

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

Fabiane Dietrich Lucas Ribeiro

**Desenvolvimento da aprendizagem significativa
através do jogo Brincando com Ariê**

**Porto Alegre
2019**

FABIANE DIETRICH LUCAS RIBEIRO

**DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM
SIGNIFICATIVA ATRAVÉS DO JOGO
BRINCANDO COM ARIÊ**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

**Orientador (a):
M^a. Anna Helena Silveira Sonego**

**Porto Alegre
2019**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Vice-Reitora: Prof^a. Jane Fraga Tutikian

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Celso Giannetti Loureiro Chaves

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. Leandro Krug Wives

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

CIP - Catalogação na Publicação

Ribeiro, Fabiane Dietrich
Desenvolvimento da aprendizagem significativa
através do jogo Brincando com Ariê / Fabiane Dietrich
Ribeiro. -- 2019.
44 f.
Orientadora: Anna Helena Silveira Sonogo.

Trabalho de conclusão de curso (Especialização) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Centro de
Estudos Interdisciplinares em Novas Tecnologias da
Educação, Mídias na Educação, Porto Alegre, BR-RS,
2019.

1. Aprendizagem Significativa. 2. Tecnologia
Digital. 3. Jogo Brincando com Ariê. 4. Netbooks. I.
Sonogo, Anna Helena Silveira, orient. II. Título.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por me proporcionar perseverança e discernimento para continuar em frente, pois muitas foram as muralhas que precisamos ultrapassar para continuar na busca do conhecimento.

Agradeço a força e paciência da minha família que esteve ao meu lado em todos os momentos. À minha mãe que mesmo de longe me incentiva em cada vez mais dedicar-me aos estudos.

Agradeço às minhas tutoras que estiveram à disposição de forma carinhosa e dedicada, auxiliando e contribuindo no meu crescimento cognitivo.

Agradeço a todas as pessoas que direta ou indiretamente contribuíram com o meu desenvolvimento nos mais diversos momentos.

RESUMO

A presente pesquisa trouxe a importância dos jogos e da tecnologia digital para uma aprendizagem significativa, levando em consideração o mundo globalizado e a atual sociedade. Para tanto se objetivou investigar como o jogo Brincando com Ariê contribui no desenvolvimento da aprendizagem significativa em turmas do terceiro ano do ensino fundamental. A metodologia utilizada foi o estudo de caso, com abordagem qualitativa. Como instrumentos de coleta de dados, utilizou-se a observação, o desenvolvimento e execução da atividade sem e posteriormente com o uso dos *netbooks*, especificamente com o jogo Brincando com Ariê com os alunos do terceiro ano do ensino fundamental de uma escola pública estadual da cidade de Gravataí. Como resultado, apontou-se que as aulas com a utilização de jogos e tecnologias digitais despertam a atenção dos alunos proporcionando maior concentração durante as atividades. Concluiu-se que o referido jogo é capaz de propiciar novas formas de ensino e de aprendizagem, potencializando a leitura, a escrita e a aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Jogo Brincando com Ariê. Tecnologia Digital. Aprendizagem significativa. *Netbooks*.

ABSTRACT

Development of meaningful learning through play playing with ariê

The present research has brought the importance of games and digital technology to meaningful learning, taking into account the globalized world and the current society. In order to do so, we aimed to investigate how the game Brincando com Ariê contributes to the development of meaningful learning in the third year of elementary school. The methodology used was the case study, with a qualitative approach. As data collection instruments, observation, development and execution of the activity were used without and later with the use of netbooks, specifically with the game Brincando com Ariê with the students of the third year of elementary school of a state public school of the city of Gravataí. As a result, it was pointed out that classes using digital games and technologies arouse students' attention by providing greater concentration during activities. It was concluded that said game is capable of providing new forms of teaching and learning, enhancing reading, writing and meaningful learning.

Keywords: Playing Playing with Ariê. Digital Technology. Meaningful learning. Netbooks.

LISTA DE FIGURAS

Figura 4.1: Palavras Cruzadas e Caça Palavras.....	22
Figura 4.2: Caça-Palavras	22
Figura 4.3: Formando Palavras	23
Figura 4.4: Formando Palavras	23
Figura 4.5: Silabando	24
Figura 4.6: Separe as sílabas	24
Figura 4.7: Utilização de aparelhos tecnológicos, internet e opinião sobre o uso de jogo Brincando com Ariê.....	28
Figura 4.8: Aparelhos utilizados pelos alunos em casa.....	29
Figura 4.9: Tempo de utilização da internet em casa	30
Figura 4.10: Finalidade de utilização da internet	31
Figura 4.11: Jogos que os alunos utilizam em casa.....	32

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TD	Tecnologias Digitais
UFPEL	Universidade Federal de Pelotas
UFRGS	Universidade Federal do Rio Grande do Sul

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 Trajetória da autora e contextualização da pesquisa	12
2 A INTEGRAÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS E JOGOS NA EDUCAÇÃO 14	
2.1 Uso de jogos na sala de aula	15
2.2 Aprendizagem Significativa	16
3 METODOLOGIA	18
3.1 A Turma	18
3.2 A Escola	19
4 ANÁLISE DE DADOS	21
5 CONCLUSÃO	34
REFERÊNCIAS	36
APÊNDICE A < QUESTIONÁRIO PARA OS ALUNOS>	38
ANEXOS < IMAGENS DO JOGO BRINCANDO COM ARIÊ>	40
ANEXO B <TERMO DE CONSENTIMENTO>	44

1 INTRODUÇÃO

As Tecnologias digitais (TD) estão sendo cada vez mais utilizadas nas escolas como recursos tecnológicos, mediando a aprendizagem dos alunos. Estas oportunizam possibilidades para a construção de novos saberes que fortalecem vivências e contribuem para a exploração da criatividade e o desenvolvimento de práticas escolares.

Desse modo, é relevante avaliar a inserção de jogos digitais, ou seja, jogos eletrônicos que rodam em computadores, consoles ou outros aparelhos tecnológicos onde há uma interação entre a criança/jovem e a máquina, potencializando novas formas de aprendizagem significativa, levando em consideração que cada vez mais as TD estão presentes no dia-a-dia dos alunos e nas escolas públicas.

Nesse sentido, acredita-se que o planejamento de atividades com o uso dos jogos através dos *netbooks* pode contribuir para o desenvolvimento da aprendizagem significativa. Entenda-se por aprendizagem significativa a assimilação de novos saberes a partir de conhecimentos pré-existentes e presentes no cotidiano dos alunos. Levando em conta que esta aprendizagem pode acontecer quando o professor proporciona condições para relacionar a realidade dos alunos com os conteúdos curriculares na realização de atividades escolares.

Os jogos educacionais e o uso da internet são utilizados como alguns dos recursos tecnológicos usufruídos pelas crianças em seu cotidiano. Nesta perspectiva, vislumbra-se a possibilidade de utilizar jogos educacionais no ambiente escolar, transformando as formas de ensino e de aprendizagem, provocando questionamentos, curiosidades e construindo ideias novas que contribuam para a aprendizagem significativa do aluno.

A presente monografia será estruturada em cinco sessões. A primeira sessão apresenta uma reflexão sobre a trajetória da autora e a contextualização da pesquisa, perpassando pelo problema, objetivo geral e específico. Na segunda sessão, será apresentada a integração das tecnologias digitais na educação, bem como, o uso de jogos na sala de aula relacionando-o com a aprendizagem significativa. Na terceira sessão, a metodologia irá elucidar os participantes, o contexto e os instrumentos de coleta de dados. Na quarta sessão, os resultados da análise dos dados apontam a importância das TD combinada aos jogos podem estimular o avanço dos alunos na leitura e escrita no ensino fundamental. E por fim, a conclusão que demonstra que os alunos estão tecnologicamente conectados e ao utilizarem jogos na sala de aula podem ser estimulados a concretizarem a aprendizagem significativa de forma lúdica e dinâmica, reforçando a necessidade da educação evoluir junto à sociedade, mundo e tecnologia.

1.1 Trajetória da autora e contextualização da pesquisa

Nesta sessão, a autora utilizou a escrita em primeira pessoa, justifica-se este uso pelo motivo de abordar sua trajetória acadêmica, profissional e concomitantemente apresentar a contextualização da presente pesquisa.

Relembrar vivências ressignifica nossas transformações humanas, afetivas e cognitivas. Após muitos anos sem estudar consegui a tão sonhada graduação no curso de pedagogia pela Universidade Federal de Pelotas (UFPEL). Não acreditei quando fui aprovada em um vestibular, ainda mais em uma Universidade Federal. No entanto, me deparei com uma infinidade de textos para leitura, exploração de novas tecnologias digitais, professores nos impulsionando para a descoberta de novos conhecimentos, diversas dúvidas e medos, enfim um passo significativo para a aprendizagem como futura profissional da educação.

Após a graduação, tive a oportunidade de ingressar em uma Pós-Graduação no curso de Mídias na Educação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), o que complementaria excepcionalmente a aprendizagem para minha prática em sala de aula. Com o curso ainda foi possível conhecer as ferramentas tecnológicas e as mídias educacionais que podem ser utilizadas no contexto educacional.

Até o momento minha experiência em escola era na área administrativa, mas há pouco tempo iniciei a docência numa turma de terceiro ano do ensino fundamental em uma Escola Estadual na cidade de Gravataí. A sala de aula tem me proporcionado colocar em prática o meu aprendizado construído na vida acadêmica e no curso de Mídias na Educação. Sabemos da importância de uma formação continuada para os professores visando o conhecimento e a aprendizagem significativa para os alunos.

Com a evolução da sociedade e avanço das tecnologias as mudanças na educação se fazem necessárias. Objetiva-se investigar os benefícios dos jogos como recurso tecnológico no processo de ensino e de aprendizagem. Devido, a esta circunstância e inquietação, decidiu-se por trabalhar com o jogo Brincando com Ariê¹ durante as aulas com o intuito de verificar como este pode contribuir para o desenvolvimento da aprendizagem significativa dos alunos.

Diante da trajetória da autora e contextualização da pesquisa apresentada pode-se constituir o seguinte problema de pesquisa:

¹ Brincando com Ariê é uma série de jogos educativos para auxílio na alfabetização. Leva em consideração que jogos são muito atraentes para as crianças e não devem ser utilizados somente como distração e passatempo, mas sim juntar essa empolgação e atenção dispensada nos jogos de forma a estimular o aprendizado infantil. Os jogos estão disponíveis para desktop, iOS e Android. Podem ser acessados pelo endereço eletrônico: <<http://www.brincandocomarie.com.br/jogos/>>

Qual a contribuição do jogo Brincando com Ariê no desenvolvimento da aprendizagem significativa em turmas do terceiro ano do ensino fundamental?

Para tanto, pretende-se perpassar pelos seguintes objetivos:

Objetivo geral:

Investigar como o jogo Brincando com Ariê contribui no desenvolvimento da aprendizagem significativa em turmas do terceiro ano do ensino fundamental.

Objetivos específicos:

- Identificar as dificuldades e potencialidades na realização de atividades com o jogo Brincando com Ariê.
- Analisar se o jogo Brincando com Ariê contribui para o desenvolvimento da aprendizagem significativa dos alunos.

2 A INTEGRAÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS E JOGOS NA EDUCAÇÃO

A integração entre tecnologia digital², internet e educação é imprescindível e inevitável, pois cada vez mais a inovação faz parte da sociedade e do mundo. Neste sentido Moran (2011, p. 53), afirma que com o uso das novas tecnologias “o aluno desenvolve a aprendizagem cooperativa, a pesquisa em grupo, a troca de resultados. A interação bem-sucedida aumenta a aprendizagem”. Assim, acredita-se que alunos conectados podem realizar atividades em conjunto e serem estimulados a participar na sala de aula, tornando-se ativos no seu aprendizado, fortalecendo suas habilidades de leitura, escrita e pesquisa. E para acontecer esta conexão, Moran (2011) aponta que:

O primeiro passo é procurar de todas as formas tornar viável o acesso frequente e personalizado de professores e alunos às novas tecnologias [...] É imprescindível que hajam salas de aulas conectadas, salas adequadas para pesquisa, laboratórios bem equipados (MORAN, 2011, p.50).

Para oportunizar uma educação que vise o pleno desenvolvimento dos alunos é indispensável à inserção de TD. As mesmas fazem parte da formação dos indivíduos e da consciência do mundo globalizado, onde crianças e jovens possuem uma conexão natural com as mídias. É nesse sentido que Mercado (2002) menciona que:

O reconhecimento de uma sociedade cada vez mais tecnológica deve ser acompanhado da conscientização da necessidade de incluir nos currículos escolares as habilidades e competências para lidar com as novas tecnologias. No contexto de uma sociedade do conhecimento, a educação exige uma abordagem diferente em que o componente tecnológico não pode ser ignorado (MERCADO, 2002, p.11).

O conhecimento tecnológico precisa fazer parte da educação, pois se vive num universo em constante transformação e os alunos precisam desta conexão também na sala de aula. Nesse sentido, Luz (2009), aponta que se faz necessário conhecer o potencial de uso da tecnologia adequando o conteúdo conforme os interesses da comunidade, nesse caso dos alunos. Nesse contexto, Perrenoud (2000) afirma que:

² **Tecnologia digital** é um conjunto de tecnologias que permite, principalmente, a transformação de qualquer linguagem ou dado em números, isto é, em zeros e uns (0 e 1). Uma imagem, um som, um texto, ou a convergência de todos eles, que aparecem para nós na forma final da tela de um dispositivo digital na linguagem que conhecemos (imagem fixa ou em movimento, som, texto verbal), são traduzidos em números, que são lidos por dispositivos variados, que podemos chamar, genericamente, de computadores. Disponível no endereço eletrônico: <http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/tecnologia-digital> (Site Glossário Ceale)

As escolas não podem mais ignorar o que se passa no mundo, que o desenvolvimento de novas tecnologias da informação e da comunicação transforma espetacularmente não só como se comunicar, mas também, a forma de trabalhar, decidir e de pensar (PERRENOUD, 2000, p.125).

A educação ainda tem um caminho a percorrer para avançar tecnologicamente em relação à sociedade e ao mundo. Ainda se faz necessário acrescentar nas aulas as infinitas possibilidades que as TD proporcionam, sendo capazes de oferecer novas formas de aprendizagens. A seguir será abordado o uso de jogos na sala de aula, como um recurso mediador no processo de ensino e aprendizagem.

2. 1 Uso de jogos na sala de aula

Os jogos educacionais com fins pedagógicos tornam-se uma possibilidade de potencializar o processo de ensino e aprendizagem de forma lúdica e inovadora. Os jogos possuem importância na vida da criança, assim como o brincar, nesse sentido que Santos (2006):

Constata que a maior parte do tempo da infância é dedicada ao jogo e às brincadeiras. As crianças se dedicam a essa atividade como sendo uma necessidade fundamental na vida delas. O jogo é fundamental na organização da estruturação e das relações emocionais, propiciando o desenvolvimento físico e os contatos sociais (SANTOS, 2006, p.68 apud TAROUÇO, 2011, p.15).

Atualmente, os jogos fazem parte do contexto social de crianças, jovens e adultos, por isso acredita-se que seja viável e relevante a sua inserção nos ambientes escolares, proporcionando uma educação inovadora e motivadora aos alunos. Na visão de Perrenoud (2000):

Formar para as novas tecnologias é formar o julgamento, o senso crítico, o pensamento hipotético e dedutivo, as faculdades de observação e de pesquisa, a imaginação, a capacidade de memorizar e classificar, a leitura e a análise de textos e de imagens, a representação de redes, e de procedimentos e de estratégias de comunicação (PERRENOUD, 2000, p.128).

Assim, formam-se cidadãos capazes de conquistar o mundo, pois se presencia na sala de aula uma geração tecnológica e conectada, com agilidade na utilização das TD, em especial *netbooks*, notebooks, tablets e smartphones. Essa geração é reconhecida por já ter nascido numa era em que as tecnologias se fazem onipresentes no seu dia a dia e os mesmos, nem imaginam a vida cotidiana sem a mesma.

Diante do exposto, verifica-se que os alunos apresentam autonomia na realização das atividades propostas com jogos através no *netbook*. Percebe-se que os estudantes conseguem avançar de forma independente, o que implica maior habilidade motora e também cognitiva, ajudando nas tomadas de decisões, contribuindo na criatividade, além de desenvolver habilidades auditivas, visuais, de leitura, escrita e pesquisa. Desta forma, entende-se a importância de inserir práticas atrativas e motivacionais para os alunos na execução de atividades, incluindo os conteúdos escolares.

A inclusão dos jogos no planejamento e implementação de atividades pode propiciar socialização entre alunos e professor, além de oportunizar aulas dinâmicas e interessantes aos discentes, ao mesmo tempo em que os introduz no mundo digital de forma dirigida. Como desafio na inclusão de tecnologias na sala de aula, se tem a necessidade de investimento por parte de órgãos públicos para custar o acesso a internet, as mídias adequadas às necessidades de cada ambiente educacional e formação dos professores. Assim, considera-se que são criadas novas formas de estruturar o conhecimento para uma aprendizagem significativa. Na sessão a seguir, pretende-se apresentar um maior detalhamento de como se dá essa aprendizagem com o uso de jogos.

2. 2 Aprendizagem Significativa

O jogo na educação pode ter um papel transformador, pois oportuniza articular a leitura, escrita, cálculos matemáticos, pintura, desenho, montagem, sons, além de imagens que podem potencializar a assimilação do real através do imaginário e criar condições para desenvolver aprendizagem significativa. Segundo Ausubel, Novak e Hanesian (1978) a aprendizagem significativa acontece:

Quando uma informação nova é adquirida mediante um esforço deliberado por parte do aprendiz em ligar a informação nova com conceitos ou proposições relevantes preexistentes em sua estrutura cognitiva (AUSUBEL; NOVAK; HANESIAN, 1978, p. 159).

Considera-se um grande desafio na educação, o fato de conectar a aprendizagem às tecnologias e jogos pedagógicos, transformando o aprendizado em atividades que provoquem interesse aos alunos conforme a realidade em que estes estão inseridos. Segundo Moreira (2011):

É importante reiterar que a aprendizagem significativa se caracteriza pela interação entre conhecimentos prévios e conhecimentos novos, e que essa interação é não-litera e não-arbitrária. Nesse processo, os novos conhecimentos adquirem significado para o sujeito e os conhecimentos prévios adquirem novos significados ou maior estabilidade cognitiva (MOREIRA, 2011, p. 2).

Desse modo, podem-se relacionar novas informações na intenção de ampliar o conhecimento já existente, com capacidade de formar novo saberes. Nesse sentido, Ausubel (1980, p.137) aponta que “o fator isolado mais importante que influencia o aprendizado é aquilo que o aprendiz já conhece”. É necessário que o ensino tenha fundamento em situações da realidade dos alunos, para que os mesmos queiram se apropriar de novo conhecimento, e nada mais presente no cotidiano dos alunos que a tecnologia e os jogos. Também Santos (2008), apresenta que:

A aprendizagem somente ocorre se quatro condições básicas forem atendidas: a motivação, o interesse, a habilidade de compartilhar experiências e a habilidade de interagir com os diferentes contextos (SANTOS, 2008, p. 33).

Por isso, considera-se que a utilização dos jogos em sala de aula, além de motivadora, uma possibilidade de conduzir o saber atual dos alunos relacionando-o com o uso das tecnologias, propiciando além de novas formas de ensino, a construção da aprendizagem significativa. Diante disso, acredita-se que fortaleça o cognitivo e os laços entre aluno e ambiente escolar através da sua realidade, partindo de situações que instiguem a aprendizagem. Para Moran (2011):

As tecnologias podem trazer, hoje, dados, imagens, resumos de forma rápida e atraente. O papel do professor – o papel principal – é ajudar o aluno a interpretar esses dados, a relacioná-los, a contextualizá-los. (MORAN, 2011, p. 30).

Além de todos os atributos citados por Moran (2011), a tecnologia também torna os alunos, sujeitos autônomos, críticos e desenvoltos com uso da TD. Precisa-se lançar mão de desafios a fim de alcançar uma educação tecnológica e inovadora, apostando num futuro tecnologicamente digital no ambiente escolar. Na próxima sessão será apresentada a metodologia, mostrando os caminhos percorridos nesta pesquisa.

3 METODOLOGIA

A utilização de jogos pedagógicos apresenta-se como uma possibilidade para estimular a aprendizagem significativa dos alunos e de oferecer condições para tornar as práticas pedagógicas acessíveis e inovadoras. Nesta pesquisa optou-se pela abordagem qualitativa, que segundo Gil (2002) “têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses” (GIL, 2002, p. 41). Para tanto, utilizou-se a metodologia de estudo de caso, que de acordo com Yin (2010), pode ser definido como:

Uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo em profundidade e em seu contexto de vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não são claramente evidentes (Yin; 2010, p.39).

Devido à dificuldade dos alunos com as atividades de leitura e escrita em sala de aula, resolveu-se incluir o jogo Brincando com Ariê nos *netbooks*, para auxiliar na construção do saber. Assim, observou-se que os alunos possuem interesse nos jogos, e estes fazem parte de sua realidade, o que evidencia a facilidade com que os mesmos se apropriam das tecnologias existentes até mesmo nos ambientes institucionais.

De acordo com as vivências e observações diárias, os jogos fazem parte do cotidiano das crianças na maioria dos lares. Desta forma, uniu-se o uso dos *netbooks*, mais especificamente, com o uso do jogo Brincando com Ariê para ao desenvolvimento de atividades educacionais que potencializem o processo de aprendizagem significativa dos alunos a partir dos jogos.

Assim, levou-se em consideração que a presente pesquisa é relevante para o processo de aprendizagem, pois desperta a curiosidade, a criatividade e a autonomia dos alunos e nos professores. Na sequência será apresentada a turma, a escola parceira, e os instrumentos de coleta de dados desta pesquisa.

3.1 A Turma

A turma parceira foi escolhida pelo fato da pesquisadora ser a professora durante o segundo semestre do ano de 2018 no turno da tarde e conhecer a realidade dos mesmos. Trata-se de um terceiro ano do ensino fundamental da escola estadual “H” na cidade de Gravataí/ RS, formada por 21 alunos, com a faixa etária entre 8 e 10 anos de idade, sendo 11 meninas e 10 meninos.

3.2 A Escola

A instituição parceira é a Escola Estadual de Ensino Médio “H”, situada na cidade de Gravataí. Atende do primeiro ano do ensino fundamental até o terceiro ano do ensino médio.

A escola dispõe de trinta *netbooks*, considerando um por aluno durante as aulas. Entretanto, não possui acesso a rede wifi para alunos e professores, contando apenas com internet em alguns computadores da direção e secretaria, aos quais professores tem acesso caso necessitem.

3.3 Instrumentos de coleta de dados

Para tanto, nesta pesquisa serão utilizados como instrumentos de coleta de dados, a observação e o desenvolvimento de atividades durante as aulas (com e sem o uso dos *netbooks*). Também, foi aplicado um questionário (apêndice A), com os alunos a fim de conhecer a opinião sobre o uso, o tempo, a finalidade que os mesmos utilizam aparelhos tecnológicos, se tem acesso a jogos, e por fim saber se gostaram do jogo Brincando com Ariê nas tarefas de sala de aula. A seguir, serão apresentados e descritos os instrumentos utilizados neste estudo:

a. Observação

Durante as tarefas foram observados os seguintes itens: a postura dos alunos com o recurso tecnológico *netbooks* e o jogo Brincando com Ariê; as dúvidas que surgiram durante a atividade; a agilidade no manuseio do *netbook*; a habilidade no executar as tarefas de palavras cruzadas, separação de sílabas e formação de palavras. A aula com utilização de *netbooks* e o uso do jogo Brincando com Ariê tiveram duração de três períodos, duas vezes por semana. Em outras aulas foram observados os alunos durante as atividades sem o uso de tecnologia e jogos, com folhas impressas contendo atividades parecidas com as proporcionadas pelo jogo Brincando com Ariê nos *netbooks*.

A observação foi realizada tanto nas atividades individual quanto nas colaborativas e consequentemente realizado um registro através de anotações.

b. Desenvolvimento e execução da atividade SEM o uso dos *netbooks* e do jogo

Levando em consideração as atividades apresentadas nos jogos Brincando com Ariê, tentou-se aproximar ao máximo as tarefas que foram realizadas sem a utilização de tecnologias, introduzindo na sala de aula folhas impressas³ com palavras cruzadas, separação de sílabas e formação de palavras. Com essas atividades pretende-se analisar quais as dificuldades e potencialidades dos alunos durante a realização das mesmas sem o uso dos *netbooks* e do jogo abordado nesta pesquisa.

c. Desenvolvimento e execução da atividade COM o uso dos *netbooks* e do jogo

Os jogos Brincando com Ariê nos *netbooks* escolares unem imagem, som e tarefas que estimulam a leitura e a escrita aliada à tecnologia instigando a criatividade e novas formas de aprendizagem. Os jogos de leitura e escrita da coleção Brincando com Ariê foram disponibilizados aos alunos duas vezes por semana, durante três períodos de aula para que conseguíssemos completar totalmente o jogo. Foi levado em conta as dificuldades e habilidades evidenciadas pelos alunos durante as atividades.

As atividades executadas no *netbook* com o jogo Brincando com Ariê foram palavras cruzadas, separação de sílabas e formação de palavras. Acredita-se que os jogos podem potencializar situações que possibilitem os alunos manter a atenção nas atividades, envolvimento, curiosidade e a busca de respostas. Isso, a fim de solucionar cada etapa e passar de nível no jogo, concluindo cada fase, buscando novos desafios.

Assim, foi disponibilizado em sala de aula um *netbook* para cada aluno com o jogo Brincando com Ariê em três níveis de jogos instalados e durante as aulas foi orientado qual dos jogos seria trabalhado. Também foi solicitado que os alunos anotassem no caderno todas as palavras encontradas no decorrer da atividade para melhor compreensão das mesmas. Foram desenvolvidas atividades em dupla e individual, mediando os jogos e realizando diálogos sobre a atividade proposta.

Na sessão a seguir mostram-se os dados coletados e as referidas análises e discussões sobre o tema desta pesquisa.

³ Estão apresentadas na sessão 4, como figuras: (1, 2, 3, 4, 5 e 6).

4 ANÁLISE DE DADOS

Para análise e discussão dos dados que serão apresentados a seguir, faz-se necessário apresentar os resultados de cada etapa traçada na metodologia desta pesquisa.

a) **Observação**

Durante as observações percebeu-se que a turma pode ser caracterizada como sendo, bem disposta, agitada e que demonstra interesse em usar tecnologias digitais na sala de aula, mais especificamente jogos educacionais. Ainda foi observado que os alunos dedicaram-se nas atividades com os jogos, fazendo com que a aprendizagem significativa acontecesse, pois visualizavam a leitura e escrita de forma lúdica, dinâmica e tecnológica na tela do *netbook*. Cada desafio do jogo no *netbook* avisava quando a palavra não estava correta dando a oportunidade para o aluno efetuar a correção e assim avançar e compreender o objetivo da atividade. Além de ajudar no seu processo de ensino e aprendizagem, de escrita e leitura.

No decorrer da realização das atividades sem o uso da tecnologia e jogos, percebeu-se maior dificuldade na execução das mesmas, devido à maior distração na prática das atividades, e também menor empenho por parte dos alunos na realização das tarefas. Acredita-se que esses fatores podem estar associados ao fato de que o aluno deve escrever no caderno ou nas folhas impressas o solicitado na atividade, ou seja, palavras cruzadas, formação de palavras, separação de sílabas e caça palavras. E ainda se depararam com a falta da possibilidade de verificar se a atividade estava correta de modo automático, comparado quando realizada as atividades no *netbook*. Consequentemente, poderiam se sentir desmotivados e entregar as atividades de palavras cruzadas com palavras faltando, os caça palavras e formação de palavras faltando letras, e separação de sílabas incorretas.

b) **Desenvolvimento e execução da atividade SEM o uso dos *netbooks* e do jogo**

A partir das atividades apresentadas no jogo Brincando com Ariê, tentou-se aproximar ao máximo as atividades que foram realizadas sem a utilização de tecnologias, introduzindo na sala de aula folhas impressas com palavras cruzadas e caça-palavras (figuras 4.1 e 4.2), formação de palavras (figura 4.3 e 4.4) e separação de sílabas (figuras 4.5 e 4.6).

Figura 4.1: Palavras Cruzadas e Caça Palavras

Palavras Cruzadas

CAÇA-PALAVRAS

BOLA - FLOR - LUA - URSO - UVA

DESCUBRA AQUI AS PALAVRAS.

J	R	B	O	L	O	N	D
U	V	A	H	R	B	M	K
Q	U	R	S	O	K	E	O
L	T	J	V	R	P	J	E
U	X	F	L	O	R	B	K
A	H	N	A	C	F	D	N

Palavras Cruzadas

ESCREVA O NOME DE CADA DESENHO NOS QUADRADINHOS.

Fonte: <https://www.soescola.com/2017/04/atividades-de-caca-palavras-e-palavras-cruzadas.html>

Figura 4.2: Caça-Palavras

Escola: _____ Turma: _____ ESCOLA EDUCACAO.COM.BR
 Data: _____
 Aluno: _____

ENCONTRE AS PALAVRAS E ESCREVA-AS PERTO DOS DESENHOS.

CAÇA-PALAVRAS


C	A	R	R	O	P	X	C
P	O	R	C	O	I	V	A
L	F	K	J	H	C	S	M
L	B	O	L	A	O	T	A
U	M	N	B	O	L	O	A
A	C	A	S	A	É	Z	N
Z	E	B	R	A	S	T	E
O	V	E	L	H	A	M	L
S	O	R	V	E	T	E	B
P	I	R	U	L	I	T	O

(Empty boxes for writing the words are provided next to each illustration.)

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/549368854536991497/?lp=true>

Figura 4.3: Formando Palavras

ESCOLA: _____
 TURMA: _____ DATA: ____ / ____ / ____
 ALUNO: _____

FORMANDO PALAVRAS 

1 BA	2 BO	3 FU	4 DO	5 LA
6 CU	7 MA	8 PI	9 NE	10 TA
11 CE	12 PO	13 ÇA	14 VE	15 PE
16 FI	17 LA	18 TE	19 BA	20 CA

1-5 2-9-20
 6-2 3-7-13
 4-11 8-12-20
 10-15-18 6-14-17





www.aprenderebrincar.com





Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/793970609279253386/?lp=true>

Figura 4.4: Formando Palavras

Escola: _____
 Aluno: _____

OLHO VIVO!
 Junte as sílabas e escreva os nomes dos desenhos.

MA VA LA
 LE LI BA LU
 LU BO LÃO AO MÃO
 A LO LA GO

Fonte: <https://www.aprenderebrincar.com/2012/10/atividades-com-silabas-para-ensino-fundamental.html>

Figura 4.5: Silabando

SILABANDO

1. Recorte as sílabas abaixo e forme os nomes dos desenhos, seguindo os símbolos.

2. Cole-os e copie-os na linha pontilhada.



● TE	♥ BU	△ CA	* PI	□ A
* CO	☆ FI	□ BA	⊙ MA	⊙ LE
□ CA	● TO	⊙ FO	△ VA	● MA
♥ ZI	⊙ PA	● TE	* LÉ	☆ VE
☆ LA	□ XI	△ LO	⊙ NE	♥ NA

Fonte: <https://construindofuturos.blogspot.com/2012/07/silabando.html>

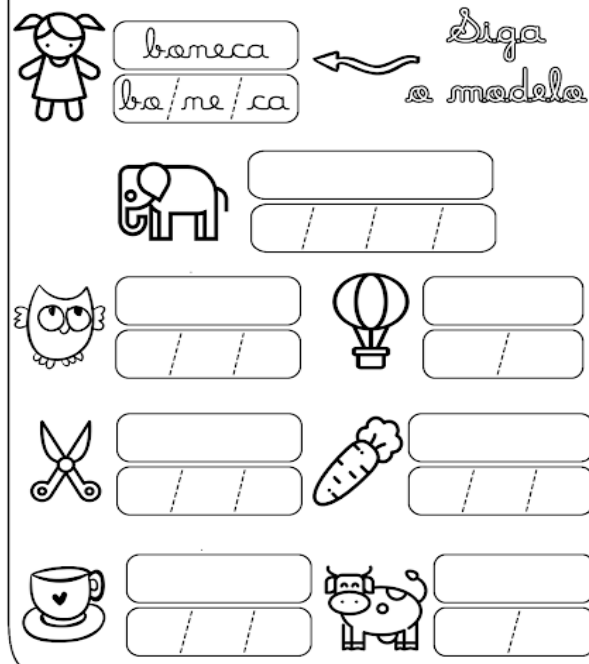
Figura 4.6: Separe as sílabas

Escola: _____

Turma: _____ Data: ____ / ____ / ____

Aluno: _____

1 - Escreva os nomes dos desenhos e separe em sílabas



www.aartedeensinaprender.com.br

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/528047125053202250/?lp=true>

Verificou-se durante estas atividades uma menor concentração dos alunos devido à distração com brincadeiras e conversas e maior dificuldade com as tarefas tornando a aula enfadonha devido a não saberem se estavam corretas as respostas, gerando perguntas sobre como escrever determinadas palavras, qual palavra forma determinadas sílabas, como separa as sílabas de “elefante” e não estou encontrando a palavra “pirulito”. O que pode ter propiciado desmotivação e chance de erro nas tarefas, além de alunos que não conseguiram fazer as atividades sem solicitar dicas durante as atividades de caça palavras, palavras cruzadas, formação de palavras e separação de sílabas nas folhas impressas.

A seguir serão apresentados os dados coletados após a execução das atividades com os netbooks. Esses dados permitem verificar a importância da utilização de jogos e tecnologias digitais como metodologia junto às práticas escolares.

c) **Desenvolvimento e execução da atividade COM o uso dos *netbooks* e do jogo**

Após a introdução das TD nas aulas observou-se maior concentração nas atividades, em relação às tarefas sem o uso dos *netbooks*. Como por exemplo, notou-se que os alunos dispensaram maior atenção na realização dos desafios impostos pelos jogos e conseqüentemente resultaram em menor distração dos mesmos com brincadeiras e conversas durante a aula.

Quando se iniciou as atividades com o uso dos *netbooks*, em um primeiro momento observou-se, o conhecimento que as crianças tinham sobre o equipamento como, por exemplo: ligar e desligar corretamente, sobre as funções de minimizar, maximizar e fechar as telas, o uso das setas e teclado durante o jogo. Constatou-se desse modo, que os alunos possuem familiaridade no manuseio do equipamento e conhecimentos frente à utilização dos *netbooks*.

No segundo momento verificou-se como o *Avatar*⁴ Ariê guia os alunos nos jogos educativos. Iniciou-se o jogo com o aluno colocando seu nome na tela inicial e avançando para a próxima etapa. O primeiro jogo apresentou 3 níveis, tendo como primeiro desafio a praia, onde a brincadeira é desenterrar os objetos da areia achando seus nomes no caça palavras, o qual quando completado, faz com que o aluno progrida para o segundo nível. Neste nível, o jogo aconteceu na ponte, onde para atravessar de um lado para o outro, é

⁴ Segundo o site de significados, *Avatar* é uma palavra que, hoje, faz parte do campo semântico da informática. *Avatar* é a **manifestação corporal** de alguém no espaço cibernético. Fonte: <https://www.significadosbr.com.br/avatar>

preciso formar as palavras usando as sílabas disponíveis na tela de forma embaralhada. Quando completado esta fase, o aluno avança para o terceiro desafio, que é auxiliar a “joaninha” a achar as letras em um labirinto nas ruínas da cidade perdida. Desse modo, requer manuseio de teclas simultâneas para a atividade, formando a palavra misteriosa. A cada conclusão de desafios os alunos receberam uma medalha na tela do *netbook* e os “Parabéns” do *Avatar*.

O segundo jogo apresentou 2 níveis. O primeiro com um desafio no elevador em que se encontrava uma cobra. Para tanto, possuía letras embaralhadas à disposição. Estas deveriam ser agrupadas corretamente formando palavras que correspondessem ao desenho mostrado na tela. Sendo que um destes desenhos era um ponto de interrogação, o qual os alunos deveriam adivinhar conforme as letras que sobravam no decorrer da tarefa. A cada acerto o elevador desce juntamente com a cobra, podendo avançar um nível. O segundo nível deste jogo mostrava um elefante soltando bolhas de sabão (Anexo F) com letras no estilo caça-palavras, onde o aluno encontra a palavra e clica nas letras até aparecer o desenho na tela, avançando para a próxima palavra.

A cada jogo completado de forma correta, o *avatar* Ariê premiava o aluno com uma medalha. Este recurso educativo apresentou mais de 150 palavras e imagens diferentes a cada jogo, sendo 15 palavras disponibilizadas em cada nível, até o momento em que foram contadas, não repetindo quando jogados novamente.

Os jogos Brincando com Ariê auxiliam de forma divertida na alfabetização, no desenvolvimento da aprendizagem, além de exigir atenção e concentração por parte dos estudantes. Assim, percebeu-se que o jogo é um incentivo ao desenvolvimento e compartilhamento de novos saberes, interação e socialização, pois além de ser fonte de entusiasmo a qualquer estudante, também propicia liberdade no aprender, criando situações de superação nos desafios dos jogos. Todos os jogos Brincando com Ariê possuem som com músicas e o *Avatar* falando à palavra que foi mostrada na tela, o que auxilia os alunos na leitura e escrita contribuindo no desenvolvimento da aprendizagem significativa.

Durante as tarefas de formação de palavras, separação de sílabas, palavras cruzadas e caça-palavras do jogo Brincando com Ariê os alunos mantêm atenção no que o *Avatar* Ariê está solicitando para ser realizado. Os questionamentos surgem, mas concentrados ouvem a resposta e rapidamente voltam ao jogo para não perder o foco. Percebeu-se que a escola fica muito atraente nas situações em que os alunos se identificam, como o uso de jogos, o que instiga para a aprendizagem e com isso, os estudantes solicitam cada vez mais aulas que utilizem os *netbooks*. Assim, identificam-se as dificuldades e potencialidades dos alunos na

realização das atividades com o jogo Brincando com Ariê, além de investigar como o mesmo contribui no desenvolvimento da aprendizagem significativa e atenção na realização das atividades com os *netbooks*, objetivos desta pesquisa.

As instituições de ensino que conseguem oferecer condições para os professores realizarem planejamentos e implementação de atividades que proporcionem relacionar as TD com a realidade dos alunos, são capazes de potencializar a aprendizagem significativa dos mesmos a partir do uso das tecnologias e dos jogos. Diante deste contexto percebeu-se que fora do ambiente escolar, os alunos se mantêm em contato direto com tecnologias, jogos e internet, sendo viável a utilização destas TD também na sala de aula, como um recurso mediador e estimulante da atenção e realização das atividades propostas com o uso dos *netbooks*. Além de proporcionar uma melhor assimilação do conteúdo apresentado nos jogos, inclusive pelos alunos que demonstram maior dificuldade nas atividades tradicionais.

Pode-se refletir que o universo está em constante transformação e com ele a tecnologia e a humanidade. Os jogos pedagógicos harmonizam matemática, imagens visuais, texto verbal, cores, formas e traços, descobrindo arte, interação e interpretação na cultura escrita e oral, além de despertar emoções, sensações, sentidos dos ouvintes e gosto pela leitura e audição de histórias.

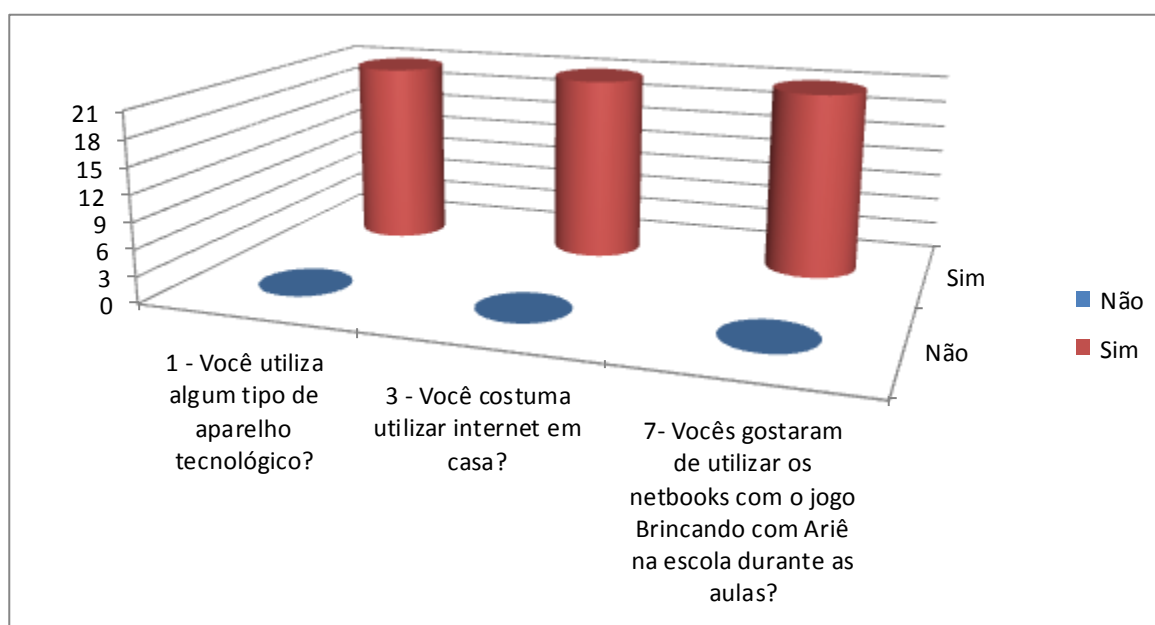
Os jogos entusiasma os estudantes seja no smartphone, tablet, consoles, computadores ou *netbooks*. Estes recursos proporcionam aos alunos atenção nos enunciados e na execução das atividades, além de desenvolver o raciocínio lógico e também a rapidez no pensamento, pois durante a realização das tarefas o sistema impõe o tempo em que cada atividade deve ser executada colaborando com o progresso dos alunos na leitura e escrita.

Além dos resultados já expostos, apresentaram-se extratos que foram analisados a partir do questionário (apêndice A), na qual contribuiu para verificar: **Qual a contribuição do jogo Brincando com Ariê no desenvolvimento da aprendizagem significativa em turmas do terceiro ano do ensino fundamental?**

O questionário com o terceiro ano do ensino fundamental reforçou o motivo pelo qual a tecnologia é inovadora para os alunos, pois demonstrou que grande maioria deles (21 alunos) possui e utiliza aparelhos tecnológicos em suas casas, assim como a internet e jogos. Desta forma, explica-se a agilidade dos alunos com os *netbooks* durante as atividades, assim como o menor interesse pelas atividades onde não se utiliza as tecnologias. E reforça-se a necessidade da utilização das TD no ambiente escolar, assim como a utilização de internet e jogos diversos, estendendo o fascínio dos alunos além de sobre os jogos e tecnologias, também à sala de aula.

A figura 4.7 corresponde às perguntas 1, 3 e 7 do questionário (Apêndice A) a qual demonstra que 21 alunos, ou seja, cem por cento dos alunos que responderam ao questionário utilizam algum tipo de aparelho tecnológico em casa. Os mesmos números de alunos costumam utilizar internet e sentem-se atraídos pelos *netbooks* dentro e fora do ambiente escolar. Bem como, dão preferência para atividades escolares que incluam o uso de jogos, como é o caso do jogo Brincando com Ariê durante as aulas.

Figura 4.7: Utilização de aparelhos tecnológicos, internet e opinião sobre o uso de jogo Brincando com Ariê



Fonte: A autora (2018).

Assim comprova-se que cem por cento dos alunos estão tecnologicamente conectados através da internet, preferem aulas que vislumbrem o uso de TD e jogos nas atividades e utilizam aparelhos tecnológicos em suas casas. Segundo Viana (2004) o mundo,

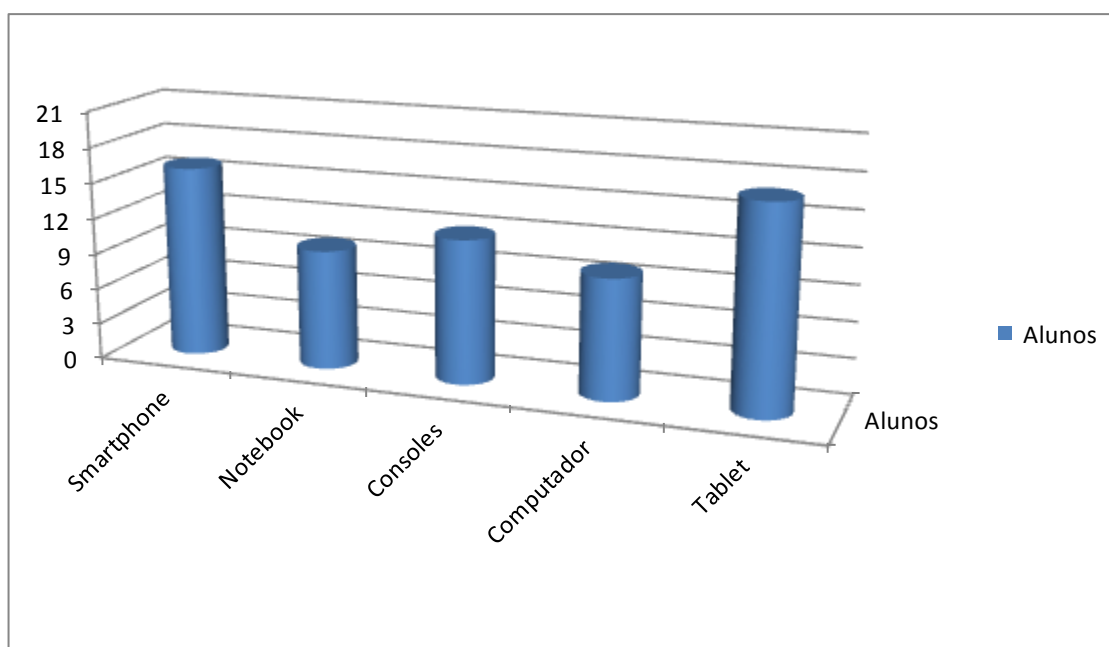
Vivencia uma realidade em que as crianças nascem e crescem manuseando as tecnologias que estão ao seu alcance. (...) A era da informação é fruto do avanço das novas tecnologias que estocam, de forma prática, o conhecimento e gigantescos volumes de informações. (...) Estas novas tecnologias permitem-nos acessar não apenas conhecimentos transmitidos por palavras, mas também por imagens, sons, vídeos, dentre outros (VIANA, 2004, p. 11, 12).

Seguindo a linha de pensamento do autor, compreende-se toda a facilidade e fascinação dos alunos por jogos e tecnologias digitais na atualidade.

A figura 4.8 demonstra quais aparelhos os alunos utilizam em casa, sendo que alguns alunos possuem diferentes e variados aparelhos tecnológicos para seu uso. Desta forma,

obtiveram-se como resposta que 16 alunos utilizam Smartphone, 10 alunos utilizam Computador, 10 alunos utilizam Notebook, 17 utilizam Tablet e 12 alunos utilizam consoles, levando em consideração que todos os alunos possuem em suas residências algum ou mais de um aparelho tecnológico.

Figura 4.8: Aparelhos utilizados pelos alunos em casa

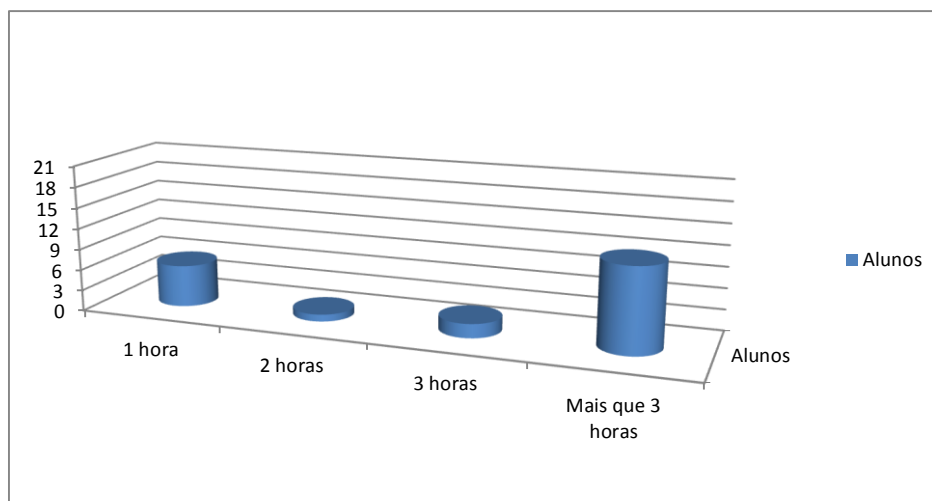


Fonte: A autora (2018).

Assim, verifica-se que todos os alunos, no total de 21, possuem e utilizam tecnologias digitais fora do ambiente escolar, o que reforça a ideia de que as TD na sala de aula podem ser capazes de criar situações que transformem a aprendizagem em um processo dinâmico e divertido para os alunos, sendo efetivada em aprendizagem significativa, partindo da realidade dos estudantes.

A figura 4.9 apresenta dados que mostram o tempo em horas que os 21 alunos respondentes do questionário utilizam para acessar a internet em casa. Desse modo, pode ser visto que, 06 alunos utilizam uma hora, 01 aluno utiliza 2 horas, 02 alunos utilizam 3 horas e 12 alunos utilizam mais que 3 horas.

Figura 4.9: Tempo de utilização da internet em casa



Fonte: A autora (2018).

Acredita-se que estes resultados podem estar associados ao fato de que a sociedade e o mundo estão conectados e a tecnologia cada vez mais está presente em tarefas básicas do cotidiano por meio dos dispositivos móveis e outros aparelhos tecnológicos, sendo importante esta evolução também no ambiente escolar. Conforme Kenski (2007) a tecnologia,

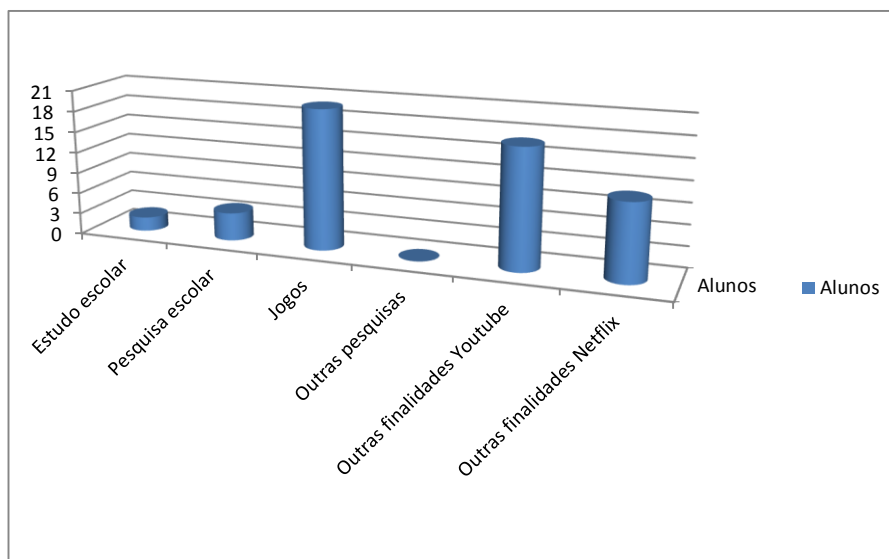
abre oportunidades que permitem enriquecer o ambiente de aprendizagem e apresenta-se como um meio de pensar e ver o mundo, utilizando-se de uma nova sensibilidade, através da imagem eletrônica, que envolve um pensar dinâmico, onde tempo, velocidade e movimento passam a ser os novos aliados no processo de aprendizagem, permitindo a educadores e educandos desenvolver seu pensamento, de forma lógica e crítica, sua criatividade por intermédio do despertar da curiosidade, sua capacidade de observação, seu relacionamento com grupos de trabalho na elaboração de projetos, seu senso de responsabilidade e coparticipação (KENSKI; 2007; p.45).

Assim, acredita-se que a escola também pode oportunizar meios de aprendizagem através da inserção das TD e jogos, que ao mesmo tempo em que tem o favoritismo dos alunos também desenvolve a aprendizagem significativa, potencializando a leitura, a escrita, o raciocínio lógico, a autonomia, o senso crítico e a cooperação de nossos alunos.

Quando perguntado aos estudantes sobre a finalidade pra que eles utilizam a internet, sendo que cada aluno poderia marcar mais de uma finalidade como resposta, verificou-se que 02 alunos utilizam para estudo escolar, 04 alunos utilizam para pesquisa escolar, 20 alunos

utilizam para jogos, 17 alunos para acessar o *youtube* e 11 alunos utilizam para acessar a *netflix*.

Figura 4.10: Finalidade de utilização da internet

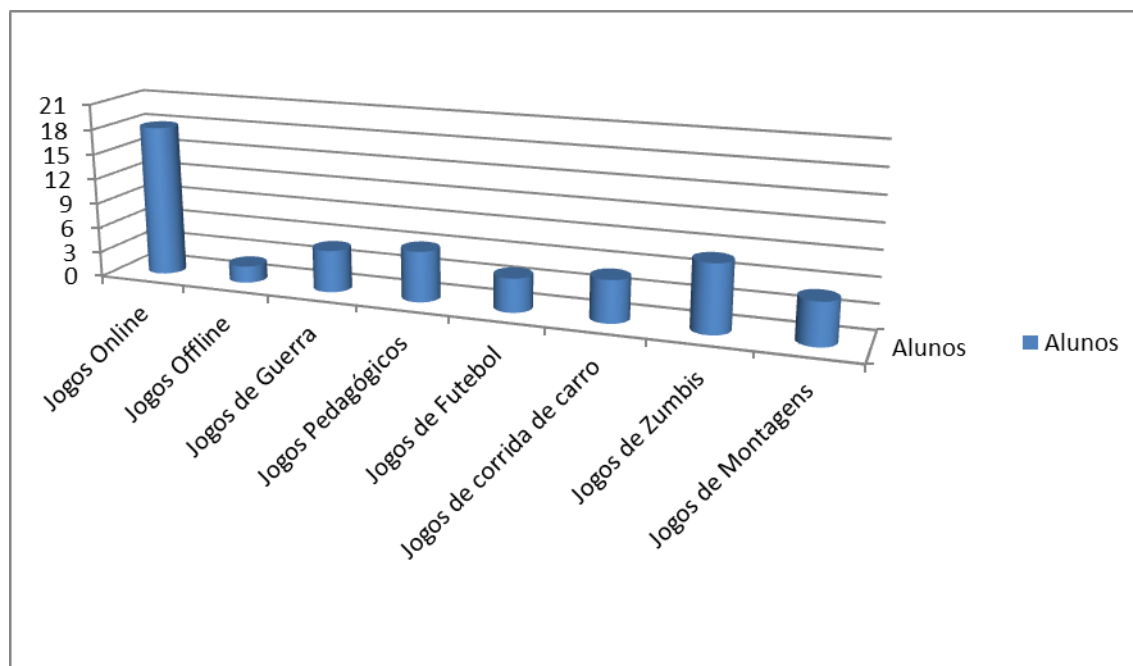


Fonte: A autora (2018).

Percebe-se no gráfico acima as variadas finalidades para utilização da internet pelos alunos, sendo os jogos preferência de 20 alunos dos 21 participantes do questionário, ou seja, 95% (noventa e cinco por cento) dos mesmos utilizam a internet para jogos diversos, mostrando que a tecnologia digital e os jogos são ferramentas eficazes na construção do conhecimento, desenvolvendo a leitura e a escrita dos estudantes.

Também foi questionado aos alunos, sobre os jogos que os mesmos acessavam em casa, sendo que cada aluno poderia marcar mais de uma opção de jogo utilizado. A figura 4.11 mostra que 18 alunos utilizam jogos online, 02 alunos utilizam jogos off-line, 05 alunos jogos de guerra, 06 alunos jogos pedagógicos, 04 alunos jogos de futebol, 05 alunos jogos de corrida de carro, 08 alunos utilizam jogos de zumbis e 05 utilizam jogos de montagens.

Figura 4.11: Jogos que os alunos utilizam em casa



Fonte: A autora (2018).

Percebeu-se no gráfico acima que os jogos estão presentes nas casas dos alunos com preferências variadas, mostrando que 18 alunos ou 86% (oitenta e seis por cento) têm preferência por jogos online, ou seja, jogos conectados pela internet. Esse fator pode ser pelo motivo de todos os alunos desta turma possuir acesso à internet como mostrada na figura 4.7.

Entretanto, ainda no questionário, havia duas perguntas dissertativas, na qual a seguir serão destacadas as referidas respostas.

Ao perguntar para os alunos sobre “O que você mais gostou nas atividades com os netbooks?” Obteve-se a resposta “Jogos” com unanimidade, ou seja, 21 alunos responderam que a atividade que mais gostaram durante as aulas com a utilização dos *netbooks* foi o jogo, neste caso Brincando com Ariê que foi o aplicado durante as aulas. Acredita-se que essa resposta está associada ao fato dos alunos, além de terem nascido na era digital, possuírem contato em seu cotidiano aos jogos, desenvolvendo alta habilidade neste quesito, além de grande interesse em tecnologia, jogos e cultura digital.

E por fim, na segunda questão dissertativa foi questionado para os alunos o seguinte: “O que você menos gostou nas atividades com os netbooks?” Obteve-se 14 respostas indicando a palavra “Nada”. O que significa que durante as aulas com a utilização de jogos nos *netbooks* gostaram de todas as atividades realizadas, demonstrando a preferência de

maioria dos alunos (14 alunos) pelo uso de tecnologias na sala de aula. Os outros 7 respondentes não responderam a referida pergunta.

Desta forma, percebeu-se que articulando a tecnologia ao ensino, proporcionam-se novas formas de aprendizagem e compartilhamento de conhecimentos, e neste sentido Almeida (2000) nos orienta que:

Nós, educadores, temos de nos preparar e preparar nossos alunos para enfrentar exigências desta nova tecnologia, e de todas que estão a sua volta – A TV, o vídeo, a telefonia celular. A informática aplicada à educação tem dimensões mais profundas que não aparecem a primeira vista (ALMEIDA, 2000, p.78).

Assim, reforça-se a ideia da necessidade de formação continuada na área tecnológica para professores/pesquisadores, preparando-os na orientação dos alunos em sala de aula, proporcionando de forma dirigida a inclusão de jogos e tecnologias que visem melhorar a qualidade na educação e incentivem a participação ativa dos alunos na busca pela aprendizagem significativa.

5 CONCLUSÃO

Percebeu-se nesta pesquisa que a utilização de jogos nos *netbooks* contribuiu para a aprendizagem significativa dos alunos da turma de 3º ano do ensino fundamental. Despertaram o interesse dos mesmos pelas aulas e motivou-os na realização dos desafios com concentração, seguindo regras e desenvolvendo seu raciocínio nas atividades. O que reforça o fascínio dos alunos por tecnologias e jogos, colaborando na elucidação do objetivo geral que foi investigar como o jogo Brincando com Ariê contribui no desenvolvimento da aprendizagem significativa em turmas do terceiro ano do ensino fundamental.

Desse modo, ao ser incluído o jogo Brincando com Ariê nos *netbooks* como ferramenta para potencializar a leitura e escrita dos alunos, percebeu-se que existe uma positiva contribuição nestes quesitos, propiciando maior atenção durante a leitura, e melhor desempenho na escrita e realização das tarefas e escrita, como comprovado nas atividades e observações.

Nas atividades com o uso da tecnologia, os alunos apresentaram facilidade no manuseio do *netbook*, maior concentração e facilidade na realização das tarefas, pois o jogo proporciona entretenimento e aprendizagem ao mesmo tempo. Além disso, oportuniza ao aluno fazer a correção, apresentando melhor rendimento nas atividades, demonstrando que as tecnologias digitais possuem potencial para mediar e ampliar as formas de aprendizagem significativa com atividades de leitura, escrita e raciocínio lógico dos discentes de forma lúdica.

Acredita-se na necessidade em valorizar o cotidiano e saberes dos alunos, para uma aprendizagem significativa, respeitando suas experiências pessoais criando situações interativas e motivadoras.

No decorrer das atividades sem a utilização das tecnologias, os alunos apresentaram maior dificuldade na leitura e escrita das palavras, levaram um tempo maior para a realização das tarefas, demonstraram maior falta de atenção e concentração, além de não apresentar o mesmo rendimento nas mesmas, pois no papel, o aluno executa as atividades sem se preocupar ou levar em consideração se a atividade está correta ou não.

Assim, reforça-se a necessidade do conhecimento mediado pelas tecnologias no contexto escolar, de forma dirigida, aliado a cultura local da comunidade. Sendo que uma possível alternativa para uma educação de qualidade está nas mãos dos professores/pesquisadores que buscam formação tecnológica e pedagógica a fim de propiciar aos alunos um saber democrático, sem distinção, buscando, mesmo sem o auxílio das

autoridades legais, dar oportunidade de conhecer novo saberes. Conclui-se que se os jovens e crianças da escola investigada estão tecnologicamente conectados, fazendo-se necessário a educação evoluir junto à sociedade, mundo e tecnologia.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Maria Elizabeth. **Informática e formação de professores**. Brasília: Ministério da Educação, 2000.
- AUSUBEL, David Paul; NOVAK, Joseph Donald; HANESIAN, Helen. **Educational psychology: A cognitive view**. 2ª ed. Nova York: Holt, Rinehart and Winston, 1978.
- AUSUBEL, David Paul; NOVAK, Joseph Donald; HANESIAN, Helen. **Psicologia educacional**. Tradução Eva Nick. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980.
- FERNANDES, Elisângela. **David Ausubel e a aprendizagem significativa**. Revista Nova Escola. Fundação Lemann. 2011. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/262/david-ausubel-e-a-aprendizagem-significativa>. Acesso em 29.10.18
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2007.
- LUZ, Fabiana Ribeiro, **Tecnologia e educação na Escola do Campo**, Araguaína. 2009. Disponível em: <http://educaonocampo.blogspot.com/2009/10/tecnologia-e-educacao-na-escola-do.html>. Fundação Universidade do Tocantins, 2009, Pedagoga; Acessado em 25 de julho de 2018.
- MERCADO, Luís Paulo Leopoldo, (org.), **Novas Tecnologias na Educação: reflexões sobre a prática**. Maceió: EDUFAL, 2002.
- MORAN, José Manoel; MASETTO, Marcos Tarciso; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas Tecnologias e mediação Pedagógica**. 19ª Edição. Campinas: Papirus, 2011.
- MOREIRA, Marco Antônio. **Aprendizagem Significativa: a teoria e textos complementares**. São Paulo. Editora livraria da Física, 2011.
- PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.
- SANTOS, Júlio César Furtado dos. **Aprendizagem Significativa: modalidades de aprendizagem e o papel do professor**. Porto Alegre: Mediação, 2008.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. CRUZ, Dulce Regina Mesquita da. **Brinquedo e Infância: Um guia para pais e educadores em creche**. 8 edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.
- TAROUCO, Liane M. Rockenbach. **Jogos, computador e internet na escola**. Disponível em: <http://moodle.cinted.ufrgs.br/moodle/file.php/2011/design-instrucional/textos/jogos-educacao>. Acessado em 30.11.2018.
- VIANA, Maria Aparecida Pereira. Internet na Educação: Novas formas de aprender, necessidades e competências no fazer pedagógico. In: MERCADO, Luís Paulo Leopoldo

(Org.) Tendências na utilização das tecnologias da informação e comunicação na educação. Maceió: EDUFAL, 2004. 228p.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.

8) O que você mais gostou nas atividades com os netbooks?

9) E o que você menos gostou nas atividades com os netbooks?

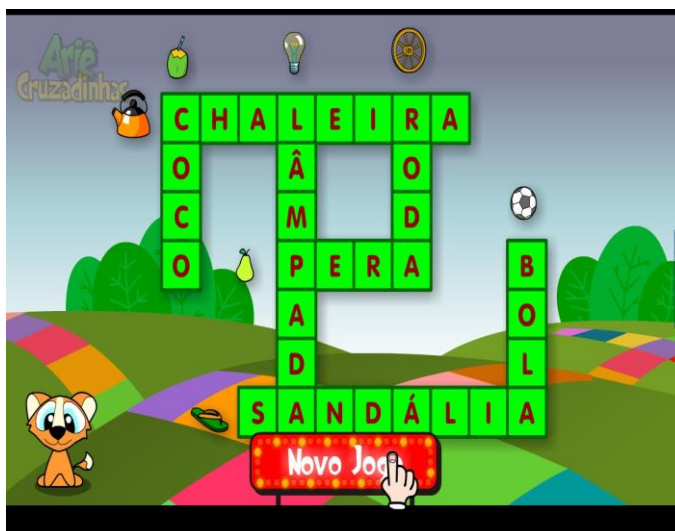
ANEXOS < IMAGENS DO JOGO BRINCANDO COM ARIÊ >**ANEXO A < Tela inicial do Jogo Brincando com Ariê >**

Fonte: <http://www.brincandocomarie.com.br/jogos/>

ANEXO B: Identificação do aluno

Fonte: <http://www.brincandocomarie.com.br/jogos/K>

ANEXO C <Palavra Cruzada>



Fonte: <http://www.brincandocomarie.com.br/jogos/>

ANEXO D <Caça palavras>



Fonte: <http://www.brincandocomarie.com.br/jogos/>

ANEXO E <Separar sílabas>



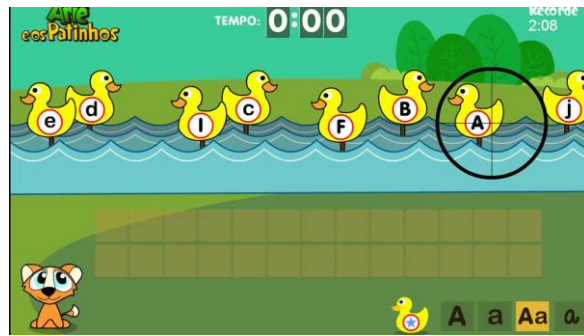
Fonte: <http://www.brincandocomarie.com.br/jogos/>

ANEXO F <Caça Palavra>



Fonte: <http://www.brincandocomarie.com.br/jogos/>

ANEXO G < Forme a palavra >



Fonte: <http://www.brincandocomarie.com.br/jogos/>

ANEXO B <TERMO DE CONSENTIMENTO>

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação
Curso de Especialização em Mídias na Educação – Pós-graduação *Lato Sensu*

TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

O (A) pesquisador (a) **Fabiane Dietrich Lucas Ribeiro**, aluno (a) regular do curso de **Especialização em Mídias na Educação** – Pós-graduação lato sensu promovida pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS, sob a orientação do (a) Professor (a) **Anna Helena Silveira Sonogo**, realizará a investigação **Desenvolvimento da Aprendizagem significativa através do jogo Brincando com Ariê**, junto a **Turma 31 da** [REDACTED] no período de **15.10.2018 a 20.11.2018**. O objetivo desta pesquisa é investigar como o jogo Brincando com Ariê contribui no desenvolvimento da aprendizagem significativa em turmas do terceiro ano do ensino fundamental.

Os (As) participantes desta pesquisa serão convidados (as) a tomar parte da realização de **questionário**.

Os dados desta pesquisa estarão sempre sob sigilo ético. Não serão mencionados nomes de participantes e/ou instituições em nenhuma apresentação oral ou trabalho acadêmico que venha a ser publicado. É de responsabilidade do (a) pesquisador (a) a confidencialidade dos dados.

A participação não oferece risco ou prejuízo ao participante. Se, a qualquer momento, o (a) participante resolver encerrar sua participação na pesquisa, terá toda a liberdade de fazê-lo, sem que isso lhe acarrete qualquer prejuízo ou constrangimento.

O (A) pesquisador (a) compromete-se a esclarecer qualquer dúvida ou questionamento que eventualmente os participantes venham a ter no momento da pesquisa ou posteriormente através do telefone [REDACTED] ou por e-mail – [REDACTED]

Após ter sido devidamente informado/a de todos os aspectos desta pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas:

EU _____, inscrito sob o nº de R.G. - _____, Concordo em participar esta pesquisa.

 Assinatura do (a) Coordenador (a) Escolar

 Assinatura do (a) pesquisador (a)

Gravataí, 15 de outubro de 2018.