

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

JANAINA PIRON BRANCO

**JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE HISTÓRIA: ESTRATÉGIAS PARA
A APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2014

JANAINA PIRON BRANCO



**JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE HISTÓRIA: ESTRATÉGIAS PARA
A APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – Polo UAB do Município de Umuarama, Paraná, na Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

Orientadora: Professora Maria Fatima Menegazzo Nicodem.

MEDIANEIRA

2014



TERMO DE APROVAÇÃO

Jogos digitais no ensino de História: estratégias para a aprendizagem no Ensino
Fundamental

Por

Janaina Piron Branco

Esta monografia foi apresentada às 20h10m do dia 24 de Outubro de 2014 como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo de Umuarama, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. A aluna foi avaliada pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

Professora Maria Fatima Menegazzo Nicodem
UTFPR – Câmpus Medianeira
Orientadora

Professor Cidmar Ortiz dos Santos
UTFPR – Câmpus Medianeira
Membro

Professora Elisangela A. R. Silva
Tutora Presencial – Polo UAB Umuarama
Membro

Dedico este trabalho a minha família, que sempre está ao meu lado e que me motiva com seu amor.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, que nos fortalece, orienta e ilumina em todos os momentos de nossas vidas.

Aos meus familiares, que sempre estão por perto, me apoiando nas mais diversas decisões.

Aos amigos, que são a família que escolhemos.

Aos professores, que sempre contribuem com suas lições de vida e intelectuais. Especialmente à minha orientadora, Maria Fátima, pela paciência e orientações fundamentais à conclusão desse estudo.

“A alegria não chega apenas no encontro do achado, mas faz parte do processo da busca. E ensinar e aprender não pode dar-se fora da procura, fora da boniteza e da alegria”.

Paulo Freire

RESUMO

BRANCO, Janaina Piron. Jogos digitais no ensino de História: estratégias para a aprendizagem no Ensino Fundamental. 2014. 48 p. Monografia de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

Este trabalho teve como temática os jogos digitais no ensino de história, através do destaque inicial sobre a importância das tecnologias na construção de uma sociedade em constante processo de transformação, como é possível observar na atualidade. O presente estudo quer voltar-se para a importância do ensino de História através dos jogos digitais como forma de tornar o processo de ensino desta disciplina, mais dinâmico e alegre. O trabalho aqui proposto volta-se para a questão do ensino de História com a utilização de jogos digitais. Discutir a importância de um ensino que se adapte às novas questões sociais, como os avanços tecnológicos e o franco desenvolvimento digital, é fundamental para que se ofereça aos alunos uma forma inovadora e atual de compreender a importância de cada uma das disciplinas a serem estudadas. Esse estudo propõe um olhar mais atento sobre o desenvolvimento das tecnologias e o seu papel no contexto educacional. O presente estudo se justifica por apresentar formas de utilizar as tecnologias para o ensino de História, aproveitando essas habilidades em prol da construção de um conhecimento mais sólido e efetivo. O objetivo geral se concentrou em oferecer a possibilidade de um ensino de História mais atraente, dinâmico e interessante para os alunos, que já se deparam diariamente com as tecnologias. Como objetivos específicos, esta monografia se respaldou dos seguintes itens: apontar possibilidades de utilização das habilidades tecnológicas dos alunos para o ensino de História; discutir como a História pode ser interessante para a educação atual; e apresentar maneiras de utilizar jogos digitais no ensino de História.

Palavras-chave: Jogos Digitais. História. Tecnologia. Transformação.

ABSTRACT

BRANCO, Janaina Piron. Jogos digitais no ensino de História: estratégias para a aprendizagem no Ensino Fundamental. 2014. 48 p. Monografia de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

This work was themed digital games in history teaching through the initial emphasis on the importance of technology in building a society in constant transformation process, as can be seen today. This study wants to turn to the importance of teaching history through digital games as a way to make the process of teaching this discipline, more dynamic and cheerful. The work proposed here turns to the question of history teaching with the use of digital games. Discuss the importance of an education that suits new social issues such as technological advances and the franc digital development, is crucial in order to provide students with an innovative and current way of understanding the importance of each of the subjects to be studied. This study proposes a close look at the development of technologies and their role in the educational context. this study is justified by presenting ways of using technology for teaching history, taking advantage of these skills towards building a more robust and effective knowledge. The overall objective has focused on the possibility of offering a more attractive, dynamic and interesting for students who already struggle daily with the technologies teaching history. The specific objectives of this monograph is backed follows: point possibilities for using the technology skills of students to the teaching of history; discuss how history can be interesting for the current education; and present ways to use digital games in teaching history.

Keywords: Digital Games. History. Technology. Transformation.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA	13
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA: JOGOS DIGITAIS COMO ESTRATÉGIAS NO ENSINO DE HISTÓRIA	15
3.1 A TECNOLOGIA NA SOCIEDADE ATUAL	15
3.2 OS PROFESSORES FRENTE ÀS TEC. NO CONTEXTO ESCOLAR	18
3.3 JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO	22
3.4 OS JOGOS NO ENSINO DE HISTÓRIA.....	30
4 A ANÁLISE E A DISCUSSÃO DOS DADOS À LUZ DA FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	33
4.1 AS TIC'S DO PONTO DE VISTA DOS PROFESSORES.....	33
4.2 AS TIC'S DO PONTO DE VISTA DOS ALUNOS.....	38
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	43
REFERENCIAS	44

1 INTRODUÇÃO

Assumir a importância das transformações tecnológicas dentro do contexto social é fundamental para que se aprenda a lidar com essas mudanças, adaptando-se a elas, e sabendo até que ponto é possível utilizá-las.

Segundo Neves et al. (2010), uma mídia não pode substituir a outra; na realidade, elas precisam se complementar.

Assim, é preciso que o professor aprenda a lidar com essas mídias para que possa inovar a sua maneira de ensinar, oferecendo aos alunos o que eles podem compreender melhor, o que faz parte de sua realidade. No entanto, o processo de ensino aprendizagem através da explicação do professor sempre deve ser uma realidade, pois favorece a interação entre as pessoas, e o desenvolvimento da atenção e disciplina deste aluno.

O presente estudo quer voltar-se para a importância do ensino de História através dos jogos digitais como forma de tornar o processo de ensino desta disciplina, mais dinâmico e alegre.

O trabalho aqui proposto volta-se para a questão do ensino de História com a utilização de jogos digitais.

Discutir a importância de um ensino que se adapte às novas questões sociais, como os avanços tecnológicos e o franco desenvolvimento digital, é fundamental para que se ofereça aos alunos uma forma inovadora e atual de compreender a importância de cada uma das disciplinas a serem estudadas.

Assim, parte-se para o questionamento: como é possível utilizar jogos digitais no ensino de História? Como isso pode auxiliar no processo de aprendizagem dessa disciplina?

O desenvolvimento tecnológico é uma realidade social, a informática faz parte da vida das pessoas desde a mais tenra idade, e muitas vezes, as crianças chegam ao ambiente escolar sabendo lidar melhor com as tecnologias do que os docentes que estão à frente do seu aprendizado.

Assim, o presente estudo se justifica por apresentar formas de utilizar as tecnologias para o ensino de História, aproveitando essas habilidades em prol da construção de um conhecimento mais sólido e efetivo.

O objetivo geral se concentrou em oferecer a possibilidade de um ensino de História mais atraente, dinâmico e interessante para os alunos, que já se deparam

diariamente com as tecnologias. Como objetivos específicos, esta monografia se respaldou dos seguintes aspectos: apontar possibilidades de utilização das habilidades tecnológicas dos alunos para o ensino de História; discutir como a História pode ser interessante para a educação atual; e apresentar maneiras de utilizar jogos digitais no ensino de História.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Esta monografia fez um estudo embasado em pesquisa bibliográfica e de campo. Para a pesquisa bibliográfica concentrou-se na escolha de textos que abordassem a temática proposta e que serviram de fundamentação teórica para o estudo proposto. A pesquisa de campo voltou-se a buscar dados por meio de um questionário (Apêndice 1), com professores de História que atuam com o uso de jogos digitais como estratégias para o ensino de História. Um outro questionário (Apêndice 2) aplicado aos alunos cujos professores usam jogos digitais na disciplina de História para saber o que pensam e como se sentem com o uso dessas estratégias. Estas informações apresentadas pelos questionários foram tabuladas e analisadas à luz da fundamentação teórica.

É importante notar que a revisão de literatura serve também ao próprio autor do trabalho, pois aumenta seu conhecimento do assunto e torna mais claro seu objetivo, pode até mesmo perdê-lo, se este não estiver bem formulado. O contato com os desenvolvimentos já alcançados por outras pesquisas pode reforçar a necessidade do cumprimento dos objetivos anteriormente propostos ou, pode, ao contrário, torná-lo insignificante em função dos mesmos avanços mencionados (MOREIRA, 2004, p. 23).

Nesse sentido, o processo de revisão de literatura é imprescindível para que se possa construir um estudo científico de qualidade, que valoriza o conhecimento e as informações baseadas em um processo minucioso de pesquisa.

Segundo Gil (2008), a pesquisa bibliográfica, que foi utilizada para construir esse estudo, é desenvolvida baseada em um material que já foi elaborado, formado por livros, artigos científicos e obras diversas publicadas pela internet. Enquanto o estudo de campo busca o aprofundamento de uma realidade específica, se realiza através de uma observação direta de atividades do grupo estudado e também por entrevistas com informações para colher explicações e interpretações sobre a questão pesquisada.

Para Moreira (2004), a pesquisa bibliográfica é um processo de revisão de literatura, bem como a fase inicial para muitos tipos de pesquisa. Primeiramente se realiza um processo de determinação e delimitação do tema, seguido por um levantamento e pela pesquisa bibliográfica. É através da pesquisa bibliográfica que

se organiza a revisão, de acordo com o que já foi escrito anteriormente, com uma postura crítica, e bom senso sobre as várias opiniões pesquisadas.

Esta monografia fez um estudo embasado em pesquisa bibliográfica e de campo. Para a pesquisa bibliográfica concentrou-se na escolha de textos que abordassem a temática proposta e que serviram de fundamentação teórica para o estudo proposto. A pesquisa de campo voltou-se a buscar dados por meio de um questionário (Apêndice 1), com professores de História que atuam com o uso de jogos digitais como estratégias para o ensino de História. Um outro questionário (Apêndice 2) aplicado aos alunos cujos professores usam jogos digitais na disciplina de História para saber o que pensam e como se sentem com o uso dessas estratégias.

Estas informações apresentadas pelos questionários foram tabuladas e analisadas à luz da fundamentação teórica.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA: JOGOS DIGITAIS COMO ESTRATÉGIAS NO ENSINO DE HISTÓRIA

3.1 A TECNOLOGIA NA SOCIEDADE ATUAL

A tecnologia tem feito cada vez mais parte da sociedade, e as crianças, tem suas vidas iniciadas com o contato com a informática desde cedo, brincando e aprendendo.

Segundo Mendes (2003), com o desenvolvimento dos microcomputadores, o avanço dos jogos virtuais se mostrou como uma tarefa capaz de chamar a atenção, em decorrência do crescimento dos programadores. No decorrer do tempo, essa prática deixou de fazer parte exclusivamente daqueles que tinham conhecimento técnico em informática, com a criação de ferramentas computacionais que puderam facilitar o desenvolvimento de diversos tipos de softwares. Atualmente, há uma possibilidade de construir diversos ambientes computacionais através de recursos que possam expressar o interesse de jogos para uma linguagem própria da informática.

Esse vasto desenvolvimento da informática possibilitou avanços em várias áreas, e esses passaram a refletir na sociedade, de uma forma geral, e também na educação.

De acordo com Ferreira e Pereira (2013), a presença cada vez maior de tecnologias e a participação dessas mídias na vida das pessoas têm feito com que os educadores reflitam sobre a relevância das tecnologias na mediação do conhecimento, no ensino de valores, conceitos e também culturas. Mesmo que as crianças já cresçam vivenciando ambientes tecnológicos de maneira constante e interativa, deparando-se com recursos de linguagens, muitas vezes, dentro do próprio contexto escolar, através da utilização de recursos tecnológicos nas práticas de ensino, se o professor não estiver realmente inserido nesse contexto, os conhecimentos são apresentados sem sentido, e essa descontextualização faz com que os alunos não compreendam essa relação. Quando isso acontece, muitas realidades de ensino, tanto tradicionais quanto na educação a distância, permanecem inflexíveis sobre a integração das tecnologias para o aprendizado, com temáticas referentes ao desenvolvimento da educação, com uma reprodução das

situações de inconstância diante das transformações sociais contemporâneas, envoltas por um cenário de mudança cultural e intelectual.

Nesse sentido, não basta a proposta de um trabalho que aborde as tecnologias, mas é preciso colocá-las dentro de uma realidade que contribua para uma contextualização dessa temática, para que essa prática faça sentido.

Em plena era do ciberespaço, é comum encontrar variados assuntos Disponibilizados na internet que, vivenciados por um grande número de pessoas em diferentes localidades, formam comunidades virtuais com o intuito de ensinar. Essa nova maneira de vida social, intensifica a criatividade, a subjetividade e o poder das ideias, modificando a sociedade desde os aspectos socioeconômicos até o processo educacional (COSTA; REIS; SILVEIRA, 2010, p. 05).

Segundo Ferreira e Pereira (2013), a sociedade atual vive num momento repleto de tecnologia e com recursos que passaram a fazer parte de todo o contexto social. As rotinas tecnológicas levam a uma participação das pessoas em vários debates buscando uma atualização, em busca de conhecimento e da conquista de uma temática veloz, com transformações que acontecem tão naturalmente, que passam despercebidas em seus detalhes, mas repleto de informações, que não conseguem ser contempladas em sua totalidade em decorrência da grande quantidade de informações com a qual a sociedade se depara.

Assim, compreende-se que, ao mesmo tempo em que o período das tecnologias traz uma quantidade impressionante de informações e que isso se mostra como positivo, pois o acesso a elas é mais fácil e não precisa haver espera. Também é possível destacar que essa grande quantidade de informações não é criteriosa, e faz com que a sociedade não atente para elas, por ter muitos conteúdos a serem observados constantemente.

A construção do processo de ensino e aprendizagem construído na atualidade precisa se mostrar significativo, e para isso, deve estar baseado em estratégias flexíveis e dinâmicas, que busquem conteúdos que possam ser utilizados dentro de vários contextos, com possibilidades de aplicação na escola e em toda a comunidade que a cerca, que faz parte da vida do aluno. Para isso, é preciso que se construam propostas de integração de mídias e tecnologias, com práticas inovadoras nos ambientes educacionais, visando a formação de uma educação mais

motivadora para os alunos, que possam ser utilizadas com o apoio das tecnologias para o aprendizado, mas também para a diversão (FERREIRA; PEREIRA, 2013).

Como explicam Alexandre e Peres (2011), as tecnologias de informação e comunicação em seu amplo desenvolvimento, quando são inseridas no contexto educacional, exigem mudanças na base das relações de sujeitos que constroem o ambiente escolar, observando a escola como um ambiente que vai muito além da sala de aula, e isso exige uma nova construção do trabalho pedagógico, de uma forma geral. Porque não é possível que se esqueça o contexto educacional do qual se faz parte, como são realizadas as ações motivadoras para o aluno, e os resultados do uso da tecnologia no cotidiano da aprendizagem. Através da utilização dessas tecnologias, o ambiente da sala de aula precisa de uma nova proposta social, uma vez que não é mais possível aceitar nesse contexto de aprendizagem sujeitos passivos e que recebam o conhecimento sem questionamentos, nem mesmo sujeitos ativos que são os donos do saber.

Na medida em que se rompe com a dicotomia do ensino e da aprendizagem, se oferece abertura para que os processos colaborativos possam direcionar a aprendizagem dos indivíduos, além disso, na visão de Ramos (2010) apud Alexandre e Peres (2011), é possível defender que a colaboração das tecnologias para o aprendizado não está limitada à possibilidade de uma construção de saberes baseada no coletivo, mas sim numa prática de aprendizagem de habilidades e também comportamentos que possam melhorar a formação do aluno.

A relação que se constrói para que aconteça o aprendizado precisa ser muito mais ampla do que um processo de transmissão de conteúdos, envolvendo uma relação de troca de experiências, que valorize as mais variadas formas de se formar pessoas com maiores vivências e que conheçam o valor do aprendizado de qualidade.

Como explica Vieira (2005) apud Alves, Lobato e Bittar (2013), a tecnologia exerce um poder de motivação e atração sobre as crianças, os jovens, os adultos e também sobre os idosos, e isso tem se tornado um recurso fundamental para o disseminar da informação e para que ocorra a comunicação, na atualidade. Assim, uma área que se desenvolve rapidamente é a da tecnologia dentro da realidade educacional. A questão da sociedade da informação ser uma realidade, pautada na junção da inovação cada vez maior, em termos tecnológicos, possibilita a utilização desses recursos na educação como fundamentais para que se possa explorar as

mais variadas formas de conhecimento, motivando uma aprendizagem mais atrativa, que envolva esse processo.

Nesse sentido, Andrade (2011) apud Alves, Lobato e Bittar (2013), defende que o processo de crescimento da tecnologia no contexto escolar precisa ter maiores incentivos para que se desenvolva de maneira mais veloz, para que se busque oferecer a toda a sociedade o acesso às questões positivas que a tecnologia pode oferecer, em termos de informação e comunicação, principalmente. É através desse processo que se estabelece um modelo de aprendizagem inovador, através do qual se implantam sistemas multimídia, favorecendo uma variação na prática da busca do conhecimento, tirando do professor a imagem única de acesso ao conhecimento, e transformando o aluno num agente ativo do processo de aquisição da informação.

3.2 OS PROFESSORES FRENTE ÀS TECNOLOGIAS NO CONTEXTO ESCOLAR

Dentro da realidade escolar é preciso considerar as transformações sociais, e nesse contexto, as tecnologias são de importância inegável, conforme já se abordou neste estudo. Assim, não há como abordar a temática educacional e não considerar o papel do professor dentro dessa realidade, portanto, é fundamental discutir qual a postura, o papel e a importância do professor no ensino atual, permeado incontestavelmente pelas tecnologias.

A educação e o sistema educativo sofreram grandes mudanças nos últimos tempos. A partir do século XX, os avanços tecnológicos popularizaram o acesso à informação, modificando a maneira como vivemos e, conseqüentemente, a maneira como aprendemos. A nossa sociedade, atualmente, está em rede; e isso provocou mudanças marcantes. A aprendizagem não é mais individual, mas sim coletiva. O conhecimento é construído em grupo e incontestavelmente está mais acessível (ALDA, 2012, p. 02).

De acordo com Mainard, Zardim e Mastella (2012), o papel do educador é, e sempre será, fundamental, isso porque o foco educacional se transforma, com várias possibilidades de aprendizagem, que estão pautadas nos avanços tecnológicos e no desenvolvimento de habilidades para lidar com elas, mas é preciso que exista um orientador, mediador e auxiliador para a construção do conhecimento. No novo

cenário educacional, o professor se mostra como o orientador na busca do conhecimento, aquele que precisa motivar o aluno a aprender, a desenvolver suas habilidades, não se mostrando mais como o dono do saber. Por isso, são muitos os desafios enfrentados pelos docentes na nova realidade educacional, exigindo um trabalho de atualização constante e acompanhamento das transformações que refletem na educação.

Alda (2012) defende que há algumas décadas o professor se mostrava como o único ser ativo no ambiente da sala de aula. A relação de autoridade era inegável, era o docente o detentor do conhecimento, e o seu dever era passar aos alunos os resultados de seu estudo, reflexos da sua sabedoria. Isso, normalmente era realizado de maneira linear, com explicações e exposição de conteúdos, sem a construção de reflexões sobre os temas estudados, ou mesmo abertura para observações críticas dos alunos. A educação em seu modelo tradicional se mostrava focada no professor, que trabalhava com textos e de maneira expositiva. Contudo, a geração atual se mostra habituada a tomar atitudes e não somente aceitar de forma passiva o que lhe é exposto. Através da evolução tecnológica que tem transformado a sociedade, oportunidades de aprendizagem foram criadas e, conseqüentemente, os alunos se transformaram.

Aos professores que continuam na postura autoritária que, outrora era parte necessária de um contexto educacional tradicional, que exigia essa relação, precisam se adaptar, ou não conseguem fazer parte de uma educação em processo de mudança constante.

Conforme explica Vieira (2012), a utilização de tecnologias de comunicação não transforma impreterivelmente a relação pedagógica. Essas tecnologias e a sua utilização em massa podem surtir o efeito contrário, servindo de reforço para uma postura conservadora e fundamentalmente individualista no cenário educacional. O professor que se mostra autoritário tende a fazer o uso do computador como reforço para o controle que pretende exercer sobre as outras pessoas. Contudo, o que se mostra flexível e disposto a aprender, buscará formas de interagir e participar através das tecnologias, ampliando as práticas educacionais com seus alunos.

Trata-se de uma relação complexa, quando se pensa em profissionais que não se mostram flexíveis, não buscam um aprendizado constante, e reagem mal às mudanças. É preciso pensar numa educação que forme o aluno para a vida social, e a presença da tecnologia na sociedade atual é incontestável, e o professor pode

contribuir para que o aluno aprenda a utilizá-la para a construção de um aprendizado de qualidade.

“Os alunos hoje são diferentes, e por isso, a era tecnológica necessita de um sistema educacional reformulado voltado para esses novos alunos, os ‘nativos digitais’” (ALDA, 2012, p. 02). Nesse sentido, diferente da geração anterior, que aprendeu a lidar com as tecnologias, os alunos atuais já nasceram num ambiente em pleno desenvolvimento tecnológico, e isso faz com que a tecnologia não seja desconhecida por esses alunos.

Eles passaram a vida inteira cercados por e utilizando computadores, videogames, reprodutores de música digital, câmeras de vídeo, celulares, e todos os outros brinquedos e ferramentas da era digital. [...] Jogos de computador, e-mail, internet, celulares e mensagens instantâneas são partes integrais de suas vidas (PRENSKY, 2001, p.1, *apud* ALDA, 2012, p. 03).

Isso faz com que muitos dos alunos de hoje saibam lidar melhor com a tecnologia do que muitos professores, por isso, é fundamental que o professor compreenda como esses recursos podem auxiliá-lo na construção de um aprendizado de qualidade.

Moura e Brandão (s.d.) destacam que a utilização das tecnologias no contexto escolar não pode ser considerada uma ameaça pelos docentes, colocando em cheque a sua forma de ensinar, mas sim como um instrumento facilitador, que contribua para o desenvolvimento do aprendizado. Não podendo se esquecer de que o professor é quem aponta o conteúdo, e que o aluno mostra de quais maneiras ele aprende melhor.

Assim, é possível que o professor utilize e aborde a temática das tecnologias da maneira que considerar melhor, nos conteúdos que acreditar serem mais pertinentes. Buscando, sempre, uma prática interdisciplinar, para que se forme uma relação entre o aprendizado e o que faz sentido para esses alunos.

Barros e Morais (2013) defendem a importância do trabalho docente, afirmando que os computadores mais modernos, a internet de alta velocidade, e vários outros tipos de recursos tecnológicos e softwares inovadores não fazem sentido na escola se o professor não realizar um trabalho de orientação e utilização adequada desses recursos para a formação do conhecimento, podendo até mesmo serem prejudiciais ao processo de aprendizado dos alunos, se forem usados de forma inadequada. Para que a tecnologia seja positiva na realidade escolar, o

professor precisa ter um treinamento de qualidade, e saber como trabalhar com esses recursos.

Para Vieira (2012), as tecnologias de comunicação não podem substituir o trabalho docente, mas transformam a sua maneira de trabalhar. Uma transmissão pura de conteúdos não precisa ser praticada, podendo ser deixada a cargo dos bancos de dados, vídeos, programas diversos. Na era da tecnologia no contexto escolar, o professor assume a responsabilidade de estimular a curiosidade do aluno, ensiná-lo a gostar de aprender, de pesquisar, de encontrar a informação mais interessante. Na sequência, o professor pode coordenar a apresentação dos resultados conquistados pelos alunos, realizando uma relação entre o que se aprendeu e os conteúdos trabalhados, adaptando as pesquisas e adequando às temáticas estudadas. Assim, é possível se transformar a informação em conhecimento, que modifica ações, e abre várias possibilidades aos alunos.

O trabalho educacional não é tão simples quando se foge do roteiro, mas é fundamental que o professor assuma a responsabilidade de um ensino diferenciado e em constante transformação, que reflete as necessidades de uma sociedade que se modifica o tempo todo.

Para Alda (2012), é incontestável que os docentes precisam atualizar-se diante das mudanças, buscando uma adaptação fundamental. Mas, considerando que grande parte dos professores tem suas raízes na educação tradicional, que se pautava em exposição de conteúdos, é preciso um aprendizado, para que possam ensinar nessa nova realidade. Um processo de letramento digital se faz necessário, superando a resistência de alguns diante do uso das tecnologias, em busca de uma formação contínua.

Dessa forma, é preciso que o professor esteja aprendendo constantemente, para que compreenda essas novas metodologias, podendo oferecer melhores condições de ensino aos seus alunos. É preciso que se acompanhe essa evolução, para compartilhar o conhecimento adquirido.

De acordo com Maciel (2004), o professor precisa buscar desenvolver constantemente capacidades, como:

- 1 - Localizar e obter rapidamente informações confiáveis.
- 2 - Discriminar entre boa e má informação, isto é, entre informação séria, objetiva, fidedigna, e informação tosca, destituída de valor, falaciosa, deturpada ou sem fundamento, a partir de certos critérios

ditados pela lógica e pelo bom senso e da avaliação adequada da idoneidade das fontes;

3 - Discriminar entre informação relevante e informação irrelevante, entre o que é e o que não é pertinente;

4 - Reter informações críticas;

5 - Processar ou operar mentalmente e por meio de escritos, esquemas, gráficos, diagramas.

6 - Aplicar as informações disponíveis à solução de problemas e à tomada de decisão tanto no que respeita aos seus problemas pessoais como aos dos grupos e da comunidade a que pertence;

7 - O professor deve participar ativamente, com as informações de que dispõe de grupos nos quais são analisados problemas e tomadas decisões, sem o risco de ser vítima de doutrinação ou manipulação, ostensivas ou veladas;

8 - Criar novas informações, através da invenção, da composição, da análise e da síntese, das múltiplas vias, enfim, que possibilitam a ampliação do bem estar comum e o enriquecimento do patrimônio cultural da humanidade, no seu sentido mais amplo (MACIEL, 2004, p.13-14).

O professor também precisa considerar a individualidade de cada um de seus alunos, as particularidades de cada turma, para que possa direcionar o seu trabalho da melhor maneira possível, buscando qualidade educacional e o estabelecimento de uma relação de afetividade com seus alunos.

3.3 JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Alves (2008) explica que para os estudiosos sobre jogos digitais para a aprendizagem, que podem surgir dessa interação, o seu processo de construção e investigação tem sido observado pelos profissionais em desenvolvimento de jogos digitais. Para que se desenvolvam jogos, é preciso um investimento financeiro, os jogos precisam chamar a atenção dos futuros jogadores, que dependem de financiamentos governamentais, pois, geralmente, os jogos digitais que se encontram no mercado não apresentam objetivos pedagógicos. Porém, surgem dificuldades quando os criadores desses jogos precisam construir um diálogo com os pedagogos, pois seu pensamento é diferenciado. Essas diferenças acontecem pois os criadores dos jogos acreditam que a própria diversão pode contribuir para a aprendizagem, enquanto os professores afirmam que os jogos precisam envolver conteúdos escolares.

Esse desencontro entre o que é pedagógico e aplicável em práticas escolares e as narrativas dos jogos que seduzem a geração que vem sendo denominada por diferentes rótulos (a exemplo de Screenagers, geração Net, geração M ou geração Multitasking, nativos digitais, dentre outros), tem levado à produção de jogos com baixa qualidade que buscam enfatizar conteúdos curriculares, sem se preocupar com a interface, com a qualidade das imagens, jogabilidade e interatividade (ALVES, 2008, p. 4).

Nesse sentido, é importante destacar que não basta construir jogos que tenham conteúdos relacionados com a prática educacional, mas é preciso associar os conteúdos com a qualidade e a atratividade dos jogos digitais, para que os alunos se sintam atraídos para jogar, e conseqüentemente, para aprender enquanto se diverte.

Para Alexandre e Peres (2011), não se pode negar que o objetivo de todos os jogos seja ganhar, contudo, a forma pela qual se passa para atingir essa meta é que são importantes nesse processo. Dessa forma, quando se atenta para o processo educativo dentro do contexto da competitividade, o jogo precisa ser avaliado para que se compreenda quais as suas funções para a construção de novos conhecimentos. As relações que se existem entre as tecnologias e os jogos é muito frequente, e a competição é cada vez mais acirrada, contudo, para a formação de jogos educativos ainda não se mostra muito efetiva sobre os aspectos que precisam ser destacados nessa relação.

A relação entre a competitividade e referências masculinas nos jogos já foram mais determinantes, inicialmente, não se ofereciam jogos digitais para as meninas, e os jogos educativos não eram abordados, isso tem se transformado.

Rodrigues (s.d.) explica que, com base na grande influência das tecnologias de informação e comunicação, exercida sobre a sociedade, que os jogos digitais, que há algum tempo se direcionava somente aos meninos, e atualmente conquistam as meninas, se beneficiam com os jogos eletrônicos direcionados ao público infantil, alguns, especificamente para o público feminino. Os jogos digitais que são direcionados às meninas são diferentes dos masculinos, são normalmente tidos como menos ofensivos, sob o olhar dos adultos. Os jogos voltam o foco para o universo feminino e buscam trabalhar habilidades como a criatividade, organização, perseverança, persistência, autoestima além do envolvimento emocional da criança, desenvolvendo, também com a maioria dos jogos, autonomia, raciocínio, coordenação visomotora, concentração, entre outras coisas.

Para Alexandre e Peres (2011), considera-se educativo o que tem o objetivo de ensinar, ou possibilitar o aprendizado de alguma questão específica. Enquanto isso, a denominação educacional se mostra mais abrangente, não assumindo o objetivo de ensinar ou fazer com que o aluno aprenda, de maneira específica, mas podendo ser usado para esse fim. Entretanto, a utilização de jogos dentro da realidade da sala de aula, foi proposto, há tempos, desde a Escola Nova, não sendo algo considerado inovador. Mas o uso pode ser construído com base em novas relações com jogos que possam promover com aspectos, entre: representação, significação, usuários, sendo consideradas as questões mais variadas nesse contexto. O conhecimento não é formado somente com base nesses jogos, existem novas formas de possibilitar que o aluno desenvolva, fundamente e realize associações com o aprendizado, formando grupos ou mesmo maneiras de colaborar, entre várias outras formas.

Segundo Menezes (2003), os jogos digitais envolvem jogos de computador, vídeo-games, gamesboys, celulares, entre outros. Eles se mostram como uma fonte de motivação e energia para crianças e adolescentes, muitas vezes, para alguns adultos também. Geralmente, o jogador adentra o universo do jogo como um mundo virtual, envolvendo-se e concentrando-se através da realização das atividades a serem desenvolvidas durante o jogo. Por sua vez, os jogos no cenário educacional se mostram como uma estratégia variada que possibilita a potencialização do processo de ensino-aprendizagem. É preciso que se busquem elementos que possam melhorar relações entre o professor e o aluno, e as relações entre o aluno e o aprendizado.

Assim, os jogos se mostram como um recurso considerável para a construção do aprendizado, para motivar e variar o processo de ensino.

Tarouco et al. (2004) apud Alves, Lobato e Bittar (2013), com a utilização dos jogos digitais educativos se possibilita a criação de um ambiente de ensino que motive e se mostre agradável para que o aluno se sinta bem para aprender. É preciso unir entretenimento e também educação, mostrando-se como instrumentos pedagógicos que podem funcionar como apoio para a construção de aulas com maior dinamismo, transformando o modelo tradicional de ensino, que não consegue mais motivar os alunos.

Falkembach e Geller (2006) apud Alves, Lobato e Bittar (2013) explicam que, na visão dos professores, de acordo com uma pesquisa realizada, os jogos digitais

educativos se apresentam como uma prática que traz vantagens para o processo de ensino-aprendizagem. Dessa forma, é possível justificar que esses jogos constroem condições de reforço dos conteúdos que já foram estudados, levando a uma motivação dos alunos, ajudando a desenvolver as questões lógicas, potencializando a aprendizagem, e trazendo condições de formação de um conhecimento com prazer, chegando a uma aprendizagem de qualidade.

Se os próprios professores reconhecem que a utilização dos jogos digitais educativos podem se apresentar como ótima opção para o trabalho educacional em sala de aula, é preciso destacar a importância de se oferecer jogos de qualidade, pertinentes ao conteúdo que se pretende trabalhar, para que os resultados sejam ainda mais satisfatórios.

Conforme explicam Silveira e Barone (1998) apud Costa, Reis e Silveira (2010), os jogos precisam abordar uma grande variedade de metas a serem cumpridas dentro do aprendizado. A utilização dos recursos básicos e relevantes é uma forma de construir nos alunos a prática da autoconfiança, valorizando a motivação através de um método com melhores resultados, buscando práticas consideráveis do que já foi aprendido. Mesmo os jogos mais simples podem ser utilizados para aprendizado de qualidade, praticando habilidades e também possibilitando novas competências.

Ou seja, depende da forma como os recursos são utilizados, e o que se pretende aprender e valorizar no decorrer do processo educacional, assim, é preciso utilizar jogos que atendam a esses propósitos, e consigam motivar os alunos na busca pelo conhecimento.

Segundo Mendes (2011), os jogos podem mostrar um potencial inacreditável para a construção de uma aprendizagem com significado, demonstrando conceitos de uma maneira que o jogador possa relacionar seus conhecimentos aos novos sentidos a eles atribuídos, realizando um processo estrutural cognitivo. Contudo, não é tão corriqueiro nos depararmos com jogos educacionais em que o conteúdo da aprendizagem seja trabalhado de maneira mecânica, fragmentada de um processo de recompensas, analisando uma prática superficial em relação à temática proposta pelo jogo.

Savi e Ulbricht (2008) destacam benefícios que os jogos digitais educacionais podem agregar ao processo de ensino-aprendizagem, através da visão de alguns autores:

* *Efeito motivador* – Hsiao (2007) apud Savi e Ulbricht (2008) explica que os jogos educacionais mostram capacidade considerável de diversão e entretenimento, e também incentivo ao aprendizado em decorrência de sua interatividade e dinamismo. Os jogos digitais podem construir uma experiência estética e espacial rica, que é capaz de uma sedução aos jogadores, despertando sentimentos de motivação, aventura e prazer, se os jogos forem bem projetados, os jogadores ingressam num processo de concentração e envolvimento impulsionado pelo entusiasmo, que faz com que a vontade de vencer promova o desenvolvimento de novas habilidades (MITCHELL; SAVILL-SMITH, 2004, APUD SAVI; ULBRICHT, 2008);

* *Facilitador do aprendizado* – Segundo Fabricatore (2000); Mitchell, Savill-Smith (2004) apud Savi e Ulbricht (2008), os jogos digitais podem contribuir para o aprendizado em diversas áreas do conhecimento. Esses jogos geram elementos gráficos que podem representar vários cenários diferenciados, auxiliando na compreensão das ciências e da matemática, no quadro da difícil manipulação e aquisição de alguns conceitos. Os jogos digitais educativos possibilitam ao aluno a posição decisiva, diante de desafios para uma aprendizagem baseada no erro e na nova tentativa;

* *Desenvolvimento de habilidades cognitivas* – Para Gros (2003); Balasubramanian; Wilson (2006) apud Savi e Ulbricht (2008), os jogos digitais podem levar a um desenvolvimento intelectual, considerando que auxilia na superação de desafios, quando o jogador deve construir suas próprias estratégias para vencer o jogo. Desenvolvem, também, habilidades cognitivas, na prática da resolução de problemas, decisões, padrões, reconhecimento de informações, pensamento crítico, entre outros;

* *Aprendizado por descoberta* – Becta (2001); Mitchell; Savill-Smith (2004) apud Savi e Ulbricht (2008) explicam que os jogos educativos contribuem para o desenvolvimento de capacidades de exploração, experimentação e também colaboração, através de um retorno e um ambiente que não lhe apresenta riscos, dando ao aluno a oportunidade de experimentar e explorar, com estímulos e curiosidade, desenvolvendo um aprendizado com base na descoberta e na tentativa constante de acertar;

* *Experiência de novas identidades* – Hsiao (2007) apud Savi e Ulbricht (2008) defende que os jogos digitais dão condições aos alunos de vivenciarem

novas experiências. Através de um processo de imersão em mundos diferentes, oferecidos pelos jogos, o aprendizado de várias habilidades e conhecimentos diversos podem ser desenvolvidos. Na brincadeira do jogo o aluno irá enfrentar desafios e resolvê-los, auxiliando a lidar melhor com desafios em sua própria vida;

* *Socialização* – Hsiao (2007) apud Savi e Ulbricht (2008) explica outro aspecto positivo dos jogos educacionais, considerando que eles funcionam como agentes socializadores, através de um processo de aproximação dos jogadores, despertando a competitividade ou a cooperação, no mundo virtual ou no real. Podem ser compartilhadas informações, trocadas experiências, uns ajudando os outros, e dessa forma, a aprendizagem ocorre naturalmente;

* *Coordenação motora* – Gros (2003) apud Savi e Ulbricht (2008) aponta que vários tipos de jogos digitais possibilitam desenvolver a coordenação motora e outras habilidades espaciais diversas;

* *Comportamento expert* – Vandeventer; White (2002) apud Savi e Ulbricht (2008) defendem que as crianças e os jovens que têm contato com vídeo games podem se tornar experientes nas propostas do jogo, direcionando-se para jogos com desafios educacionais, podendo potencializar jogadores nos temas por eles mais vivenciados.

Todas essas habilidades são desenvolvidas de maneira bastante ampla, valorizando habilidades pessoais, que podem ser fundamentais para a qualidade do conhecimento construído.

Um dos grandes aliados nesse processo de utilização dos jogos digitais para o aprendizado é a sedução que os jogos exercem sobre o seu público-alvo (crianças e adolescentes), que normalmente permanecem por muito tempo realizando desafios e fantasias dos jogos de seu interesse, desviando-os de outras distrações e possibilitando uma concentração inegável (SAVI; ULBRICHT, 2008).

Dessa forma, Savi e Ulbricht (2008), a conquista da atenção dos alunos, assim como eles atribuem aos jogos, não é algo tão simples. Nesse sentido, cada vez mais aumenta-se a quantidade de pesquisas que buscam encontrar formas de reunir o ensino e a diversão através do desenvolvimento de jogos com cunho educacional. Os jogos são tão interessantes aos olhos dos jovens por se mostrarem atrativos e inovadores, e com a prática educacional nesse contexto, o aluno poderá contar com oportunidades de um aprendizado mais ativo, com dinamismo e

motivação. Construindo-se instrumentos de auxílio fundamentais para o processo de ensino-aprendizagem.

Os jogos precisam ser inseridos no contexto da sala de aula com base em uma preparação prévia para a apresentação do conteúdo:

Levar os jogos digitais para a escola por que seduzem os nossos alunos, sem uma interação prévia, sem a construção de sentidos, buscando enquadrar esse ou aquele jogo no conteúdo escolar a ser trabalhado, resultará em um grande fracasso e frustração por parte dos docentes e dos discentes. Além de repetir um percurso trilhado na década de noventa quando os softwares educativos entraram nas escolas, principalmente brasileiras, como livros eletrônicos animados e em alguns casos hipertextualizados que logo foram deixados de lado (ALVES, 2008, p. 8).

Frosi e Schlemmer (2010) explicam que, atualmente estão no mercado jogos que possuem uma qualidade gráfica considerável, com efeitos sonoros bastante realistas, boa jogabilidade e uma história que se mostra atrativa. Contudo, ao se observar como as crianças e adolescentes utilizam jogos educativos, é possível verificar que em algum momento, o jogo se mostra entediante, e isso deve acontecer porque o inventor do jogo não se preocupou em balancear o jogo adequadamente.

Os atrativos oferecidos pelo jogo precisam estar na dose certa, de acordo com a dificuldade de seus desafios. Nesse sentido, é fundamental que não se coloquem desafios em níveis muito elevados em relação ao jogo, mas que instiguem e façam com que o aluno se sinta motivado a solucionar as questões propostas, com elementos que o motivem durante todo o jogo.

Para Antunes (2004) apud Costa, Reis e Silveira (2010), para que o jogo seja considerado adequado para o processo de ensino-aprendizagem, é preciso que se utilize um planejamento baseado em vários critérios. Ou seja, não se pode pensar em jogos pedagógicos sem que se tenha um planejamento rigoroso e muito cuidadoso para construir esse jogo, através de etapas que apontem para um acompanhamento do progresso dos alunos, avaliando a qualidade do professor e dos jogos que ele irá empregar, pautado em um processo de pesquisa minuciosa.

Segundo Rodrigues (s.d.), os pais e os educadores não conhecem de maneira completa o potencial educativo dos jogos eletrônicos, com tendência a valorizar somente os aspectos que consideram inviáveis para o desenvolvimento da criança no variado volume de jogos disponíveis para o uso social. A considerável evolução tecnológica que ocorre atualmente trás ao mercado jogos digitais, as

possibilidades diversas que encantam e também atraem os seus usuários, com o desenvolvimento de habilidades que podem interferir no aprendizado e desenvolver as potencialidades que podem influenciar o processo educativo do jogador. Entretanto, é fundamental dosar o tempo de jogo das crianças e adolescentes, para que essa prática não possa influenciar de maneira negativa em sua vida diária, desenvolvendo uma forma de vício, que os impossibilita de realizar outras atividades. Vivenciando experiências diversas no cotidiano, e também participando de momentos e situações que fazem parte da vida social e familiar, sendo de suma importância o incentivo constante.

Para Maturana (2000) apud Frosi e Schlemmer (2010), é preciso que sejam respeitadas as diferentes dinâmicas temporais da aprendizagem, possibilitando aos estudantes que aprendam em seu próprio tempo, sem que demoras aparentes possam ser consideradas como faltas graves, mas sim como insuficiências momentâneas, que podem ser corrigidas no decorrer do processo de aprendizagem.

Para Alves (2008), os jogos digitais e eletrônicos para o cenário escolar não significa pensar nos artefatos culturais para o desenvolvimento de conceitos de matemática, ou de língua, outros para processos cognitivos e também para o entretenimento.

Ou seja, é preciso que se desenvolva um aprendizado de qualidade, sem que haja uma pressão para uma ou outra prática, mas sim com base em uma valorização interdisciplinar, na qual o jogo possa ser mais abrangente e envolver várias disciplinas.

Rodrigues (s.d.) explica que a atração que os jogos exercem sobre as crianças e adolescentes, em grande parte das vezes, incomoda os adultos que, geralmente observam a brincadeira somente em situações que acreditam ter influências negativas. É preciso, no entanto, que os adultos possam compreender que os jogos digitais possam trazer benefícios para o desenvolvimento e para o processo educativo de cada aprendiz. Através desses jogos, os usuários podem ter a oportunidade de vivenciar situações que aguçam sentimentos diversos, contribuindo para o auto controle acerca da ansiedade, sobre o medo e a decepção ocorrida com derrota ou com obstáculos que são encontrados no jogo, e também a satisfação promovida pelo avanço em várias fases ou pela conquista da vitória.

Alves (2008) defende que uma questão fundamental para a utilização de jogos digitais na educação é a formação de docentes. Da mesma forma que as

crianças e os adolescentes, os professores precisam imergir nos âmbitos semióticos, que podem entrelaçar a presença das tecnologias na sociedade contemporânea. Para levar os jogos digitais para a escola, não se deve observar apenas a questão do grande interesse que os alunos têm pela tecnologia, sem um preparo adequado, sem que se construam sentido para a prática, apenas buscando enquadrar um jogo no conteúdo escolar a ser estudado, pois isso pode gerar um fracasso considerável e também uma frustração por parte dos alunos e dos próprios professores.

3.4 OS JOGOS NO ENSINO DE HISTÓRIA

O ensino de História pode ser muito fascinante para quem compreende os fatos de maneira mais profunda, mas vista sob um prisma superficial, o ensino desta disciplina pode se mostrar cansativo e desmotivar aos alunos para um aprendizado mais completo. Por isso, é fundamental que se pensem novas formas de ensino de História, que possam encantar os alunos, e fazer com que o aprendizado de algo tão distante para esses aprendizes seja mais efetivo, e para que compreendam que é muito importante estudar história.

Assim, os jogos digitais no ensino de História podem assumir uma nova abordagem, dinamizando o ensino desta disciplina. De acordo com Neves, Alves e Bastos (2012), os *history games* são opções dinâmicas e lúdicas de aprender história, isso porque eles simulam fatos e acontecimentos históricos, conforme artistas plásticos fazem em suas telas, dramaturgos em suas peças, etc. Esses jogos podem auxiliar o jogador a tomar decisões em relação aos elementos históricos, recriando o contexto e fazendo com que este aluno compreenda de maneira mais profunda o fator histórico.

Os jogos digitais exercem grande fascínio e influência sobre crianças e adolescentes que dedicam horas do seu dia nesta brincadeira. Através dela é possível desvendar mistérios utilizando o raciocínio lógico, desenvolver estratégias e a coordenação visual e motora, além de habilidades e potencialidades específicas que estimulam a concentração e o desenvolvimento cognitivo do jogador (RODRIGUES, S.D., p.02).

Para que se possa trabalhar a história dentro do contexto dos jogos digitais, é preciso que eles sejam programados de maneira a valorizar esses aspectos.

Dessa forma, os fatos históricos se fazem fundamentais dentro desses jogos, assim como a tecnologia, que traz veracidade e todo o fascínio do mundo digital para perto do aluno.

Uma característica básica de muitos desses jogos é a simulação de guerras, que demandam dos jogadores habilidades, planejamento estratégico e tomada de decisão tática como fator determinante para se vencer. Por isso, também são denominados de jogos do estilo estratégia, jargão emprestado do contexto militar, que supera o fator sorte e aleatório presente em outros modelos de jogos. Apesar de os jogos de tabuleiro certamente contribuírem para resgatar e ensinar o passado, eles não fornecem o mesmo tipo de interação dos jogos digitais, que simulam contextos históricos através dos recursos que lhes são disponíveis como: efeitos especiais, sistema de câmeras, perspectiva em 2 ou 3D, textos, imagem em boa resolução e sistema de som e vídeos, etc.(NEVES, 2012, p.2).

Todo esse dinamismo não pode simplesmente se colocado dentro do processo educacional, primeiramente, é fundamental que o professor se familiarize em relação a esses jogos, pois, se não estiver preparado, os alunos podem transformar um processo que seria promissor em uma algazarra.

Segundo Silva (2010), a didática no ensino de História traz condições para o exercício, pensando em jogos digitais, e relacionando os mesmos ao conhecimento histórico dos adolescentes. Observando os jogos como exercícios, em sua característica provisória e também parcial, não há espaços para generalização, buscam, de forma geral, auxiliar na prática de reflexões dos alunos sobre a História, mesmo que a preocupação inicial seja pautada na diversão que os jogos podem proporcionar, os conteúdos podem se mostrar como o seu foco principal, escondido na temática do entretenimento.

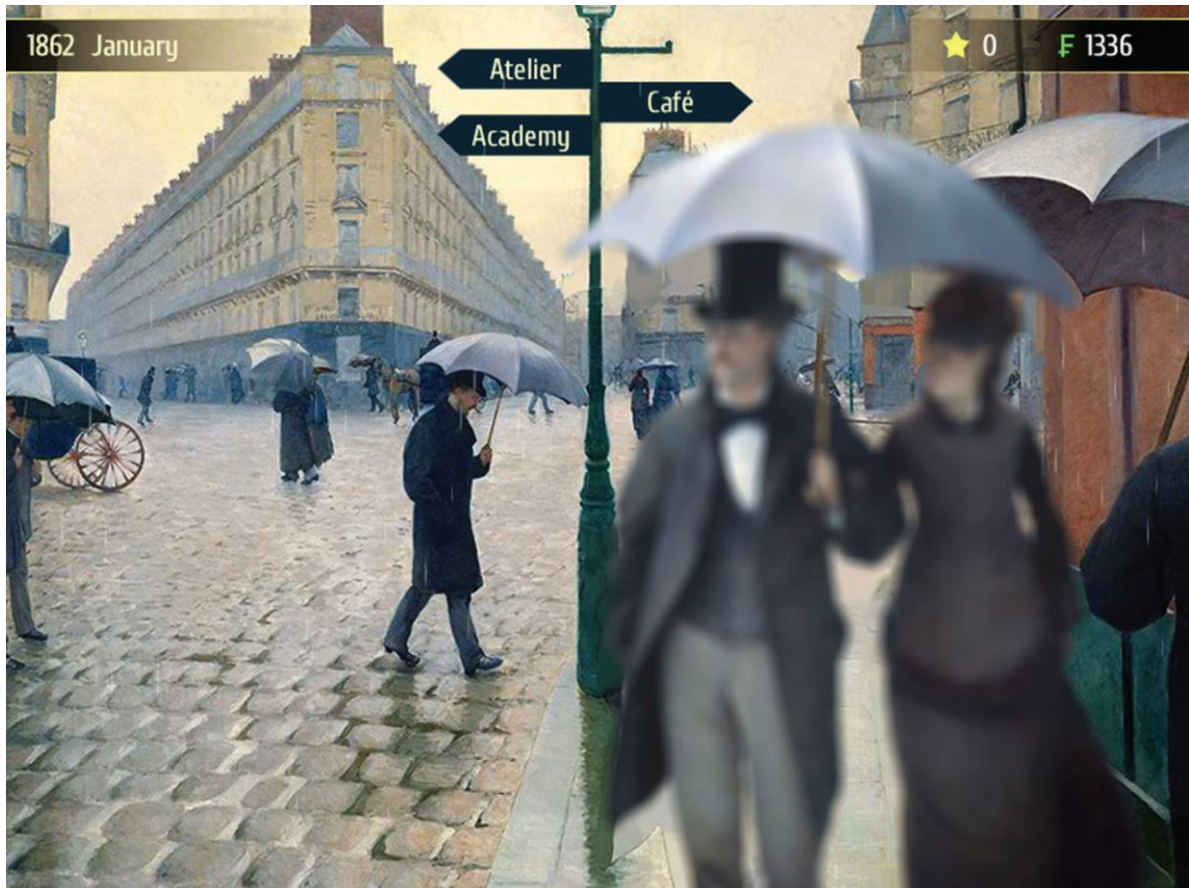


Figura 01: Pintura Interativa em *Avant-Garde* (MOLINA, 2013, p.75).

Molina (2013) cita o jogo *Avant-Garde*, que tem as questões históricas em seu propósito, destacando que a interatividade, nesse jogo, acontece com a relação dos alunos com as imagens, buscando apresentar ilustrações dinâmicas, quando se escolhe uma natureza morta para pintar, o jogador recebe uma pintura do século XIX, contudo, essa interatividade fica maior com os planos de fundo, que se movimentam com base na posição do cursor diante da tela, baseada nos elementos de cada pintura. Havendo, também, uma animação de chuva que se sobrepõe à imagem e traz um clima chuvoso para o meio digital, dando a sensação de terceira dimensão.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS À LUZ DA FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo faz-se a análise dos dados colhidos por meio dos questionários (Apêndices 1 e 2), apresentando os resultados da coleta e a interpretação da mesma considerando toda a fundamentação teórica sobre o tema, utilizada nesta monografia. Os quadros a seguir oferecem uma síntese do trabalho de pesquisa de campo realizado.

O questionário (Apêndice 1) foi aplicado a professores e as indagações dizem respeito às vivências deles na vida pessoal e profissional em contato com as Tecnologias da Informação e da Comunicação. Eles estão demonstrados nas tabelas de 1 a 9.

Já o questionário (Apêndice 2) colheu dados junto a alunos e as indagações se referem ao uso na escola e ao uso lúdico dessas tecnologias. Esses dados estão representados nas tabelas de 10 a 17.

4.1 AS TIC'S DO PONTO DE VISTA DOS PROFESSORES

Tabela 1: Sobre a presença das TIC's no cotidiano pessoal e profissional:

Como acontece?	Pessoas que responderam
Na sala de aula	Todos (06)
Em outros ambientes da escola	Todos (06)
Na elaboração das aulas	Todos (06)
No planejamento de ensino	Todos (06)
Em casa	Todos (06)
Na rua	Todos (06)
No trabalho	Todos (06)

Fonte: Autora, com os dados colhidos a campo por meio do Questionário – Apêndice 1.

Como se pode ver na Tabela 1, todos os professores reconhecem a importância da tecnologia na vida das pessoas, bem como garantem que utilizam essas tecnologias para planejar e aplicar suas aulas.

Como explicou Mendes (2003), o desenvolvimento tecnológico e o avanço de jogos virtuais mostram como uma tarefa que chama atenção em relação ao aumento da quantidade e qualidade dos programadores. Com o passar do tempo essa prática deixou de ser exclusiva dos que tinham conhecimento técnico em informática, criando ferramentas computacionais que possibilitaram o desenvolvimento de muitos softwares. Existe uma possibilidade de construção de muitos ambientes computacionais com base em recursos que expressam interesse em jogos para uma linguagem da informática.

Isso se refletiu nas respostas dos questionários.

Tabela 2: Presença de Laboratório de Informática na Escola

Resposta	Pessoas que responderam
SIM	06
NÃO	00

Fonte: Autora, com os dados colhidos a campo por meio do Questionário – Apêndice 1.

Segundo a tabela 2, todos os professores afirmaram contar com laboratórios de informática nas escolas em que trabalham, que são utilizados para a pesquisa de conteúdos, como forma de apoio para os alunos na realização de trabalhos e pesquisas, para realizar atividades online, para produzir textos. Contudo, dois professores citaram que a manutenção desses materiais de informática são muito precária, dificultando o seu uso.

Tabela 3: Forma de utilização do Laboratório de Informática da escola

Categoria de Resposta	Pessoas que responderam
Por todas as disciplinas	06
Para a maioria das disciplinas	00
Poucas disciplinas utilizam	00
Somente para as aulas de informática	00

Fonte: Autora, com os dados colhidos a campo por meio do Questionário – Apêndice 1.

Conforme a tabela 3, todos os professores afirmaram que se utilizam os recursos tecnológicos em todas as disciplinas.

Contudo, ainda há muita resistência por parte de muitos professores. Alda (2012) explica que muitos docentes precisam de atualização diante das transformações tecnológicas e sociais. Apesar das raízes na educação tradicional, que se limitava a conteúdos, é preciso considerar o letramento digital para superar a resistência de muitos desses professores.

Pois não basta levar os alunos para a sala de informática, para que eles acessem à internet, mas sim relacionar o aprendizado de cada disciplina com as questões tecnológicas, para que as coisas façam sentido.

Tabela 4: Utilização de Jogos Digitais

Categoria de Resposta	Pessoas que responderam
Jogo da memória	04
Verdadeiro e falso	04
Jogos de animação	04
Cruzadas	04
Tabuleiros	04
Jogos de regras ortográficas	04

Fonte: Autora, com os dados colhidos a campo por meio do Questionário – Apêndice 1.

Observa-se na tabela 4, que são 4 professores que conhecem e já jogaram vários cursos online. E 2 professores nunca jogaram quaisquer tipos de jogos online.

Tabela 5: Nível de preparação docente

Categoria de Resposta	Pessoas que responderam
Muito preparado	00
Preparado	00
Razoavelmente preparado	06
Pouco preparado	00
Não preparado	00
Não respondeu a pergunta	00

Fonte: Autora, com os dados colhidos a campo por meio do Questionário – Apêndice 1.

Quanto à questão da atualização profissional, na tabela 5 aponta que todos os docentes acreditam que se atualizam razoavelmente, de forma constante, sabendo respeitar a necessidade de buscar conhecimento para oferecer uma educação de qualidade.

Tabela 6: Preparação necessária ao docente para lidar com as tecnologias na escola

Categoria de Resposta	Pessoas que responderam
Capacitações Específicas	06
Planejamento da aula com foco em TICs	05
Infraestrutura adequada	06
Participação em eventos sobre o tema	05
Acompanhamento de profissional da informática	05
Outros acompanhamentos	06

Fonte: Autora, com os dados colhidos a campo por meio do Questionário – Apêndice 1.

Como se pode acompanhar na tabela 6, apenas um dos professores afirmou não fazer todas as opções de atualização profissional, acreditando ser por falta de tempo. Contudo, um dos professores que se atualiza reconhece que é preciso um pouco mais de empenho para buscar atualização.

Tabela 7: Jogos digitais x Aprendizagem significativa

Categoria de Resposta	Pessoas que responderam
Jogos favorecem a aprendizagem	06
Jogos dificultam a aprendizagem	00
Jogos devem ser usados com critérios no processo de aprendizagem	06
Jogos tornam o aprendizado interessante e lúdico	06
Jogos contribuem com o desenvolvimento do processo de ensino	06
Jogos não devem ser usados na escola	00

Fonte: Autora, com os dados colhidos a campo por meio do Questionário – Apêndice 1.

Como se pode ver na tabela 7, todos os professores reconheceram a importância dos jogos digitais para o aprendizado, sendo fundamental observar os propósitos de cada jogo.

Assim como explicam Silveira e Barone (1998) *apud* Costa, Reis e Silveira (2010), os jogos precisam se mostrar interdisciplinares, valorizando um aprendizado complexo e abrangente.

Tabela 8: Receptividade dos alunos das ferramentas tecnológicas

Categoria de Resposta	Pessoas que responderam
Excelente	06
Ótima	00
Boa	00
Regular	00
Péssima	00
Indiferente	00

Fonte: Autora, com os dados colhidos a campo por meio do Questionário – Apêndice 1.

O Quadro 8 aponta que, todos os docentes que responderam a pesquisa afirmaram que os alunos demonstram muito interesse nas aulas quando eles utilizam tecnologias, contudo, um professor destacou que é fundamental que se tome cuidado para não desviar a atenção correta do aprendizado, perdendo o foco.

Percebe-se que os professores têm buscado acompanhar os avanços tecnológicos, no entanto, ainda não estão falando a língua dos jovens, pois nenhum jogo mencionado pelos alunos (na pesquisa que será apresentada a seguir) foi mencionado pelos professores como ferramenta de trabalho, ou seja, os jovens conseguem detectar por meio das TCIS, que existe ali, um grande auxílio para as metodologias em sala de aula, só é preciso que os professores, se interessem do gosto de seus alunos, abordando uma forma mais prazerosa de ensino aprendizagem.

Tabela 9: Sobre as aulas com o auxílio das TIC's

Categoria de Resposta	Pessoas que responderam
Excelentes	15
Ótimas	02
Boas	00
Regulares	00
Péssimas	00
Indiferente	00

Fonte: Autora, com os dados colhidos a campo por meio do Questionário – Apêndice 2.

Como se pode ver na tabela 09, todos afirmaram que gostam muito do uso de tecnologias nas aulas dentro do contexto escolar. Apontaram motivos para a aprovação das tecnologias no ensino, afirmando que: a aula flui melhor e prende mais a atenção dos alunos; a aula fica mais legal e dinâmica; facilita a compreensão do conteúdo; traz mais progresso intelectual; possibilita um maior rendimento do conteúdo; faz com que os alunos participem mais; está mais próxima da realidade dos alunos; atualiza os jovens. Um aluno afirmou que é fundamental ter cuidado para planejar as aulas com tecnologia, e o outro afirmou que é preciso interagir com base nos métodos tecnológicos, não os utilizando apenas por utilizar.

Nesse sentido, é muito interessante perceber que os alunos têm consciência da importância da tecnologia nas aulas, mas que é preciso que essa utilização faça sentido.

4.2 AS TIC'S DO PONTO DE VISTA DOS ALUNOS

Conforme a tabela 10, a análise corresponde à visão do aluno sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação, tanto na escola, como fora dela.

Tabela 10: Sobre o uso de jogos digitais

Categoria de Resposta	Pessoas que responderam
SIM	17
NÃO	00

Fonte: Autora, com os dados colhidos a campo por meio do Questionário – Apêndice 2.

Conforme a tabela 10, os alunos cresceram sabendo como lidar com os jogos digitais, e isso precisa ser respeitado pelos professores. “Os alunos hoje são diferentes, e por isso, a era tecnológica necessita de um sistema educacional reformulado voltado para esses novos alunos, os ‘nativos digitais’” (ALDA, 2012, p.2).

Tabela 11: Local em que usa jogos digitais

Categoria de Resposta	Pessoas que responderam
Na escola	10
Em casa	02
Na casa de amigos	03
Na casa de parentes	03
Em Lan Houses	03
Outros lugares	00

Fonte: Autora, com os dados colhidos a campo por meio do Questionário – Apêndice 2.

Segundo a tabela 11, os lugares em que são utilizados os recursos tecnológicos são variados, isso demonstra que os alunos têm costume de utilizar com muita frequência esses recursos.

Tabela 12: Estilo de jogo da preferência do aluno

Categoria de Resposta	Pessoas que responderam
Aventura e estratégias	02
Ação	01
Aventura e ação	01
Estratégia e ação	01
Aventura	03
Estratégia	09

Fonte: Autora, com os dados colhidos a campo por meio do Questionário – Apêndice 2.

Como se pode observar na tabela 12, é muito interessante observar que os alunos gostam, em sua grande maioria, de jogos estratégicos, que desenvolvem o raciocínio e exigem esforço.

Essa questão pode ser utilizada pelos professores através da utilização de jogos que desafiem seus alunos.

Tabela 13: Jogo preferido: enumeração de 3 em ordem de preferência

Categoria de Resposta	Pessoas que responderam
Candy Crush	03
Piano Tiles	03
Temple Run	03
Outros jogos	08

Fonte: Autora, com os dados colhidos a campo por meio do Questionário – Apêndice 2.

O que se vê na tabela 13, é que os alunos buscam jogos que são interessantes e que desenvolvem o raciocínio, mas que também são conhecidos e indicados pelos seus colegas.

Tabela 14: Jogos que não gosta: enumeração de 3 em ordem de não-preferência

Categoria de Resposta	Pessoas que responderam
Lutas e violência	10
De vestir bonecos	03
Outros	03
Gosta de todos	01

Fonte: Autora, com os dados colhidos a campo por meio do Questionário – Apêndice 2.

A tabela 14 apresenta que grande parte dos alunos afirmou não gostar de jogos de lutas e violência. Contudo, é fundamental considerar que ao responderem as questões, podem estar tentando distorcer a realidade, porque grande parte dos jovens e adolescentes gosta de jogos violentos. Entretanto, é fundamental oferecer jogos que os desafiem, pois isso os interessa, o que parecer muito fácil, não lhes chamará atenção.

Tabela 15: Jogos possibilitam o desenvolvimento de habilidades

Categoria de Resposta	Pessoas que responderam
Totalmente	16
Razoavelmente	01
Às vezes	00
Nunca	00

Fonte: Autora, com os dados colhidos a campo por meio do Questionário – Apêndice 2.

Segundo a tabela 15, todos os alunos acreditam que os jogos digitais desenvolvem as habilidades, bem como: coordenação motora e raciocínio lógico; controle de situações em algum momento; funcionamento cerebral; conhecimento de mundo; rapidez; curiosidade; intelectualidade; reflexos; visão periférica. Enquanto um aluno afirmou que um ponto preocupante dos jogos digitais é o desenvolvimento de um vício pelos jogos.

Tabela 16: Opinião sobre a inserção de jogos no ensino de História

Categoria de Resposta	Pessoas que responderam
Excelente	13
Ótima	02
Boa	01
Indiferente	01

Fonte: Autora, com os dados colhidos a campo por meio do Questionário – Apêndice 2.

Como é possível perceber no quadro 16, os alunos consideraram ser uma boa ideia a utilização de jogos digitais na aula de História, pelos seguintes motivos: muitos jogos já apresentam conteúdos de História; a aula ficaria mais interessante; desenvolve a capacidade de memorização; é divertido e interativo; facilitaria o aprendizado de alunos com mais dificuldades; as aulas seriam mais produtivas e menos cansativas. Dois alunos sugeriram que os jogos de perguntas objetivas e respostas sobre os conteúdos de História, para que quem acertasse mais, tivesse uma pontuação.

Um aluno afirmou que seria interessante os jogos nas aulas de História, mas apenas para crianças; Outro aluno afirmou que não é necessário, pois já gosta da

disciplina de História; E um aluno se preocupou, dizendo que poderia auxiliar se fosse um processo controlado e objetivo, se mostrando preocupado com o domínio de classe do docente.

Comprovou-se que existe uma grande aceitação do uso dos jogos digitais no ensino de História, pois estes proporcionam desafios, que instiga e atrai os jovens, para uma relação de dinamismo e interação com o sistema educacional que objetiva a aprendizagem.

Consta-se poucas preocupações com os “contras” dessa inserção, na verdade eles estão mais preocupados em tornar um processo monótono e cansativo, em algo mais interessante, divertido e atrativo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização desse estudo contribuiu de maneira considerável para uma observação mais atenta e profunda sobre os avanços tecnológicos e de seus resultados no contexto social, que acabam refletindo na educação, como reflexo do que acontece na sociedade, de uma forma geral.

As tecnologias precisam estar no contexto educacional, mas de uma maneira que contribuam para a formação de um ensino de mais qualidade, que prepare os alunos para a vida em sociedade, sabendo como utilizar as tecnologias de uma maneira positiva, e valorizando esses avanços não apenas para a diversão, sem um intuito de amadurecimento.

No contexto abordado nesse estudo, que é o dos jogos digitais como instrumento para o ensino de História, foi possível compreender que muitos jogos concorrem para formar alunos mais atentos, que desenvolvam o fascínio pelas questões históricas de uma maneira muito mais dinâmica do que as aulas explicativas, que podem se mostrar enfadonhas para os alunos, que têm se mostrado cada vez mais agitados.

Através do processo de pesquisa de campo, que entrevistou professores e também alunos, possibilitou uma postura mais abrangente, que valorizam a importância das tecnologias para o processo de aprendizado, especificamente no ensino de História.

Foi interessante observar que alunos e professores têm consciência sobre a forma como os jogos digitais podem ser utilizados e que precisam abranger conteúdos interessantes e também apresentar desafios moderados aos alunos, uma vez que se os desafios forem muito intensos podem desmotivar os alunos, assim como os desafios muito brandos também podem ser desinteressantes.

Os alunos gostam de desafios, ao passo que essa realidade faça parte do contexto escolar, de maneira esporádica, pode auxiliar a chamar sua atenção às aulas, motivando para um aprendizado mais interessante e que possa ser mais facilmente assimilado.

REFERÊNCIAS

ALDA, L. S. **Novas tecnologias, novos alunos, novos professores?** Refletindo sobre o papel do professor na contemporaneidade. In Letras, XII Seminário Internacional em Letras, Junho de 2012.

ALEXANDRE, C.; PERES, F. **A educação que motiva: o uso de rede social e jogos a favor da aprendizagem significativa.** Hipertextus Revista Digital (www.hipertextus.net), n.7, Dez. 2011.

ALVES, L. **Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso.** Educação, Formação & Tecnologias, vol. 1 (2), Novembro 2008.

ALVES, W. R.; LOBATO, L. L.; BITTAR, T. J. **Desenvolvimento de jogos digitais educativos e sua aplicação como ferramenta de ensino.** Anais do EATI - Encontro Anual de Tecnologia da Informação e Semana Acadêmica de Tecnologia da Informação. Anais do EATI Frederico Westphalen – RS. Ano 3, n. 1 p. 271-274 Nov/2013.

BARROS, C. E. L.; MORAIS, S. A. S. **O professor no processo de ensino aprendizagem: novas tecnologias, novos caminhos.** Disponível em: <<http://www.atenas.edu.br/faculdade/arquivos/NucleoIniciacaoCiencia/REVISTAS/REVIST2013/6%20O%20PROFESSOR%20NO%20PROCESSO%20DE%20ENSINO%20APRENDIZAGEM%20NOVAS%20TECNOLOGIAS,%20NOVOS%20CAMINHO%20S.pdf>> Acesso em: 29 de julho de 2014.

COSTA, J. A.; REIS, Paula Carolina de Souza Kirchof; SILVEIRA, Sidnei Renato. **Jogo educativo digital para estimular o processo de aprendizagem do desenho como prática projetual.** Porto Alegre, 2010.

FERREIRA, G. R. A.; PEREIRA, S. L. P. O. **Uso pedagógico de jogos digitais em ambientes educativos: um estudo de caso com o Jogo Calangos no Ensino de Biologia.** Associação Brasileira de Educação à Distância: Salvador, Bahia, 2013.

FROSI, F. O.; SCHLEMMER, E. **Jogos digitais no contexto escolar: desafios e possibilidades para a prática docente.** IX SBGames - Florianópolis - SC, 8 a 10 de Novembro de 2010.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

MAINARDI, A.; ZARDIM, D. P.; MASTELLA, V. **O uso das tecnologias e o novo papel do professor.** Disponível em: <<http://www.unicruz.edu.br/seminario/downloads/anais/cchc/o%20uso%20das%20tecnologias%20e%20o%20novo%20papel%20do%20professor.pdf>> Acesso em: 28 de julho de 2014.

MENDES, T. G. **Jogos digitais como objetos de aprendizagem: apontamentos para uma metodologia de desenvolvimento.** X SBGames, Salvador, BA, novembro, 2011.

MENEZES, C. S. (Org.). **Informática Educativa II - Linguagens para Representação do Conhecimento**. Vitória: UFES, 2003 Fascículo usado em cursos de graduação do NEAD/CREAD/UFES.

MACIEL, E. J. **A formação do professor para as novas tecnologias na educação**. Universidade do Extremo Sul Catarinense – UNESC: Criciúma, 2004.

MOLINA, L. G. **Jogos digitais como espaço de atuação do historiador: o caso Avant-Garde**. Aedos, n. 12, v. 5, jan./jul, 2013.

MOREIRA, W. **Revisão de Literatura e Desenvolvimento científico: conceitos e estratégias para confecção**. Janus, Lorena, ano 1, n. 1, 2004.

MOURA, E.; BRANDÃO, E. **O uso das tecnologias digitais na modificação da prática educativa escolar**. Disponível em: <http://www.faers.com.br/uploads/revista_fazer/f397e7592079dd8b62fba98e2b964f5f.pdf> Acesso em: 28 de julho de 2014.

NEVES, I. B. C.; ALVES, L.; FUENTES, L. S.; FLORES, G. V. **História e jogos digitais: possíveis diálogos com o passado através da simulação**. Disponível em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios/publicacoes/sbgames2010/HISTORIA_JOGOS_DIGITAIS_DIALOGOS.pdf> Acesso em: 09 de dez. 2013, 18h46m.

NEVES, I. B. **Confluências entre jogos digitais e o ensino de História**. VI Encontro Anpuh, Universidade Federal da Bahia, 2012.

NEVES, I. B. C.; ALVES, L. R. G.; BASTOS, A. O. **Jogos digitais e a história: desafios e possibilidades**. XI SBGames – Brasília – 2012.

RODRIGUES, C. **O potencial educativo dos jogos digitais**. Disponível em: <<http://www.educarbrasil.org.br/publicacoes/o-potencial-educativo-dos-jogos-digitais/>> Acesso em: 30 de junho de 2014.

SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios**. Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 6, n. 2, 2008.

SILVA, C. B. **Jogos digitais e outras metanarrativas históricas na elaboração do conhecimento histórico por adolescentes**. Antíteses, vol. 3, n. 6, jul.-dez. de 2010, pp. 925-946. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/antiteses>>

VIEIRA, M. M. **Educação e novas tecnologias: o papel do professor nesse cenário de inovações**. Revista Espaço Acadêmico, n. 129, fevereiro de 2012.

APÊNDICES

APÊNDICE 1

QUESTIONÁRIOS APLICADOS AOS PROFESSORES PESQUISADOS

Esses questionários serviram como instrumento de coleta de dados para realização do presente trabalho

DADOS PESSOAIS

Formação: -----

Tempo de profissão: -----

Série que ensina: -----

Escola que leciona: () Privada () Pública

01-As TICS (Tecnologia de Comunicação e Informação) estão presentes no seu cotidiano pessoal e profissional? Como?

02- Na escola que você trabalha tem laboratório de informática? Ele é utilizado? De que forma? Se não é utilizado, justifique por que.

03- Você utiliza tecnologias como ferramentas de auxílio ao processo de ensino aprendizagem? Quais?

04- Já utilizou jogos digitais? Quais?

05- Que nível de preparação você tem para trabalhar com as tecnologias? Você sente-se preparada (o) ou acha que falta alguma coisa? Justifique.

06- Que preparação você acha necessária ao professor para que ele desenvolva suas atividades educativas utilizando as novas tecnologias que a escola possui?

07- Você acredita que o uso de Jogos Digitais nas escolas pode favorecer para uma aprendizagem significativa? Por quê?

08- Quando você utiliza tecnologias como ferramentas do processo de ensino e aprendizagem, à receptividade dos alunos em relação a elas?

APÊNDICE 2**QUESTIONÁRIOS APLICADOS AOS ALUNOS PESQUISADOS**

Esses questionários serviram como instrumento de coleta de dados para realização do presente trabalho

DADOS PESSOAIS

Idade:-----

Série:-----

Escola que estuda:-----

01- O que você acha das aulas ministradas com auxílio de tecnologias?

02- Você joga algum tipo de jogo digital?

03- Onde você costuma jogar?

() Em casa; () Casa dos amigos; () Lan-houses; () Celulares.

04- Que estilo de jogo você prefere?

() Aventura;

() Estratégia;

() Ação;

() Lutas.

05- Qual é o seu jogo preferido? Por quê?

06- Quais jogos você não gosta? Por quê?

07- Você acha que os jogos possibilitam o desenvolvimento de habilidades? Quais?

08- O que você acha de inserir jogos no processo de aprendizagem de História?
