRODUÇÃO

Quando tratamos de educação escolar, percebemos que a tecnologia ainda não é utilizada dentro de padrões metodológicos, que garantam uma dinamicidade diversificada. Quando se trata de uma forma de deixar o processo de ensino-aprendizagem mais eficiente, espera-se que o computador e seus acoplamentos, posam contribuir de forma significativa com o processo de ensinar/aprender. O dever da escola em todos os seus níveis de ensino é o de educar seus sujeitos, tentando agregar a essa educação valores organizacionais e um conjunto de conhecimento em varias áreas, desde a educação infantil, até o ensino em nível superior.

Definir um conceito de ensino-apredizagem não é tarefa fácil, a primeira dificuldade encontrada é o fato de que durante muito tempo esse termo foi tratado como duas coisas distintas. Com a quebra dos modelos tradicionais, percebemos que o ato de ensinar pressupõe imediatamente um aprendiz, o que nos conduz a olhar para esse termo como algo indissolúvel. Assim, podemos expor que ensino-aprendizagem é um conjunto de ações cognitivas multifacetado, que considera um contexto definido, e um conteúdo especificado, objetivando a construção de saberes (Habilidades, competências e conhecimentos) que possibilitem aos seus atores (aprendentes/conhecentes) o domínio com segurança da gama de saberes previamente definido por sujeitos mais experientes. Esses saberes dependerá da cultura e do tempo atual que os sujeitos se encontrem e do objetivo prévio que se tenha.

Os professores têm um papel importante na vida escolar dos aprendizes, já que ele é formado para valorizar conteúdos e ensinamentos, usando várias metodologias para construir esses ensinamentos, como a aula expositiva, visitas, pesquisa dentre outras, sendo assim, poderá fazer uso de várias formas de avaliação, como provas, trabalho, análise e jogos tendo como função verificar o quanto é assimilado pelos alunos. Dessa maneira, para diversificar o suporte de verificação de aprendizagem, o computador também oferece várias alternativas, como ambientes virtuais de educação.

Acreditamos que as novas tecnologias de informação e comunicação, apresentem certa diversidade para educação, através principalmente de seus acoplamentos. Essas estruturas poderão dinamizar o processo de ensino-aprendizagem, proporcionando novas formas de suporte de conhecimento. Como

exemplos podem citar os ambientes on-line, com suas estruturas virtuais que proporcionam várias atividades de simulação. Bem como, vários equipamentos que podem ser acoplados a CPU proporcionando um leque maior de possibilidades, como por exemplo: os óculos 3D (Ilusão de tridimensionalidade), que permite uma visualização de projeções ou figuras em terceira dimensão, e as próteses de extensão plugável¹, que são aparelhos periféricos onde, no momento que os mesmos são ligados ao computador, automaticamente são reconhecidos, alguns até instalados pelo próprio sistema operacional.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo geral

O objetivo deste trabalho é a analisar os aspectos educativos dos jogos propostos pelo site www.junior.te.pt, relacionados ao 1 (primeiro) ciclo.

2.2 Objetivos Específicos

- Demonstrar o quanto é viável inserir uma atividade lúdica dentro do contexto computacional no processo de ensino-aprendizagem.
- Fazer uma análise de viabilidade dos jogos de computador como atividade de ensino complementar.
- Analisar e descrever as características positivas e negativas do site.

¹ Equipamentos que são integrados ao corpo humano e ao computador, objetivando transmissão de atividade.

3 METODOLOGIA

A metodologia utilizada para a execução deste trabalho foi a de estudo de caso que segundo a literatura consiste em analisar o objeto de estudo com o intuito de conhecê-lo profundamente. Roesch (1999, p.127). Quanto à classificação, a pesquisa é do tipo bibliográfica descritiva. Descritiva, pois, conforme a conceituação de Gil (2002, p.42) “As pesquisas descritivas tem como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno”.

A pesquisa ora apresentada visa analisar e descrever o ambiente estudado; mais precisamente os jogos, avaliando os benefícios para o aprendizado através desta atividade lúdica, bem como suas características e aspectos positivos e negativos.

Para o desenvolvimento deste trabalho segue as seguintes etapas:
Realização de uma pesquisa bibliográfica a cerca do levantamento, seleção e documentação de todos os temas correlacionados como:

- Os jogos on-line e o aprender brincando.
- A tecnologia de informação e comunicação e sua contribuição ao processo de ensino-aprendizagem.
- Tecnologias digitais e a retomada da discussão mediática.
- Os professores e os meios.
- A mediação na ação.

Em seguida, a realização de uma etapa descritiva caracterizada por observar, registrar, analisar e ordenar dados.

4 JUSTIFICATIVA

Em uma época onde o sistema de ensino está focado em linguagens diversificadas na educação, a escola passa por um tempo de total incerteza: como formar um cidadão para um mundo tecnológico, se é subtraído da escola (ou no mínimo limitado) o uso constante das tecnologias de ponta, como o computador.

Sendo assim, tentando entender as razões para a não valorização da tecnologia em educação, observamos que é também uma questão de estímulo ao docente. Por parte dos alunos, observa-se que há um grande interesse, talvez isso se justifique pelos atrativos embutidos na variedade de programas, como games e outros. Sabe-se que existe certo domínio da usabilidade dos softwares.

Essa questão estende-se para o uso de computadores em rede, uma prova clara e simples, é o uso de sites com fins educativos. Nesse sentido este trabalho visa elaborar um estudo sobre o site www.junior.te.pt, objetivando observar e refletir sobre alguns aspectos relativos à: estrutura do site, distribuição de atividades, assuntos abordados, conteúdos voltados para a série a que se propõe; entre outras como: cores, distribuição de link, acessibilidade e conforto ao olhar (jogo de cores que propicie um bem estar aos usuários).

Abaixo está exposta a página principal do site:



Figura 1 - Tela Principal site www.junior.te.pt

Este site é uma criação portuguesa que tem como seus criadores o grupo Tex Edi Net – Consultoria para os Negócios, LTDA, contando também com a ajuda de pais ou educadores que queiram colaborar com o site.

5 ANALISANDO O DESIGN DO AMBIENTE

Em se tratando de cores, o site tem trabalhado dentro dos padrões de apresentação visual adequado ao conforto das crianças, pois segundo estudos, sabe-se que as cores utilizadas são cores que não dispersão a atenção do usuário, especialmente se tratando de crianças, pois não cansa a vista justamente por não serem cores de grande impacto na visão.

O site é desenvolvido principalmente nas cores azul claro e azul escuro, onde predomina o azul escuro que dentro da cultura ocidental, essa cor esta associada à fé, confiança, integridade, delicadeza, pureza e paz. O azul escuro da à sensação de frieza e formalismo, atraindo assim a atenção do aluno para o site, trabalhado e evitando a sua dispersão. (Lacy, 1989)

São trabalhadas também as cores de formas variadas, com o intuito de brincar ensinando ao seu usuário. Em relação a isso FARINA (1987, p.27), expõe que:

Sobre o individuo que recebe a comunicação visual, a cor exerce uma ação tríplice: a de impressionar, a de expressar e a de construir. A cor é vista: impressiona a retina. É sentida: provoca uma emoção. É construtiva, pois tendo um significado próprio, possui valor de símbolo, podendo assim, construir uma linguagem que comunique uma idéia.

O site tem formas bastante diversificadas e chamativas, como bolas, prédios, balões, animais, crianças brincando, dentre outras coisas, fazendo com que os seus usuários despertem a curiosidade para irem se aprofundando no ambiente.

Com relação às atividades e estrutura didática, trabalhando mais especificamente com os jogos, notamos, em algumas atividades, que o tamanho da fonte utilizada não é bem adequado, pois, dificulta a visão, por ser bastante pequena. Por outro lado, se as atividades estudadas possuíssem uma letra de tamanho maior, facilitaria para ler. Principalmente porque é um site específico para crianças.

Este site é constituído por vários links que trazem informações diversas e entretenimento, trazendo em seu layout uma interface bem simplificada, deixando assim, seu usuário bem à vontade para navegar entre seus tópicos.

Entre as diversas informações que dispostas no site, encontramos uma sessão denominada *Clube Júnior*, composta pelas seguintes sub-sessões:



Figura 2 – Tela da sub-sessão "lojinha" do site

- **Lojinha:** Nessa sub-sessão, o usuário encontra um portal com grande sugestão de livros, dvds, filmes, jogos e multimídias.

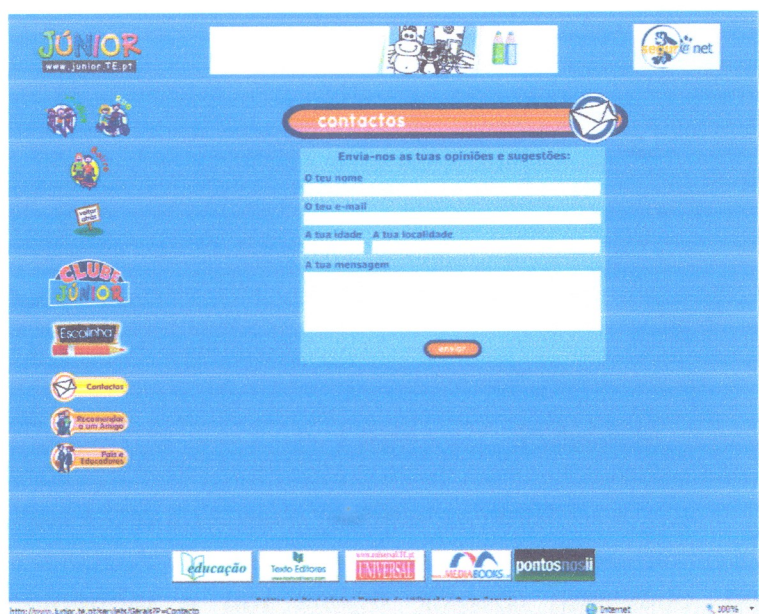


Figura 3 – Tela da sub-sessão "contato" do site

- **Contatos:** É um espaço destinado para o envio de sugestões e opiniões sobre o site.



Figura 4 – Tela da sub-ssão “postais” do site]

- **Postais:** O usuário pode enviar postal com vários temas para quem desejar.

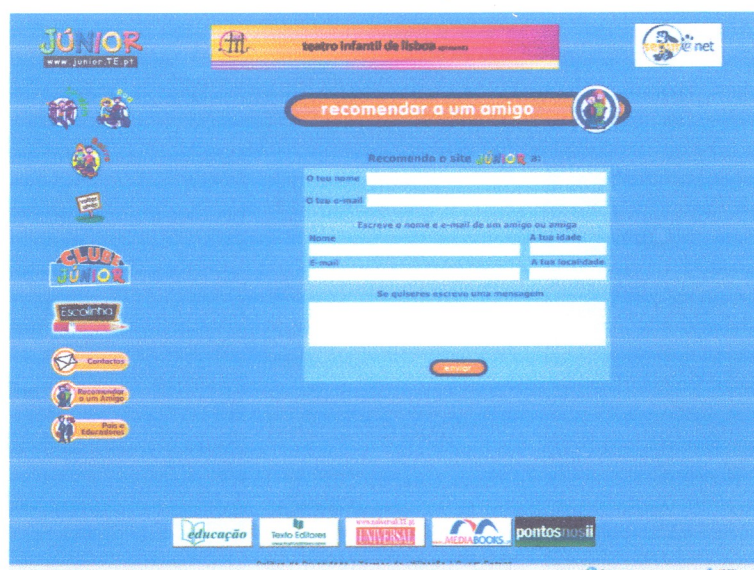


Figura 5 – Tela da sub-sessão “recomendar a um amigo” do site

- **Recomendar a um amigo:** Espaço reservado, onde o usuário recomenda este site a um amigo.

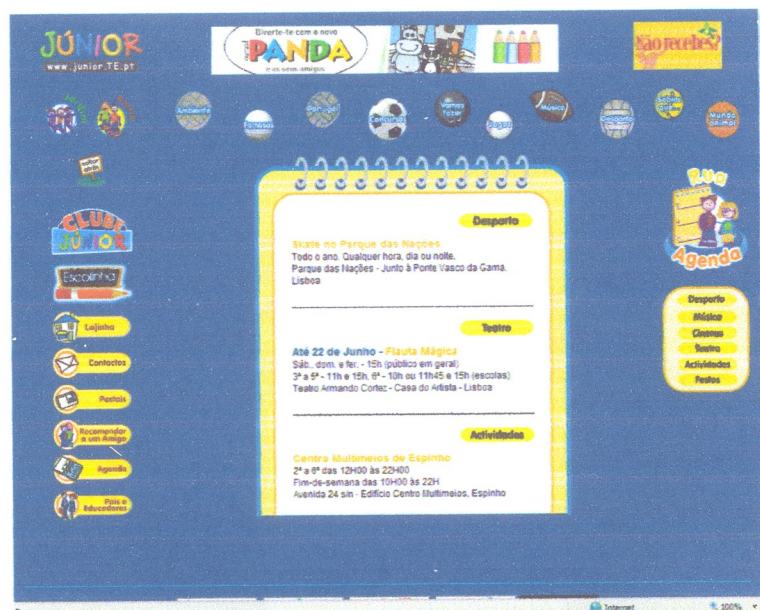


Figura 6 – Tela da sub-sessão “agenda” do site

- **Agenda:** O espaço traz uma agenda sobre, atividades culturais, lazer e esporte.

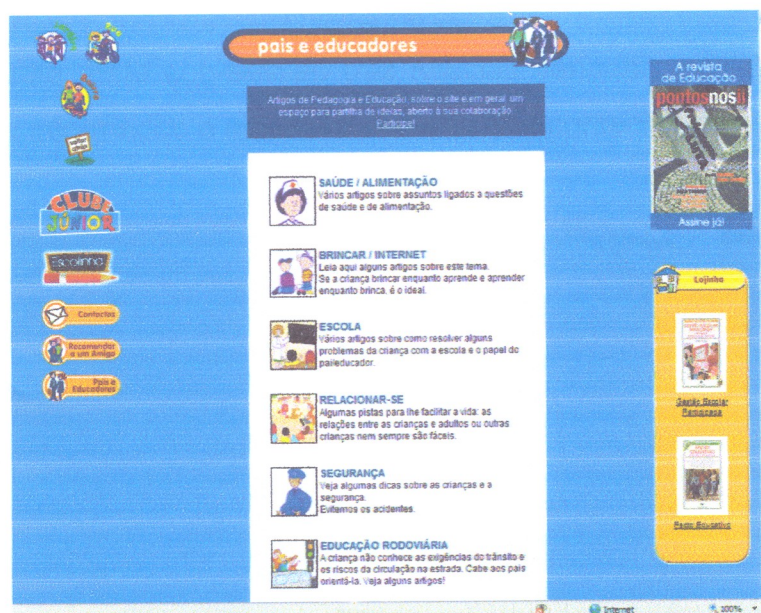


Figura 7 – Tela da sub-sessão “pais e educadores” do site

- **País e educadores:** Este é um espaço utilizado para a informação, contendo nele vários artigos sobre temas diversificados, como; saúde, alimentação, família e curiosidades, este espaço também conta com a colaboração do usuário que desejar enviar algum artigo.

A próxima sessão do site é denominada de *JUNIOR HELLO KIDS* e esta localizada ao centro da tela, demonstrando em sua estrutura as seguintes sub-sessões:

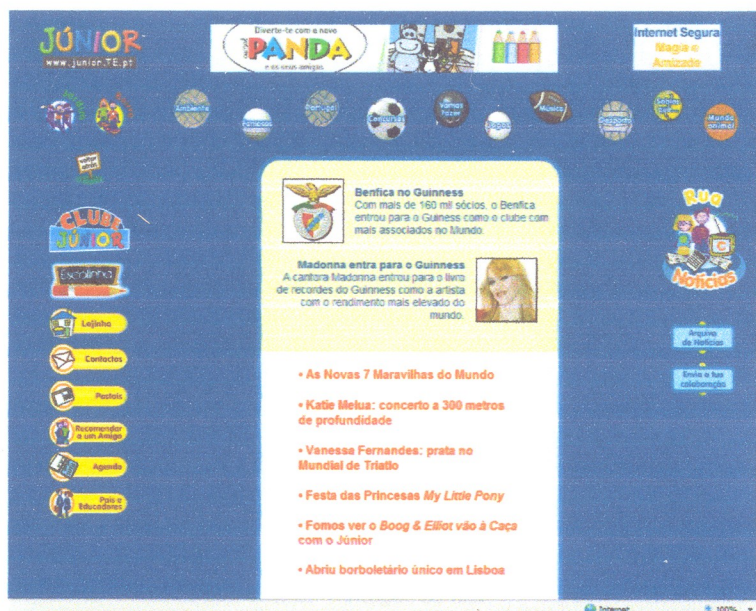


Figura 8 - Tela da sub-sessão "notícias" do site

- **Notícias:** Esta sub-sessão traz notícias variadas, no intuito de deixar seus usuários informados e atualizados sobre os acontecimentos.

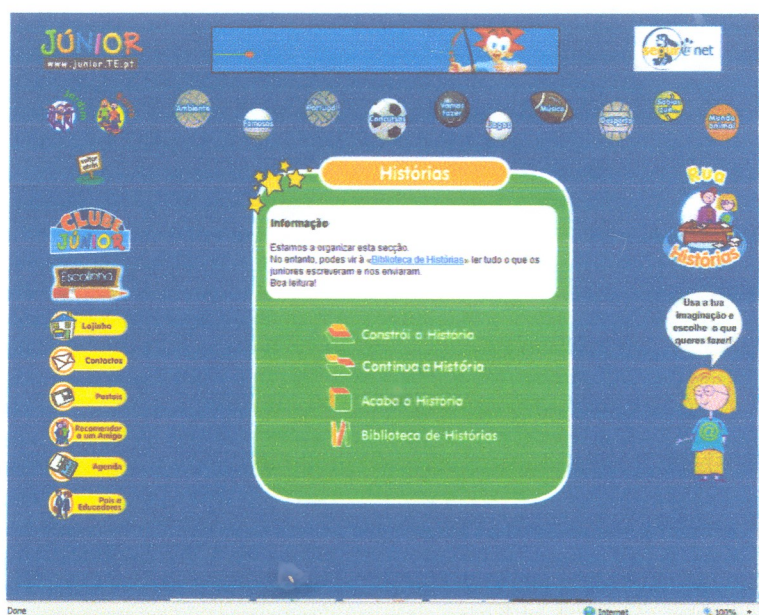


Figura 9 – Tela da sub-sessão "construir histórias" do site

- **Construir Histórias:** Este espaço aguça a criatividade infantil, pois tem como finalidade ajudar na criação de histórias, nele também é

encontrado um acervo com histórias criadas por outros usuários, formando uma mini-biblioteca on-line.



Figura 10 – Tela da sub-sessão "Portugal" do site

- **Portugal:** É um espaço dedicado aos acontecimentos, informações e fatos interessantes sobre o país de origem do site.



Figura 11 – Tela da sub-sessão "ambiente"

- **Ambiente:** Fornece ao usuário informações sobre o meio-ambiente, natureza, preservação ambiental e reciclagem.



Figura 12 – Tela da sub-sessão “concurso”

- **Concursos:** Parte do site reservado a participação de concursos para concorrer à premiação de senhas e bilhetes para cinemas, teatro, zoológicos e outras atividades de lazer.



Figura 13 – Tela da sub-sessão “vamos fazer”

- **Vamos Fazer:** Este é mais um espaço destinado a influenciar a criatividade e a participação da criança através de atividades recreativas diversas.



Figura 14 – Tela da sub-sessão “jogos”

- **Jogos:** Esta sub-sessão traz cerca de 20 jogos on-line, dentro das mais variadas linhas de raciocínio, tendo como exemplos: Jogo da memória, Legenda geográfica e Labirinto.



Figura 15 – Tela da sub-sessão “música”

- **Música:** Trás informações, letras e destaques do mundo da música.



Figura 16 – Tela da sub-sessão “famosos”

- **Famosos:** Nesse espaço é mostrado um pouco da história de vários famosos no âmbito da ciência, arte, música, desporto entre outros.



Figura 17 – Tela da sub-sessão “desporto”

- **Desporto:** Esse espaço contém informações sobre diversos esportes e atletas.



Figura 18–Tela da sub-sessão "sabias que"

- **Sabias que:** Espaço reservado a curiosidades sobre temas variados.



Figura 19 – Tela da sub-sessão "mundo animal"

- **Mundo animal:** Este é um espaço em que o usuário pode encontrar informação sobre vários animais de diversas espécies, bem como suas características, curiosidades e fotos.

Ainda encontra-se uma terceira sessão onde é mostrado para os usuários, chamadas para filmes que estão em cartaz no cinema, passando para seu usuário uma serie de informações sobre o filme desejado.

Dentre todas essas sessões mostradas, iremos trabalhar voltados para a parte de jogos on-line.

Para formaliza esse estudo escolhemos a sessão de jogos, mais precisamente os jogos; Legenda Geográfica e o Jogo da Memória.

6 OS JOGOS ON-LINE E O APRENDER BRINCANDO

Os Jogos influenciam no aprendizado, Pois contribuem para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e grupal. LEIF (1978).

É consenso na literatura que a criança através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo do jogo. O jogo mobiliza esquemas mentais: estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço. O jogo integra várias dimensões da personalidade: afetiva, social, motora e cognitiva. O jogo favorece a aquisição de condutas cognitivas e desenvolvimento de habilidades como coordenação, destreza, rapidez, força, concentração, etc. Segundo Liliane Maria Passarino (1999).

Quando se estuda a possibilidade da utilização de um jogo computadorizado dentro de um processo de ensino e aprendizagem devem ser considerados não apenas o seu conteúdo senão também a maneira como o jogo o apresenta, relacionada, é claro, com a faixa etária do seu público alvo. Também é importante considerar os objetivos indiretos que o jogo pode propiciar, como: memória (visual, auditiva, sinestésica); orientação temporal e espacial (em duas e três dimensões); coordenação motora visomanual (ampla e fina); percepção auditiva, percepção visual (tamanho, cor, detalhes, forma, posição, lateralidade, complementação), raciocínio lógico-matemático, expressão lingüística (oral e escrita), planejamento e organização.

O Jogo é uma atividade Lúdica que ajuda a criança a desenvolver uma das funções mentais superiores: a imaginação. Ajudando ao professor a mediar atividades que promovam um passeio entre o mundo imaginário e o mundo "real", além de auxiliar no entendimento e na compreensão de questões do mundo "real".

Para Lima (2000, p.20) "O desenvolvimento da criança depende do lúdico, ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo".

O uso da informática na educação através de softwares educativos é uma das áreas da informática na educação que ganhou mais terreno ultimamente. Isto se deve principalmente a que é possível à criação de ambientes de ensino e aprendizagem individualizados (ou seja, adaptado às características de cada aluno), somado às vantagens que os jogos trazem consigo: entusiasmo, concentração, motivação, entre outros. Os jogos mantêm uma relação estreita com construção do conhecimento e possui influência como elemento motivador no processo de ensino e aprendizagem.

Quando se utilizam jogos on-line, previamente planejados para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem, deve ser considerado não somente o conteúdo, mais também a forma em que os jogos se apresentam. Deve-se sempre relacioná-los a: faixa etária do seu público alvo, corrente pedagógica em que as atividades se embasam, ergonomia – usabilidade, etc.

É essencial também considerar os objetivos diretos e indiretos que os jogos podem proporcionar. Bem como, as competências que ele pode ajudar a construir, como: memória (visual, auditiva, cinestésica); orientação temporal e espacial (em duas e três dimensões); coordenação motora visomanual (ampla e fina); percepção auditiva, percepção visual (tamanho, cor, detalhes, forma, posição, lateralidade, complementação), raciocínio lógico-matemático, expressão lingüística (oral e escrita), planejamento e organização. Lembrando que, tudo isso só acontecerá se forem usadas às metodologias adequadas (PASSARINO, 1999).

Serão trabalhados especificamente 2 (dois) jogos on-line retirados do site www.junio.te.pt, começaremos então demonstrando a tela inicial dos jogos.

Segundo Vygotsky (1989),

O lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

6.1 Jogos como recurso pedagógico.

O jogo é uma ponte que une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade. O ensino utilizando meios lúdicos cria ambientes gratificantes e atraentes, servindo, sobretudo, como estímulo para o desenvolvimento integral da criança. Segundo Silveira (1998, p.02)

...os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro, é o incremento da motivação. (...) um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência.

Na tela a seguir demonstra como as atividades são apresentadas após abertura do link JOGOS. Aparecerão várias atividades, como pode ser observada na tela abaixo.



Figura 20 – Tela dos “jogos”

Segundo Martins (2002, p.1):

...em nosso cotidiano utilizamos várias formas de jogo: o dos sentidos, em que a curiosidade nos leva ao conhecimento; os jogos corporais expressos na dança nas cerimônias e rituais de certos povos; o jogo das cores, da forma e dos sons, presente na arte dos imortais; o jogo do olhar. Enfim, ele está aí, fazendo arte de nossas vidas. A intensidade do poder do jogo é tão grande que nenhuma ciência conseguiu explicar a fascinação que ele exerce sobre as pessoas.

A atividade a abaixo acontece da seguinte forma: o aluno clica e abrirá a tela que o mesmo escolheu, trabalharemos dois jogos, onde a tela de um segue: Essa é a tela do jogo **Legenda Geográfica**, nesse jogo é possível trabalhar com bastante eficácia a disciplina de geografia física, já que no jogo é mostrado vários lugares para o usuário encontrar o nome certo de cada um dos espaços em branco.



Figura 21 – tela do jogo "legenda geográfica"

Nessa atividade não existe tratamento de erro, o que do ponto de vista da aprendizagem é bom, pois o aluno trabalhará em equipe, pedindo ajuda do colega ou professor, fugindo do ensaio e erro.

Sabe-se que o ensaio e erro é um modo de tratamento da aprendizagem que não ajuda ao seu usuário a aprender, fazendo com ele acerte por tentativa, não precisando da ajuda de ninguém para orientá-lo como fazer direito à atividade.

Assim, pode-se expressar que o tratamento de erro deve ser acompanhado da orientação direta de professores, pois são eles os principais mediadores entre o erro e a construção do conhecimento.

Nesse jogo vemos claramente o que o aluno deve fazer, o mesmo trabalhará seus conhecimentos na área geográfica, tendo apenas que saber os nomes de cada um dos itens demonstrados na tela, quando já souber os nomes de cada localidade mostrada no jogo, ele arrastará o nome do local que se encontra na coluna no lado esquerdo da tela. Ao término do jogo, é passada ao jogador, uma outra tela, onde será mostrada a quantidade de acertos, tanto em números quanto em porcentagem.

Presumi-se que uma aula dessas (mostrada anteriormente) deve ser realizada após uma pesquisa ou uma aula dada anteriormente pelo docente.

Nesse outro jogo, é trabalhada a parte de memorização do aluno, o jogo segue da seguinte forma: inicialmente o jogador escolherá seu nome, sendo seguido de um concorrente onde o jogador decidirá entre o computador ou algum amigo, logo após sua escolha o aluno terá que escolher quantas cartas deseja para o jogo, sendo disponibilizada: 12 18, 24 e 32 cartas para memorizar.

Tendo feito isso será dado início ao jogo: o jogador escolherá uma carta e logo em seguida tentará descobrir onde está a outra, caso ele acerte as duas cartas selecionadas desapareceram da tela, caso contrário elas se viram e aí será a vez do seu oponente jogar, dando continuidade ao jogo. No final, quem tiver memorizado o maior número de cartas será o vencedor.



Figura 22 – Tela do jogo “jogo da memória”

7 A TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO E SUA CONTRIBUIÇÃO AO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

PRETTO (1999) reconhece que a informática e as tecnologias são partes integrantes do mundo atual. Alerta, outrossim, para o desenvolvimento de uma nova forma de analfabetismo: o analfabeto das imagens, ou seja, aquele que não sabe ler e se utilizar das imagens geradas pelos meios eletrônicos de comunicação. Mas Pretto reconhece que não basta introduzir os equipamentos nas salas de aulas e unidades escolares para se resolver a questão. É preciso repensar-lhos em outros termos, onde o computador, aqui em estudo, por exemplo, não seja visto apenas como recurso pedagógico, mas como um novo elemento na educação, integrado a ela.

Quanto ao conhecimento da tecnologia na atualidade e a prática dos aspectos fundamentais para se desenvolver um processo de aprendizagem com dinamicidade, incluindo-se as questões da tecnologia educativa, é assunto para ser explorado.

O professor pode usar as tecnologias a seu favor, dinamizando e tornando o processo de ensino-aprendizagem mais atrativo ao aluno e por sua vez mais eficiente e gratificante aos atores; o uso do microcomputador é um ótimo exemplo de tecnologia que uma vez usada como ferramenta de ensino pode beneficiar este processo. Outras tecnologias também podem ser usadas como o retro projetor, a lousa interativa², ou qualquer outro complemento informático ou não, que possa para fixar a atenção do aluno diretamente no professor e no processo, essa é também uma tentativa de diminuir a dispersão do aluno em sala de aula.

Do ponto de vista educacional nesse site, existe uma preocupação com a aprendizagem do aluno, ele não fará os jogos somente por jogar, mais com o intuito de aprender algo, a interdisciplinaridade nesses jogos é vasta tendo, no jogo escolhido para trabalhar "Legenda Geográfica" é facilmente utilizada interdisciplinaridade entre as matérias geografia e a matemática.

Existem outros sites como o www.educamigos.com onde ele também é um site educacional mais a parte relacionada a jogos on-line não tem um fim pedagógico.

² Ferramenta tecnológica de auxílio ao professor que substitui o quando branco.□

Existem algumas questões que são de suma importância no aprendizado, que são: eficácia, eficiência e uso racional tecnologia, essas questões não podem ser desconsideradas. Tomemos como exemplo a busca dos melhores recursos para qual a aprendizagem realmente aconteça, o acompanhamento contínuo do aprendiz, motivando-o em direção aos objetivos educacionais, a possibilidade de uma interação a distância, a avaliação do processo e não só do produto dos resultados da aprendizagem esperada, a reconsideração do relacionamento professor-aluno e aluno-aluno.

Vários recursos computacionais podem estender a interação entre os sujeitos do processo de ensino-aprendizagem. Podemos citar alguns como:

A teleconferência: O que caracteriza a teleconferência é a possibilidade de colocar um especialista em contato com os telespectadores (alunos) das mais diversas e longínquas regiões do planeta, todos interligados ao mesmo tempo.

O chat: É um momento onde todos estão no ar, ligados, e são convidados a expressar suas idéias e associações de forma livre, sem preocupação com a correção dos conceitos emitidos, uma espécie de (brain-storm).

Lista de discussão: Essa técnica cria on-line grupos de pessoas que possam debater um determinado assunto ou tema sobre o qual sejam especialistas ou tenham realizados estudos prévios, essas listas exigem um tempo maior e também um feedback onde a torne mais dinâmica.

Correio eletrônico: Pensando no processo de aprendizagem e na interação entre aluno e professor para o encaminhamento desse processo, o recurso de correio eletrônico apresenta-se como muito forte em virtude de alguns fatores como a facilitação de encontros entre aluno e professor.

O site em estudo tem como uma das suas sessões o Correio Eletrônico, onde o seu usuário tem a possibilidade de entrar em contato com os seus mantenedores, fazendo assim, perguntas, tirando dúvidas, fazendo críticas ou até mesmo melhoria ao próprio site.

8 TECNOLOGIAS DIGITAIS E A RETOMADA DA DISCUSSÃO MEDIÁTICA

Dois novos fatos trazem a tona uma discussão sobre a mediação pedagógica e o uso da tecnologia. Com o surgimento da informática e a telemática proporcionando a seus usuários, a oportunidade de entrar em contato com as novas e recentes tecnologias e informações, pesquisas e produções científicas do mundo todo, a oportunidade de desenvolver a auto-aprendizagem a distancia, com o surgimento dos microcomputadores surgiram também novas formas de construir o conhecimento, proporcionando a integração de movimento, luz, imagem, som e vídeo, possibilitando assim aos professores uma orientação dos alunos, não só em sala de aula mais também fora delas.

O impacto das Novas Tecnologias tem provocado mudanças na Educação, que não tarda a incorporar os últimos recursos tecnológicos direcionados ao setor. Dessa forma, a integração de novas mídias como televisão e Internet não é mais novidade estranha à sala de aula. Pelo contrário, contribui para a criação de novas estratégias de ensino, aprendizagem e auto-capacitação.

Hoje estamos vivendo uma época de rever limites, pois estamos vivenciando a terceira revolução industrial; Considerada a revolução da informação e do conhecimento sem fronteiras. Essa revolução vem expandindo-se pelo mundo já que não acontece unicamente dentro da indústria e no campo econômico, mais também no campo social. Esta revolução ultrapassa a barreira industrial chegando até o domínio "tecnocientífico", a Terceira Revolução Industrial encontra-se no campo da cognição, da epistemologia, das linguagens integradas, em resumo, da comunicação e da informação.

Não temos como falar de idéias e de comunicação, sem falar em sistematização, metodologia e didática, pois esses três campos do conhecimento revelam-se cada vez mais como exigências dessa Terceira Revolução Industrial. Sendo está um novo tipo de revolução, se tornando a revolução das mentalidades, do saber, da pesquisa e do conhecimento tecnológico.

Após a Terceira Revolução, a tecnologia passou a ser reconhecida como uma grande propulsora de mudanças a nível pratico e a grande desafiadora em nível teórico, no mundo. Sendo assim, a escola, como um dos centros educativos que

trabalha diretamente com as informações, sentirá, ou melhor, já está sentindo de forma contundente as mudanças desta revolução.

Nós estamos vivendo na era da informação, da comunicação e do conhecimento, então como conseqüências desses acontecimentos, deveriam se estar vivendo também a era da educação.

Com todos esses recursos observamos hoje que existe o desenvolvimento de cursos à distância. O ensino à distância ocorre quando por meio das novas tecnologias privilegiam a transmissão de informações, o acesso a elas e suas reproduções: as atividades do professor abastecem o computador com uma base de dados para que os alunos possam se apossar desses ensinamentos que previamente foram passados aos mesmos em aulas expositivas.

O ensino a distância possui uma história, onde alguns estudiosos dizem vir desde a época dos homens das cavernas com os seus desenhos nas paredes, que de certa forma passava para outros um tipo de conhecimento a distância, já que eles viviam como nômades, passando assim um ensinamento para os próximos moradores daquelas cavernas, já outros dizem que o ensino a distancia ocorre desde a época das cartas de São Paulo aos Corintos, onde essas cartas tinham como propósito ensinar algo.

Na atualidade de hoje o ensino a distancia que conhecemos, teve uma progressão muito grande, passando 4 (quatro) tipos de ensino: modelo Correspondência, Modelo Conversação, Modelo Professoral e o Modelo Tutorial, vamos agora fazer uma breve explicação sobre cada um desses modelos:

O primeiro modelo seria a Correspondência, esse modelo sugeria a diminuição da distância entre docentes e discentes. Alguns pensadores de antigamente usaram esse modelo para transmitir seus conhecimentos, logo que surgiu o modelo de Correspondência tinha problemas, pois, não tínhamos uma organização no sistema postal como temos hoje, fazendo com que esse método não fosse totalmente confiável.

O segundo modelo foi o de Conversação, nesse modelo o docente simulava uma conversação entre o docente e o discente, mais o texto didático não transmitia, como um livro especializado, essa forma de ensino-aprendizagem, exige particularmente muito dos seus participantes, pois quando o docente esta redigindo o texto, tem que imaginar seu publico alvo, tendo o intuito de obrigá-lo a escrever, na

medida do possível. Do modo que os conteúdos são expostos é preciso conseguir que os discentes imaginem os professores durante a leitura.

O terceiro modelo é o Professoral, foi nesse modelo onde nasceu o manual, apostilas, nesse modelo o docente transfere suas habilidades e arte para um texto didático, na tentativa de que esse possa substituir todas as funções didáticas importantes. Desse modo os docentes estão por assim dizer, embutido no texto didático, sendo assim, sempre quando os estudantes interagem com o texto.

O quarto modelo é o Tutorial, esse modelo é considerado equivalente a um diálogo de aconselhamento real. Esse modelo vem da Inglaterra, o país de origem da tradição de tutoria. O tutorial era utilizado para assessorar estudantes individualmente em questões gerais relacionadas com o estudo. Sendo assim tutores não são propriamente docentes, mas, sim, conselheiros.

O quinto e último modelo é o da Tecnologia de extensão, nesse modelo a maneira de superar a distância entre o docente e o discente é simplesmente permitir que os estudantes participem das aulas da universidade com presença, se utilizando de meios técnicos de informática e comunicação.

9 APRENDENDO E ENSINANDO

Competência é a capacidade de mobilizar conhecimentos, valores e decisões para agir de modo pertinente numa determinada situação.

Ao mesmo tempo em que doutores e mestrandos de todas as áreas buscam novas metodologias de aula, procuram também a discussão de seus papéis como professores e da maneira como se relacionam com seus alunos em sala de aula, como motivá-los e etc.

Usarmos, neste trabalho, a terminologia Ensino-Aprendizagem como um termo só, devido ao fato de que o ato de ensinar pressupõe imediatamente um aprendiz. Seriam duas faces de uma mesma moeda. Alguns autores colocam diferenças. Vejamos o que Castilho expõe: é sabido dizer que existem diferenças entre o processo de aprendizagem e o de ensino, como demonstrado nesse trecho Perez & Castillo, 1999 apud PETERS, (2003, p. 43) que assim se expressam:

Em la medida em que uma propuesta se centra em el aprendizaje (autoaprendizaje e interaprendizaje) y no em la ensenanza, el rol protagónico del processo se desplaza del docente al educando. Este solo hecho abre el camino al acto educativo, entendido como construccion de conocimientos, intercambio de experiencias, creacion de formas nuevas. Y es precisamente esse protagonismo, esse quehacer educativo, el que permite uma apropiacion de la historia y de la cultura.

Esse pensamento sintetiza a diferença que encontramos entre dois processos e abre imediatamente a discussão de quais novas atitudes se esperam do aluno, do professor e qual o uso adequado das tecnologias nesse processo de aprendizagem. Mesmo sabendo que o ato de ensinar pressupõe imediatamente um aprendiz.

O processo de aprendizagem exige que se trabalhe com técnicas que incentivem os alunos a participarem, a interagir entre eles, usando da pesquisa, o debate, o dialogo, que promovam pesquisas em bibliotecas e trabalhos em equipe com alunos da mesma área e de outras áreas também.

9.1 OS PROFESSORES E OS MEIOS: tecendo parcerias

Mediação pedagógica é a atitude, o comportamento do professor que se coloca como um facilitador, incentivador ou motivador da aprendizagem, que se apresenta com a disposição de ser uma ponte entre o aprendiz e sua aprendizagem, não uma ponte estática, mais uma ponte “rolante”, que ativamente colabora para que o aprendiz chegue aos seus objetivos. É a forma de se apresentar e tratar um conteúdo que ajuda o aprendiz a coletar informações, relacioná-las, organizá-las, manipulá-las e debatê-las com seus colegas, com o professor e outras pessoas, até chegar a produzir um conhecimento que seja significativo para ele.

A mediação pedagógica evidencia o aprendiz e o fortalece como ator de atividades que lhe permitirão aprender e conseguir atingir seus objetivos; e dá um novo colorido ao papel do professor e aos novos materiais e elementos com que ele deverá trabalhar para crescer e se desenvolver.

As técnicas usadas para favorecer ou facilitar a aprendizagem, também podem ser trabalhadas como uma perspectiva de mediação pedagógica.

Essas perspectivas de mediação pedagógica podem estar presentes tanto nas estratégias assim chamadas “convencionais”, como nas chamadas “novas tecnologias”.

Por técnicas convencionais identificamos aquelas que já existem há algum tempo e que são muito importantes para a aprendizagem em processo presencial.

Algumas técnicas como as aulas expositivas, os recursos audiovisuais e as leituras podem desenvolver muito bem uma mediação pedagógica para a aprendizagem quando utilizadas com essa preocupação, certos cuidados e alguns recursos tecnológicos.

Quanto às leituras, há vários modos de utilizá-las como técnica que incentiva a aprendizagem, certamente não fica interessante apenas ler tantas páginas do livro. Ao sugerir determinada leitura aos alunos, o professor precisa deixar claro como essa leitura deverá ser feita.

9.2 A MEDIAÇÃO NA AÇÃO

Na mediação pedagógica e as novas tecnologias entendemos o uso da informática, do computador, da Internet do CD-ROM, da hipermídia da multimídia, de ferramentas para educação à distância e de outros recursos e linguagens digitais de que atualmente dispomos e que podem colaborar significativamente para tornar o processo de educação mais eficiente e mais eficaz.

Outros entendem que o uso das chamadas novas tecnologias deverá privilegiar a educação a distância. Tudo o que defendemos sobre a conceituação do processo de aprendizagem numa situação educativa presencial continuamos assumindo numa situação a distância. E as novas tecnologias terão de ser exploradas com esse intuito.

O site em questão pode ser um auxiliar para o ensino a distância. Mesmo que seja para comunicação entre professores e alunos que tem aulas presenciais. Essas atividades propostas podem ser solicitadas como tarefas de casa ou como atividades em grupos de estudos, com um fim determinado a priori pelo professor.

A forma de usar as novas tecnologias, incluindo as teleconferências, os computadores como banco de dados e etc. Poderá estar a serviço de uma educação ou apenas de um ensino a distância. Já que estamos trabalhando com as

tecnologias e mediações pedagógicas, temos que vislumbrar também o processo de avaliação como motivador da aprendizagem.

Muitas vezes o que acontece é a perda de todo um trabalho docente inovador por não se cuidar coerentemente do processo de avaliação, ou em outras palavras: *perde-se todo um trabalho novo porque a avaliação é feita do modo mais tradicional e convencional que se conhece.*

Por isso há alguns pontos referentes à avaliação que é importante ressaltar, tais como, a revisão sobre o conceito do processo de avaliação, sabendo que este deve ser considerando como processo integrado ao processo de aprendizagem, devendo funcionar como um elemento motivador e incentivador da aprendizagem, e não apenas como um conjunto de provas, realizadas em datas marcadas e que tem a finalidade exclusiva de aprovar ou reprovar um aluno.

Também é preciso alterar a cultura dos alunos e a prática dos professores que vêem o processo de avaliação como meio de se obter ou de dar uma nota para um único fim, que seria o de aprovar ou reprovar um aluno, sabendo que nem sempre a nota obtida pelo método convencional simboliza realmente o que o aluno aprendeu.

Para que se ocorra efetivamente um aprendizado é preciso que essas mesmas atividades sejam acompanhadas com outras características, tais como: feedback, continuidade e uma variedade de técnicas.

Para o processo avaliativo deve-se admitir a importância do feedback, pois ele possibilita as colocações, de forma clara e direta, essa é uma ferramenta muito importante para a avaliação do progresso do aluno rumo aos objetivos propostos.

Também é importante ressaltar a importância do processo de retroalimentação que traga ao aluno as informações necessárias e oportunas no momento em que ele precise, contribuindo para o desenvolvimento de sua aprendizagem.

Para que essas estratégias educacionais funcionem o professor tem que as planejar e organizar uma nova perspectiva do seu papel: o de ser, ele mesmo, um mediador pedagógico, para isso o professor deve: Ter ciência que o aprendiz não é o centro do processo de aprendizado e que em função dele e de seu desenvolvimento precisando definir e planejar as funções. Compreender que Professor e aluno constituem-se como célula única no desenvolvimento da aprendizagem, e será por meio de uma ação conjunta em direção à aprendizagem e

de uma relação de empatia onde se colocar no lugar do outro é fundamental tanto nos momentos de dúvidas e incertezas quanto nos momentos de avanço e de sucesso; estabelecer uma relação de Co-responsabilidade e parcerias incluindo o aprendiz no planejamento das atividades, sua realização e avaliação; criar um clima de respeito mútuo entre todos os participantes do processo.

Além disso, o professor precisa ter domínio profundo de sua área de conhecimento e estar sempre atualizado, também é indispensável a criatividade para buscar com o aluno, soluções para situações novas e inesperadas, e por fim saber que cada aluno é diferente do outro.

Quando refletimos sobre a tecnologia e a mediação pedagógica, temos que ter sempre em mente a necessidade de chamar atenção para a presença e a influência que a tecnologia tem hoje na sociedade e em especial na educação, tanto na vida acadêmica como na informal, tanto na presencial como na educação à distância. Mostramos as novas tendências que a informática e a telemática estão buscando para o avanço educacional da sociedade, dependendo evidentemente da forma como as usem. Chamamos atenção para a necessidade de empregarmos essa tecnologia se quisermos ser eficientes e eficazes no processo educacional.

10 CONCLUSÃO

Atualmente é conhecido que as tecnologias envolvidas no processo de ensino-aprendizagem, são de suma importância para o desenvolvimento de certas habilidades, segundo autores referenciados acerca desta temática, (Vygotsky, 1989; Lief, 1978; Matins, 2001), principalmente no tocante a utilização de jogos, onde é possível proporcionar uma otimização da dinâmica escolar.

Neste processo, o lúdico desenvolve nas crianças iniciativa, curiosidade, autoconfiança e potencializa a sistematização formal de conhecimentos.

Portanto, este trabalho foi realizado com o objetivo de analisar o ambiente do site infantil www.junior.te.pt, com o intuito de verificar se o mesmo tinha funcionalidade relevante no processo de ensino-aprendizagem; mais especificamente analisando a parte de jogos a fim de estudar a viabilidade da inserção de uma atividade lúdica dentro deste processo, bem como descrever as características positivas e negativas do ambiente ao ensino infantil.

Diante da Análise e pesquisa a cerca da temática concluímos que o site www.junior.te.pt é um site apropriado para o universo em que é indicado, no que concerne a ergonomia o site pode ser considerado agradável e atraente, sendo de navegação simples e interativa.

Quanto aos jogos conclui-se que seu emprego dentro do processo de ensino é válido, pois convida a criança á participação ativamente no processo de aprendizagem. Atendendo a visão de Vygotsky, que elucida a importância dos Jogos para o aprimoramento de algumas competências na criança, tais como: memorização e raciocínio.

Por fim, ressalta-se a importância deste trabalho por ter proporcionado ao Autor a oportunidade de aprofundamento dos conhecimentos a cerca da temática estudada.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FARINA, M. **Psicodinâmica das cores na comunicação**, São Paulo: Editora Edgard Brucher, 1990.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**, 4.ed. São Paulo: Atlas, 2002.

LACY, Maria Louise. **Conhecer-te através das cores**, São Paulo: Pensamentos, 1989.

LEIF, J. e Brunelle, L. **O jogo pelo jogo**. Rio de Janeiro, Zahar, 1978.

LIMA, A. F.S. **Pré escola e alfabetização**: uma proposta baseada em P. Freire e J. Piaget. Petrópolis: Editora Voses, 2002.

MARTINS, J. G.; MOCO, S. S.; MARTINS, A. R.; BARCIA, R. M. **Realidade Virtual Através de Jogos na Educação**. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós Graduação em Engenharia da Produção. 2001.

PASSERINO, Liliane Maria. **Avaliação de jogos educativos computadorizados**. Disponível em: < <http://www.ulbra.tche.br/~lilianap/publicacoes/jogos.htm> > Acessado 15 de ago. 2006.

PETERS, Otto. **Didática do ensino a distância**: Experiências e estágios da discussão numa visão internacional. Rio Grande do Sul: Editora Unisinos, 2003.

PRETTO, Nelson. de Luca. **Educação e inovação tecnológica: um olhar sobre as políticas públicas brasileiras**. Salvador: UFBA.

ROESCH, Sylvia M. Azevedo. **Projetos de estágios e de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1999

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C. **Jogos Educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos.** Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação. 1998.

VYGOTSKY, L. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento: A formação social da mente.** São Paulo: Ed. Martins Fontes, (1989).