

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

NICOLE DE CÁSSIA MESQUITA TEIXEIRA

**O uso de jogos digitais na Educação Infantil:
Uma abordagem na Língua Inglesa**

**Porto Alegre
2019**

NICOLE DE CÁSSIA MESQUITA TEIXEIRA

**O uso de jogos digitais na Educação Infantil:
Uma abordagem na Língua Inglesa**

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):
Me. Aline de Campos

Porto Alegre
2019

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Vice-Reitor: Jane Fraga Tutikian

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Celso Gianetti Chaves

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

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

AGRADECIMENTOS

A Deus por me dar saúde e disposição para enfrentar os desafios diários.

Em especial meus agradecimentos a Prof.^a. Me. Aline, de Campos, por sua competência, incentivo pelas orientações virtuais, pela tranquilidade, pelo apoio e dedicação na conclusão deste. Ótima escolha de orientadora.

À Daniela Duarte Ilhesca, minha amiga, cursista e também pós-graduanda. Obrigada pelo incentivo e por também “segurar a minha mão” e não desistir de ti e de mim.

À colega e parceira de curso Tassiana Schmitt por todo carinho e apoio com o nosso grupo.

Ao tutor Givaldo Batista Medeiros por todo incentivo e orientações durante o ano.

Ao Bruno Rodrigues da Silveira, meu parceiro, que me acompanha desde o início dos meus estudos, obrigada por todo carinho.

A mim mesma, que, pela carga horária excessiva de trabalho e pela correria do dia a dia, consegui concluir esta etapa com muita fé e esperança, no trabalho e na vida!!!

RESUMO

Este estudo apresenta a narrativa de uma experiência sobre: A importância da utilização de Jogos Digitais na Educação Infantil, principalmente para o ensino de Língua Inglesa. Para tanto, escolheu-se realizar a pesquisa qualitativa na escola EMEF Capivari, com turmas da Educação Infantil no Município de Capivari do Sul. A pesquisa foi desenvolvida com as turmas do Pré-I e Pré-II. A faixa etária dos estudantes dos é 5 e 6 anos, por estarem no estágio do desenvolvimento. Os instrumentos utilizados para coleta de dados foram entrevistas e observações. Esta última foi realizada, na escola, durante uma experiência com jogos digitais, envolvendo palavras da Língua Inglesa, computadores e o óculos de realidade virtual (*VR-box*). Buscou-se, a partir de referencial teórico, compreender a aprendizagem baseada em jogos, bem como os estágios do desenvolvimento infantil na fase de entusiasmo e interesse em relação às ferramentas digitais disponibilizadas nas aulas de inglês. Destaca-se que, ao visualizar a presença desse recurso, a curiosidade é despertada. Desta forma, observou-se que as aulas com recursos digitais são mais produtivas tendo em vista a aplicação de estudo de caso Educação Infantil.

Palavras-chave: Educação Infantil. Jogos Digitais. Língua Inglesa. Realidade Virtual. Realidade Aumentada. Aprendizagem.

ABSTRACT

This study presents the narrative experience about: The importance of the use of Digital Games in Child Education, mainly for the teaching of English Language. However, we chose to carry out the qualitative research at the EMEF Capivari school, with classes of Early Childhood Education in the Municipality of Capivari do Sul. The research was developed with the Pre-I and Pre-II classes. The age range of the students is 5 and 6 years old, because they are in the development stage. The instruments used for data collection were interviews and observations. The latter was held at school during an experiment with digital games, involving words from the English language, computers and the virtual reality glasses (VR-box). It was sought, based on theoretical reference, to understand the game-based learning as well as the stages of child development in the phase of enthusiasm and interest in the digital tools available in English classes. It is emphasized that, when visualizing the presence of this resource, the curiosity is awakened. In this way, it was observed that the classes with digital resources are more productive in view of the application of a case study Infant Education.

Keywords: Child Education, Digital Games, English Language, Research, Learn. Virtual Reality. Increased Reality. Learning.

LISTA DE FIGURAS

Figura 3.1.1 - Foto da EMEF Capivari	28
Figura 3.1.2 - Espaço da EMEF Capivari	28
Figura 3.3.3 - Game online cores	31
Figura 3.3.4 - Aplicativo Play Store.....	31
Figura 3.3.5 - Quiver Vision Aplicativo	32
Figura 4.2.1 - Aluna usando o óculos de realidade virtual.....	35
Figura 4.2.2 - Alunos divertindo-se com a experiência	35
Figura 4.2.3 - Alunos interagindo com o óculos de realidade virtual	36

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AEE	Atendimento Educacional Especializado
BNCC	Base Nacional Curricular Comum
DCN	Diretrizes Curriculares Nacionais
EAD	Educação a Distância
EB	Educação Bilíngue
EMEF	Escola Municipal de Ensino Fundamental
IDEB	Índice de Desempenho do Ensino Básico
INEP	Instituto Nacional e Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira
LE	Língua Estrangeira
LM	Língua Materna
PC	Personal Computer
RA	Realidade Aumentada
RV	Realidade Virtual
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação
UFRGS	Universidade Federal do Rio Grande do Sul

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	10
1.1.	Justificativa	11
1.2.	Objetivos	14
1.2.1.	Objetivo geral	15
1.2.2.	Objetivos específicos	15
2.	A APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS DIGITAIS	16
2.1	Realidade Aumentada e Realidade Virtual na Educação	20
2.2	Educação Infantil Bilíngue no Contexto Escolar	23
3.	ABORDAGEM METODOLÓGICA	26
3.2	Participantes do experimento	29
3.3	Processo de análise e escolha de jogos	29
3.4	Processo de aplicação e acompanhamento de atividade prática	32
4.	RESULTADOS E DISCUSSÕES	33
4.1	Percepção da docente	33
4.2	Percepção sobre os alunos	34
4.3	Reflexões sobre a experiência	37
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
	REFERÊNCIAS	44
	APÊNDICE A - PLANO DE AULA DESENVOLVIDO	46
	APÊNDICE B – MODELO DE TERMO DE CONSENTIMENTO	47
	ANEXO A - ENTREVISTA COM DOCENTE	48

1. INTRODUÇÃO

A sala de aula, nas escolas públicas, apresenta um contexto educacional diferente das escolas particulares, e a cultura digital e tecnológica tem transformado a sociedade, no entanto os recursos digitais devem estar inseridos no ambiente de ensino público, também, assim como no ensino privado. Por outro lado, mais do que criar e estabelecer políticas públicas no ensino, o governo deveria criar condições para colocá-las em prática que é o caso dos laboratórios de informática, como por exemplo, que em algumas escolas públicas encontram-se sucateados e sem profissionais preparados. A falta de materiais escolares, carga horária excessiva de trabalho e até mesmo o despreparo desses profissionais é cenário de algumas das escolas públicas brasileiras. Além disso, ouve-se muito que o aprendizado de línguas, na escola pública, é precário.

Muito se tem falado em novas abordagens de ensino. As escolas particulares, principalmente às de idioma, utilizam novos recursos lúdicos e interativos voltados ao uso de tecnologias. Estas têm direcionado o preparo de crianças e adolescentes para o aprendizado do inglês que se faz fundamental.

Observa-se que as crianças estão, cada vez mais cedo, *conectadas* à tecnologia, pois vivem em meio às informações e às transformações, estando mais dispostas às diferentes formas de aprendizagem. Nesse sentido, os Jogos Digitais na Educação Infantil surgem e oportunizam aos professores das redes de ensino público a exploração das novas metodologias como práticas pedagógicas. Portanto, a disciplina de Língua Inglesa, conforme BNCC (2017) propicia conhecer as relações entre língua, território e cultura, no que diz respeito aos diferentes modos de ver e analisar o mundo.

Para tanto, na tentativa de analisar uma proposta diferente de trabalho, baseado no Ensino de Língua Inglesa na Educação Infantil, este trabalho será dividido em capítulos, primeiramente será apresentado o capítulo sobre o motivo desta explanação bem como os objetivos.

O segundo contempla o referencial teórico sobre as obras analisadas enfocando as temáticas: Aprendizagem baseada em jogos digitais; Realidade Aumentada (RA) e Realidade Virtual (RV) e Educação Infantil no Contexto Escolar Bilíngue.

O terceiro capítulo contempla os procedimentos metodológicos da pesquisa, isto é, como ela se desenvolveu, bem como: contextualização da escola Capivari, descrição da turma e análise e descrição no processo da escolha dos jogos digitais.

O quarto capítulo realiza a análise da coleta de dados, os resultados e impressões do professor e dos alunos, além do registro e fotos da experiência. E por fim, o quinto capítulo aborda as considerações finais da pesquisa, o fechamento e os pontos relativos à investigação, relacionando aos objetivos da pesquisa quanto ao material investigado, trazendo reflexões e sugestões para futuras pesquisas.

1.1. Justificativa

O ensino da língua estrangeira, no âmbito escolar brasileiro, principalmente o inglês, por se tratar de uma linguagem universal, é um tema bastante discutido por professores, educadores, pedagogos e linguistas, os quais questionam a importância de as crianças terem acesso às palavras estrangeiras desde a pré-escola.

O estrangeirismo nada mais é que a influência de palavras estrangeiras com uma significação no Brasil. Para tanto, os mesmos possuem muitas dúvidas sobre o melhor momento para aprender um segundo idioma. As crianças, atualmente, desde pequenas, têm acesso à internet, jogos, músicas e diversões que, normalmente, trazem a influência do inglês.

As práticas orais presenciais, conforme a BNCC (2017) com falantes nativos de Língua Estrangeira (LE)

demarcam a oralidade cultural e lexical como o aspecto de articulação, inflexão e movimento, pois suas peculiaridades no modo de falar, em muitos casos, remetem às suas origens e características pessoais. Desse modo, as práticas orais ‘não presenciais’, como, por exemplo, ver filmes, seriados na internet, televisão ou até mesmo, ouvir músicas são excelentes ferramentas que servem de suporte para o aprendizado e se abordados com atenção se fazem relevantes para a compreensão do idioma.

Observou-se, segundo as DCN's, que o ensino da Língua Inglesa é obrigatório somente a partir dos anos finais do Ensino Fundamental. No entanto, há proposta de ensino de inglês nos anos iniciais da escolarização. Atualmente existe incentivo das Secretarias Municipais de Educação que acompanham o trabalho dos professores nos processos de formação continuada e na organização curricular dos conteúdos trabalhados com o inglês na Educação Infantil até o quinto ano do Ensino Fundamental. É o caso da Escola Municipal de Ensino Fundamental Capivari no município de Capivari do Sul, que trabalha com o inglês desde o início da escolarização como atividade complementar.

Nesse contexto, como professora de Língua Inglesa da educação básica, englobando as três etapas: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio, por quatro anos lecionando e após ingressar neste curso de Especialização EAD, gostaria de utilizar todo conhecimento com meus alunos. Não posso deixar de mencionar que o ensino de línguas e o

uso de tecnologias nas séries iniciais da educação infantil é primordial. Esta aprendizagem se deve a uma preocupação da Secretaria de Educação com os anos finais do ensino.

Sendo assim, há escolas que aplicam a educação bilíngue somente nos anos finais. Contudo, foi observado que estas possuem alunos com dificuldades em inglês e com muitas dúvidas que se não sanadas no início obterão lacunas a todas as etapas, passando pelos anos finais do Fundamental até mesmo o Ensino Médio.

Acredita-se que a educação, assim como o ensino, precisa de novas práticas para que os alunos se sintam instigados em aprender. Vimos que as atividades com músicas fazem um diferencial, porque tornam os alunos mais próximos do inglês. A escola precisa desenvolver as quatro habilidades como por exemplo: ouvir, falar, ler e escrever, praticar exercícios de *listening, speaking, writing and reading*.

Ao perceber a importância dos estímulos cognitivos no âmbito da aprendizagem, percebe-se que as crianças, em relação à aquisição linguística, têm a melhor capacidade de decodificação da língua materna, assim como na decodificação da língua estrangeira. Esta é a melhor fase porque as crianças conseguem captar os sons, desenvolvendo o *listening* mais rápido.

A aprendizagem da Língua Materna, ou língua-mãe é fundamental para essa compreensão no ensino do Inglês, por isso, muitos consideram que aprender outro idioma nas séries iniciais é tão importante como a aprendizagem da língua-mãe, que se dará na interação com o outro. Nos estudos de Vygotsky e Piaget observa-se que a aprendizagem ocorre de maneira interativa, ou seja, por meio da interação com o outro. Além disso, é importante considerar o meio e o espaço em que a criança é inserida. Ao pesquisar sobre as teorias de aprendizagem de Vygotsky defende a ideia de que a criança aprende melhor quando está disposta a desafios compostos por atividades cognitivas próximas a sua realidade. Nesse sentido, o ser humano desenvolve competências e habilidades de acordo com a cultura e com a realidade que presencia. A internalização dessa aprendizagem se dará a partir da aquisição do pensamento.

Para Vygotsky, (1999, p.8):

Um aspecto essencial do aprendizado é o fato de ele criar a zona de desenvolvimento proximal; ou seja, o aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e, quando em cooperação com seus companheiros. Uma vez internalizados, esses processos tornam-se partes das aquisições do desenvolvimento independente da criança.

O conceito de desenvolvimento proximal ocorre quando o indivíduo desperta internamente os instrumentos que utilizam a inteligência, a capacidade de pensar, assim como as organizações psicológicas anteriores as da fala. Como vimos, é importante salientar que o autor utiliza o pensamento e a linguagem para desenvolver as competências linguísticas que se manifestam através das práticas sociais mediadas.

Vygotsky (1998) analisou três teorias:

- A primeira aprendizagem é considerada um processo externo, que não será envolvido ativamente no desenvolvimento.
- Na segunda, o aprendizado é desenvolvimento, pois cada etapa da aprendizagem corresponde a uma fase.
- Já a terceira diz respeito aos processos externos que obtém influência no outro.

De acordo com Oliveira (2010, p.44), *“Vygotsky trabalha com duas funções básicas da linguagem. A principal função é a de intercâmbio social: é para se comunicar com seus semelhantes que o homem cria e utiliza sistemas de linguagem”*.

Nesse viés, a necessidade de comunicação é que impulsiona a linguagem que ocorre por meio de signos. O homem a criança ou indivíduo aciona esses instrumentos psicológicos internos para obter a compreensão geral.

Todas as funções no desenvolvimento da criança, aparecem duas vezes: primeiro, no nível social, e depois, no nível individual: primeiro entre pessoas, (interpsicológica), e, depois no interior da criança (intrapsicológica).
(VYGOTSKY, 1984, p.64)

Portanto, a criança ao aprender um novo idioma internaliza os conhecimentos linguísticos adquiridos pelo contato com a fala do adulto e dos exemplos por ele demonstrados. Tendo em vista, que a mesma constrói significados com o que sendo exposta.

A aprendizagem não é em si mesma, desenvolvimento, mas uma correta organização da aprendizagem da criança conduz ao desenvolvimento mental, ativa todo um grupo de processos de desenvolvimento, e esta ativação não poderia produzir-se em aprendizagem. Por isso, a aprendizagem é um momento intrinsecamente necessário e universal para que se desenvolvam na criança essas características humanas não naturais, mas formadas historicamente. (VYGOTSKY, 2010, p.115).

O acesso à tecnologia ocorre cada vez mais cedo e isso possibilita um melhor desenvolvimento infantil. A utilização de games e aplicativos são recursos muito importantes para as práticas pedagógicas do professor de Língua Inglesa. Acontece que, em muitas escolas em que há o Ensino Fundamental e Médio, o ensino é baseado na aplicação de regras gramaticais em que o método é conduzido através do erro e acerto.

Além disso, é considerada por muitos estudantes uma disciplina pouco relevante. A falta de motivação tanto por parte dos professores como dos alunos em relação ao ensino,

tornou um ciclo em que a aprendizagem é “decoreba”, o famoso verbo *to be* é visto como o vilão por parte dos educandos. No entanto, se a aprendizagem de Língua Inglesa fosse mais fixada com o uso das mídias nas três etapas escolares, da criança ao adolescente teriam mais facilidade na abordagem de novas aprendizagens, pois o bloqueio de que inglês é chato, inglês é difícil, não existiria.

Um dos instrumentos utilizados pelos professores em geral é a enunciação, vê-se que muitos não têm esse domínio com relação à Língua Estrangeira. Deste modo, o estudante que decide avançar no inglês, necessita de cursinho ou até mesmo de um intercâmbio, para de fato praticar o *listening e o speaking*, pois há instituído de que não se aprende inglês em escolas públicas.

É, portanto, fundamental que o docente instigue o discente e uma das formas interessantes seria com o emprego dos meios tecnológicos. Atualmente, existem muitos aplicativos de celular que facilitam a aprendizagem, esses, além de trabalharem a gramática, o vocabulário como *Duolingo*¹, *Lingualeo*², *Fun English Doki*³. Há também o *Quivervision*⁴ que é um aplicativo para colorir com personagem em 3D, este dá para adaptar e trabalhar as cores em inglês no caso de uma turma primária, além da amplitude de games online.

Hoje a maioria das escolas possui acesso à internet com laboratório de informática, é claro, há algumas com poucos recursos, mas o professor que gosta e tem interesse consegue adaptar as aulas, seja levando música, seja trabalhando com aplicativos. Existem, também, em algumas, os novos óculos de realidade virtual *VR BOX*, bem como outra ideia também que é interessante são os óculos *Google Cardboard*⁵ - uma alternativa mais barata como produção caseira para quem não tem acesso ao original.

Nesta perspectiva, surgiu a necessidade de analisar as TICs Tecnologia da Informação e Comunicação e o Ensino de Línguas, bem como, o Ensino do Inglês voltado ao uso de jogos digitais na educação.

1.2. Objetivos

Apresenta-se o objetivo geral deste projeto, bem como os objetivos específicos que tratam dos aspectos norteadores para atingimento do objetivo geral.

¹ Disponível em: <https://duolingo.com>

² Disponível em: <https://lingualeo.com>

³ Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=net.studyat.fedla>

⁴ Disponível em: <https://www.quivervision.com/>

⁵ Disponível em: <https://vr.google.com/cardboard/>

1.2.1. Objetivo geral

O presente trabalho tem como objetivo geral investigar a prática do uso de jogos digitais como forma de atratividade e engajamento dos alunos no Ensino Infantil com ênfase no ensino de Língua Inglesa.

1.2.2. Objetivos específicos

Apresentam-se como objetivos específicos desta pesquisa:

- a) identificar, reunir e analisar referencial teórico sobre o uso de jogos digitais na educação, sobretudo sua aplicação na Educação Infantil;
- b) verificar junto a um grupo de professores suas impressões sobre o uso de jogos digitais na educação infantil;
- c) planejar e aplicar uma prática pedagógica com o uso de jogos digitais no âmbito da educação infantil;
- d) verificar qual foi a percepção dos alunos quanto a prática pedagógica desenvolvida.

2. A APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS DIGITAIS

A aprendizagem de jogos digitais é uma nova prática interativa que vem sendo abordada por profissionais da educação, seja na prática de aprendizagem da matemática com games que desenvolvem o raciocínio lógico, assim como a aprendizagem de língua inglesa, em que muitos estudantes reconhecem esse idioma na prática.

A aprendizagem baseada em jogos permite que o estudante desenvolva suas habilidades intelectuais e cognitivas. Há diversos tipos de abordagens, sendo elas lúdicas feitas apenas para entretenimento, bem como os jogos adaptados voltados somente ao ensino. Esses permitem também a tomada de decisões e a possibilidade de novos desafios trabalhados de forma “*Open*”, ou seja, aberta. Desta forma, percebe-se que os estudantes são encorajados e aumentam a concentração e melhoram a capacidade de raciocínio quanto à resolução de problemas durante a utilização e prática das atividades.

De acordo com a Base Nacional Curricular (BNCC)

pesquisar, explorar, improvisar, compor e interpretar sons de diversas naturezas e procedências, desenvolvendo autoconfiança, senso estético crítico, concentração, capacidade de análise e síntese, trabalho em equipe com diálogo, respeito e cooperação (BNCC, Arte, 1998 p. 81).

Esta aprendizagem deverá corresponder a idade certa, pois nem toda criança tem maturidade para jogar o que não corresponde a sua linha de raciocínio e abstração. No entanto, é o que se observa a respeito do *conhecimento de mundo*, já que são as suas experiências que a fazem reconhecer e criar conexões com aquilo que viu, leu ou realizou e, se a criança não possui nenhum conhecimento sobre o jogo ou conteúdo, terá dificuldade em assimilar e entender o mesmo. Como se vê:

O domínio da língua, oral e escrita, é fundamental para a participação social efetiva, pois é por meio dela que o homem se comunica, tem acesso à informação, expressa e defende pontos de vista, partilha ou constrói visões de mundo, produz conhecimento (DIRETRIZES CURRICULARES NACIONAIS DA LÍNGUA PORTUGUESA, Vol. 2.)

É desde cedo que a criança vai para a escola com o intuito de aprender a se socializar, logo já cria compromissos e deveres. O ato de brincar também está inserido nesta fase. Ao se adaptar no ambiente escolar a aprendizagem é cenário de obrigação. Entretanto, quando se

tem uma proposta diferente, o professor já introduz essa aprendizagem de forma mais leve e mais significativa.

As (DCNEI's) Diretrizes Nacionais Curriculares definem a *criança* como:

sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, **constrói sua identidade pessoal e coletiva**, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2009a, p.12, *grifo nosso*).

A aprendizagem, segundo Piaget (2004), só ocorre quando a criança já tem sua maturação física e psíquica, isto é, cada indivíduo possui uma maneira de aprender, além disso, vai depender do que se é compreendido, assim como a forma que é abordado. No entanto, há jogos educacionais que precisam envolver determinadas habilidades e competências para serem considerados “educacionais”.

Há características que devem ser preservadas para que um jogo possa ser de fato um jogo. Atualmente há uma variedade de aplicativos digitais e mais do que necessário, é importante distinguir as diferenças de game e gamificação. O primeiro tem apenas intuito que visa ao jogo à diversão, ao entretenimento. Já o segundo possui objetivos específicos como, por exemplo, estudar, ensinar e divertir.

É preciso ressaltar, conforme a BNCC (2017)

que se vive em um mundo com bastantes mudanças, principalmente tecnológicas, em função da cultura digital, e os estudantes estão inseridos nessa cultura como consumidores de computadores, celulares, tablets e afins.

À medida que essas mudanças vêm ocorrendo, os alunos também as acompanham e interagem com os meios de comunicação. A escola - como meio responsável do conhecimento - precisa continuar com o processo evolutivo, propiciando ao aluno o contato com a inovação sem perder a sua identidade cultural.

O jogo infantil, conforme Kishimoto (2005), durante muito tempo, foi considerado apenas lúdico com intuito de distrair, sem exigir muito esforço físico e mental e, somente a partir do Século XX, que obteve outro objetivo, ou seja, o pedagógico. Sendo assim, um importante aliado no processo de ensino-aprendizagem, pois deixa de ser uma brincadeira para promover o desenvolvimento da criança.

O mais importante em um game educacional é o processo, o caminho pelo qual o estudante - jogador - percorre. Diferentemente do que é observado em outros jogos com análise apenas em questões de *certo e errado*, por outro lado, o que os especialistas

educacionais dizem a respeito dos jogos, é que um jogador é também um estudante ou vice-versa, já que ambos passam por desafios.

Conforme Mattar (2009, p. 3)

Identificar o estilo de aprendizagem de um aluno significa identificar as formas como ele aprende melhor, e, por consequência, como pode obter maior sucesso nos estudos. A partir daí, é possível planejar o currículo e o programa, a sala de aula e os ambientes virtuais de aprendizagem para evitar e manter a concentração dos alunos, gerando maior retenção do conhecimento.

Propor somente atividade com jogos não é suficiente, é necessário conhecer o perfil da turma, as características pessoais dos alunos. Observar se o jogo realmente será relevante e além disso, fornecer algum tipo de *feedback* para os alunos ao passo que eles estabeleçam concentração antes e depois do jogo. Torna-se relevante salientar que o mesmo não deve ser substituído por outros modelos de educação, porque é um complemento ao ensino.

Para Mattar (2009, p.6) Qualquer estudante, seria importante apontar o verdadeiro estilo de aprendizagem. Ao perceber as soluções e metodologias e procedimentos alternados para educar a si mesmos, assim como aos outros, utilizando essas coragens.

É importante ressaltar que existem estilos de aprendizagem e estilos de “ensinagem”, modelos de ensino para professores e para alunos. Há experiências com estilos de aprendizagens desenvolvidas por professores com características educacionais que possuem rendimento melhor do que aqueles que não são considerados. Além disso, não existe um único modelo correto de aprendizagem, podemos também usar modelos diferentes desde que não se limite a um só, pois o ser humano é uma mistura de estilos que se integram e se modificam com o tempo.

Conforme, Mattar (2009, p.6)

Os professores não conseguem identificar os estilos de aprendizagem de seus alunos sem um instrumento preciso, pois muitas características não são observáveis, nem mesmo para o educador experiente. Cada indivíduo reage a vários elementos que podem ser agrupados em cinco grandes preferências: ambientais, emocionais, sociológicas, filosóficas e psicológicas.

Dessa forma, Mattar (2009, p. 10), destaca que os estudantes mudaram e atualmente são falantes provenientes do “idioma” digital dos *PCs*, *games* e *web*; por outro lado, os imigrantes da cultura digital têm uma pronúncia diferente, quando leem assuntos sobre o *game*, por exemplo, possuem melhor entonação.

Mattar e Santos ratificam que, quando aprendemos uma outra língua, mudamos o tom da voz. Aquele refere que o contato com os games auxiliam na aprendizagem de inglês e a

pronúncia ocorre de forma contributiva. Já este menciona que, as transformações ocorridas com a pronúncia, podem causar estranhamento. A aprendizagem vai depender da situação, do conhecimento prévio de cada aluno, uns terão maior facilidade e outros, mais dificuldade e isso é completamente normal.

Para Santos (2008, p.28)

Quando falamos outra língua, algumas mudanças ocorrem em nossas atitudes. Aprender, outra forma de comunicação envolve alterações no aparato fonador, no timbre de voz e até na maneira de perceber o mundo. Essas transformações podem causar resistência e estranhamento, fatores que dificultam o processo de aprendizagem de LE.

É importante mencionar que muitas crianças possuem conhecimento do vocabulário estrangeiro, bem como algumas expressões. O contato com os games, por exemplo, os eletrônicos: *FortNite*⁶ e *Minecraft*⁷, auxiliam no aprendizado da língua, visto que os alunos, influenciados pelos jogos, levam para sala de aula o conhecimento adquirido. Ao pesquisar sobre os jogos acima, destaca-se que o *FortNite* é um jogo online desenvolvido pela Epic Games e lançado com diversificados pacotes de *software* e com uma amplitude de jogos, possuindo a mesma jogabilidade São eles: *Fortnite Save the World*, que é um jogo de sobrevivência, envolvendo quatro jogadores para lutar com zumbis; o *Fortnite Battle Royale* em que até 100 jogadores podem lutar, e o ganhador é o vencedor das lutas entre outros (EPIC GAMES, online). Além do *Minecraft*, que é um jogo envolvendo a construção de um mundo feito de blocos, o jogo é uma mistura de sobrevivência e exploração.

Jogando videogame, as crianças desenvolveriam também habilidades metalinguísticas. Essa possibilidade de reflexão sobre o próprio código do jogo, por meio da consciência das diferenças de dificuldades entre as fases, da mudança das músicas em cada fase do jogo e assim por diante, levaria ao reconhecimento, mesmo que ainda precário do design interno do jogo, do jogo como um sistema complexo de partes inter-relacionadas, o que contribuiria para o desenvolvimento das crianças. (MATTAR, 2009, p.31)

Pode-se observar que os jogos de videogame são muito importantes para o desenvolvimento infantil. Estas experiências são excelentes no processo de desenvolvimento de outras habilidades. Por isso, a criação de ambientes virtuais na educação é importante, assim como desenvolver os estilos de aprendizagem.

Outra questão que separa os games do aprendizado tradicional é a forma de lidar com o erro. O papel do fracasso em videogames é muito diferente do que na escola, que não integra a colaboração e a competição como nos games. Nos games o custo

⁶ Disponível em: <https://www.epicgames.com/fortnite/pt-BR/home?lang=pt-BR>

⁷ Disponível em: <https://minecraft.net/pt-br/>

do fracasso é normalmente diminuído_ quando os jogadores fracassam, eles podem começar de seu último jogo salvo. Além disso, o fracasso ao matar um mestre, por exemplo, é em geral encarado como uma maneira de aprender, e numa próxima oportunidade, tentar vencer. (MATTAR,2009, p.18)

O erro no aprendizado da escola tradicional é diferente do erro dos games lúdicos com intuito em que as estratégias de “ensino” são diferentes. O erro da escola é considerado um fracasso. A avaliação é vista por muitos estudantes como um castigo, diferente do game educacional que é interativo e permitem que os jogadores arrisquem e experimentem novos sentidos, novas experiências e novas oportunidades de aprender com os acertos.

Alunos nativos digitais estão acostumados a receber informações mais rapidamente do que seus professores imigrantes digitais sabem transmitir. Imigrantes preferem as coisas em ordem, enquanto os nativos relacionam-se com a informação de maneira aleatória. Imigrantes são acostumados a uma coisa por vez, ao passo que os nativos são multitarefas. Os imigrantes aprenderam de modo lento, passo a passo, uma coisa por vez, individualmente, e acima de tudo, seriamente. Os alunos de hoje não são mais as pessoas para as quais nossos sistemas educacionais foram projetados, e em virtude disso a escola tem ensinado habilidades do passado. (MATTAR,2009, p.10)

Em contraste com alunos nativos digitais, pode-se dizer que há profissionais imigrantes as quais possuem dificuldades em trabalhar com a tecnologia. Por isso, é tão importante desenvolver no professor habilidades tecnológicas ao passo que consiga acompanhar a realidade dos alunos.

2.1 Realidade Aumentada e Realidade Virtual na Educação

Ao observar as mudanças tecnológicas a partir das inovações dos celulares, eis que surge a Realidade Aumentada ou RA que tem capacidade de ampliar os conteúdos, podendo ser visualizados em diferentes dimensões. Utiliza-se *QR codes* que é a evolução de aplicativos de celular através de código de barras. Esses projetam imagens e formas. A RA é uma grande potencializadora no envolvimento do aluno, despertando curiosidade, além de ser acessível a qualquer *tablet* ou *smartphone*.

Ao pesquisar sobre os conceitos de realidade aumentada, observa-se que a mesma possui características específicas para que seja considerada RA. Sendo assim, vê-se que é preciso pertencer a ambientes interativos, além de ampliar tridimensionalmente a objetos reais, a mesma também é classificada conforme o modo de visualização.

A realidade aumentada (RA), diferentemente da realidade virtual (RV), que busca criar um mundo virtual à parte, tem o objetivo de suplementar o mundo real com

objetos virtuais, gerados computacionalmente, de tal forma que aparentem coexistir no espaço real. A RA abre inúmeras possibilidades de aplicação, como os jogos que unem a flexibilidade proporcionada pelo computador à liberdade de movimentos dos espaços reais, ou como as ferramentas educacionais que projetam imagens sobre os objetos ou sobre o próprio corpo humano, simulando um raio X virtual.(TORI, 2010, p.157)

A Realidade Virtual ou VR nada mais é que o ambiente virtual entre um sistema operacional capaz de simular ambientes proporcionando a sensação de realidade. Nesse sentido:

[...] A realidade virtual imersiva surge com a ideia de uma tecnologia que provoque imersão na qual o usuário teria mais uma ou mais das duas percepções sensoriais sofrendo uma indução e aproximando-o cada vez mais do mundo no qual está inserido, chegando ao ponto de quase não conseguir separar o virtual do real. (LEITE, 2017, p.25).

Dessa forma, Tori (2010, p.156), menciona que a tecnologia de realidade virtual é sempre motivacional. Mas é preciso ponderar porque existe curiosidade pelo fato de ser um novo aparato tecnológico. Logo, em questão de instantes, o ambiente deixa de ser atrativo, pois o que passa a motivar o estudante é a prática pedagógica de ensino.

Em algumas escolas públicas, esse mais novo recurso educacional ainda está em desenvolvimento por ser uma área relativamente jovem no contexto escolar. No entanto, observa-se a *UPTIME* - primeira escola de inglês com realidade virtual e aumentada do mundo que chegou a partir de maio de 2017 - em que o material de inglês é disponibilizado através do aplicativo exclusivo da escola. O conteúdo de inglês com realidade aumentada aborda temas diversos de um intercambista e uma família americana o que facilita a aprendizagem.

Não há limite para as possibilidades de uso da RV em atividades de aprendizagem. E esse potencial se expande na mesma medida em que evolui a capacidade de processamento de computadores e placas gráficas disponíveis no mercado. Nesta seção serão apresentados alguns exemplos clássicos de RV na educação, assim como serão levantados alguns aspectos, positivos e negativos, relacionados a essa tecnologia aplicada em um contexto educacional. (TORI, 2010, p.153)

No Brasil, as TIC's estão cada vez mais presentes no ensino das Línguas, repetindo a tendência mundial. No entanto, professores de Língua Estrangeira ainda estão se adaptando, aos poucos, à utilização das tecnologias de ensino como a inserção dos jogos educativos tridimensionais, possíveis de se ver em três dimensões.

A busca pela satisfação pessoal, as possibilidades antes desconhecidas, a contraposição de diferentes pontos de vista e experiências, novas formas de conhecer o mundo e o ser humano têm sido amplamente tratados, demonstrados e discutidos em grandes obras da literatura, nas artes plásticas, na música e no cinema, e com o advento de *games*, o homem ganha agora uma linguagem artística, com possibilidades ainda mais vastas que as linguagens artísticas já conhecidas. Com o advento dos jogos tridimensionais, há a obtenção de mais um fator de grande impacto imersivo (LEITE, 2017, p. 34).

As novas tecnologias tem transformado a educação ao passo que a aprendizagem se tornou um novo paradigma no consumo da informação, temos então: a aprendizagem imersiva que é capaz de criar novos ambientes educativos. O conceito de imersão existe a muito tempo, conforme o dicionário online de Língua Portuguesa, imersão significa mergulhar se aprofundar. Sendo assim, há lugares por exemplo, que podem ser explorados e visitados a partir da realidade virtual. É o caso de estudantes de uma língua simularem uma viagem para outro país para aprenderem com os nativos. No campo da medicina, estudantes podem simular a prática de cirurgias a partir de procedimentos imersivos, obtendo experiência em uma sala cirúrgica da vida real.

“Antes de encostar seu bisturi pela primeira vez em um paciente real os cirurgiões passavam por muitas horas de treinamento operando cadáveres, animais e bonecos. Com a RV surgiu uma forma mais eficaz e menos custosa que os tradicionais treinamentos de procedimentos cirúrgicos. Hoje existem modelos detalhados do corpo humano, alguns obtidos pela digitalização de corpos reais que possibilitam simulações bastante realistas, [...] como é o caso do famoso projeto Visible Human”.(TORI,2010, p. 154)

Acredita-se que em um futuro bem próximo, todos os professores de qualquer área de conhecimento, poderão trabalhar com a educação imersiva que é uma possibilidade além da tecnologia. A prática melhora concentração e favorece a assimilação dos conteúdos estudados.

Os professores e coordenadores ao refletirem sobre as práticas pedagógicas de ensino observam a importância de obter uma boa comunicação com os alunos e em vista disso, precisam reprogramar suas técnicas, reorganizar os planos de aula e rever suas ações na sala ou laboratório. Os aparatos tecnológicos, bem como a didática de ensino são importantes ferramentas na aproximação entre aluno, tecnologia, educação e professor. Muito se tem falado sobre a “Geração Gamers” que cresceu jogando e vem acompanhando as transformações tecnológicas. Essa geração desenvolveu habilidades com foco na resolução de problemas, também chamada por internautas de geração “Game Over”, ou seja, aquela que acredita que é possível recomeçar o jogo da melhor forma. No entanto, há algo que deve ser considerado: Os jovens dessa geração possuem algumas dificuldades em lidar com as

frustrações do jogo, por quererem que as coisas aconteçam de forma mais rápida e volátil, assim é com os desafios do dia a dia. Por outro lado, esses jovens possuem facilidades em trocar informações e são ágeis quando o assunto é buscar conhecimento, principalmente ao que lhe interessam.

[...]Frequentar páginas da internet que discutem a cultura dos games, como a Game Cultura e a Serious Games Initiative, conhecer jogos educacionais, como os apresentados no portal Fun Brain, e ler livros sobre games e educação, como Digital Game-Based Learning, Game Over e Games em educação, ou artigos 186 A presença da tecnologia como “Why Video Games are Good for Learning?” ou “Video Games and the Future of Learning”, pode ser um bom começo. (TORI, 2010, p.185)

Para Tori (2010, p.185), a consequência da má comunicação em sala de aula é alunos apáticos, dispersos e desmotivados. Para contornar essa problemática e iniciar uma mudança de postura, o professor precisa entender a língua e a cultura da geração gamer e se comunicar com o aluno dessa forma, modificando o ensino de maneira mais lúdica e provocadora.

2.2 Educação Infantil Bilíngue no Contexto Escolar

O ensino de línguas na educação infantil surge de forma complementar, e muitas escolas preferem desenvolver o bilinguismo desde a pré-escola por acreditarem no quesito de uma aprendizagem sócio interativa, pois a aprendizagem de uma segunda língua possibilita, também, desenvolver a primeira língua, ou seja, a materna.

A família é fundamental no processo de Educação, principalmente na etapa da Educação Infantil que é onde se desenvolve a aprendizagem. O incentivo deve vir desde pequeno, assim como os pais devem ensinar, organização, comprometimento, capacidade de superar os desafios. Sabe-se que as condições sociais da família influenciam nas atitudes futuras da criança, assim como na percepção de responsabilidades. Embora alguns jogos infantis sejam voltados a competição, a criança deve aprender primeiramente com as frustrações que um jogo implica, *ganhar* ou *perder* e essa prática ocorre geralmente na escola. O ensino bilíngue infantil de algumas escolas abordam a questão da tecnologia, com o uso de tablets e aplicativos gratuitos para trabalharem a aprendizagem de língua inglesa de maneira mais interativa.

É função do bom educador proporcionar um ambiente à criança na qual ela possa entrar em contato com as atividades lúdicas que permitam a construção contínua de suas habilidades, corporais, emocionais e psíquicas e sociais (DUPRAT 2015, p.10).

Dessa maneira, Duprat (2015, p. 15) menciona que o aspecto mais importante do game é as normas. Contudo, se elas não correspondem às expectativas da turma de gamers, devem ser repensadas e alteradas, de acordo com aos seus gostos. São as normas que distinguem um game de outro.

A aquisição da língua materna, primeira língua, é realizada de maneira inata, ou seja, o indivíduo já nasce com ela e a desenvolve ao longo das fases da vida. Também chamamos a teoria inatista ou inatismo de *input* linguístico.

Segundo Guimarães (2014, p. 27)

Ao longo de toda história do homem moderno, todos os agrupamentos sociais (sem exceção!) desenvolveram uma língua- que nada mais é do que a linguagem verbal inata do ser humano organizada em um sistema próprio e único. Temos, assim, as línguas portuguesa, espanhola, tailandesa, malaia, inglesa, somali, e tantas outras por todo o mundo.

Vimos que é na educação infantil, ou seja, no período da infância, o melhor período para assimilar idiomas. De fato, quando a criança se socializa e passa a receber informações por meio de um professor que é o mediador no ensino, ela capta melhor as palavras e sons, adquirindo novo vocabulário.

Conforme Cagliari (2010),

A criança, no período de 1 ano e seis meses até 3 anos, aprende a falar a língua materna (às vezes, até mais de uma!). Seu desenvolvimento Linguístico é notável e rápido. Aprende a entender o que os outros dizem, as histórias que lhe são contadas, pergunta o que não sabe, conta histórias, de tal modo que, aos 7 anos, está praticamente madura linguisticamente.

Dessa forma, Cagliari (2010) destaca que descobrir a existência linguística infantil não é somente investigar a maneira de falar no ambiente educacional, mas conhecer como ela obteve esse jeito de dizer. Compreender a comunicação estabelece um método cognitivo e corporal muito mais profundo e trabalhoso do que redigir ou até mesmo descobrir o modo estipulado das gírias.

É importante conhecer a realidade linguística da criança, uma vez que a linguagem está relacionada aos processos mentais sociointerativos, ou seja, é no contato com outros indivíduos que a criança desenvolve a fala ou LM (Língua Materna).

Geralmente, aprendemos nossa LM no meio familiar ou com as pessoas as quais convivemos na infância. Podemos observar que as crianças adquirem a fala de modo bastante estrutural e sua pronúncia e sua entonação são muito semelhantes à das demais crianças com as quais elas têm contato. Isso faz com que os filhos de migrantes, embora falem a língua dos pais, adquiram o idioma local em que vivem com crianças da mesma faixa etária. Nesse sentido, temos uma condição muito

favorável ao *input* linguístico. Entendemos por *input* o acesso a informação disponível em determinados espaços e sociedades (SANTOS, 2019, p.25).

No período de observação de uma turma, observando-as no pátio observei que as crianças possuem maior afinidade quando brincam juntas. Este é o melhor momento para analisar as escolhas que cada um faz quanto aos brinquedos que escolhem, além de observar a capacidade de liderança de algumas. Há escolas bilíngues que oportunizam essa interação com cantigas de roda em inglês como “*Make a circle big big, small small*”. Essas cantigas favorecem a aprendizagem do idioma inglês que de fato, quando se trabalhado em grupo, possui melhor resultado.

Pode-se concluir, que a Educação Bilíngue no Brasil segundo dados da Revista Exame de 2017, demonstram que as franquias estão se proliferando e tiveram um crescimento de 63% em 2016 (DINO, 2017). Porém é imprescindível observar que a Educação Bilíngue (EB) não possui nenhuma legislação no âmbito nacional que a regularize. A expressão EB não contempla somente o ensino de inglês, mas contempla todas as outras línguas, bem como: a espanhola, o guarani etc.

3. ABORDAGEM METODOLÓGICA

Desenvolveu-se um estudo para aperfeiçoar o embasamento teórico referente à disciplina de Língua Inglesa - relacionado ao uso de jogos e atividades digitais online e educacionais disponíveis - realizadas no laboratório de informática de uma escola da rede pública do município de Capivari do Sul.

Em um primeiro momento, pesquisou-se o que os estudiosos apresentam como referencial teórico sobre ensino e aprendizagem, teorias de aprendizagem, utilização de jogos digitais educativos como ferramenta para o ensino da língua estrangeira.

Em um segundo momento procurou, analisar quais seriam os jogos e atividades online educativas infantis que cativassem e aproximassem os alunos da realidade adequados à sua faixa etária correta. Para tanto, foram analisados diversos jogos educativos disponíveis no próprio ambiente digital, jogos que contemplassem conteúdos como: cores, números. Foram selecionados jogos digitais como um jogo das cores em inglês. A criança deveria clicar no urso que aparecesse com a cor correspondente na legenda. Utilizou-se o novo aparato tecnológico, óculos de realidade virtual com aplicativo em três dimensões.

Em sequência analisou-se de que modo os jogos digitais educacionais poderiam representar um acréscimo à aprendizagem significativa de vocabulário. Por fim, buscou-se apontar quais estratégias mais adequadas e utilizadas em laboratório de informática bem como qual foi a receptividade dos alunos com relação à nova metodologia.

3.1 Contextualização da Escola em Capivari do Sul

A Escola Municipal de Ensino Fundamental e Educação Infantil EMEF Capivari está localizada no Município de Capivari do Sul (RS) no Bairro Jardim Formoso; Avenida Quilombo nº 550. Fundada em 06 de abril do ano de 2002. Atualmente completou 16 anos de funcionamento. Conta aproximadamente quatrocentos e trinta alunos entre alunos de séries iniciais e finais. Além disso, possui alimentação escolar para todos os alunos, incluindo almoço, lanche da tarde e horário da fruta. Tem acesso à internet com *Wifi* livre, lixo destinado à coleta periódica, energia elétrica e água da rede pública. Há um laboratório de informática, contendo vinte computadores com internet. Nesta sala são guardados os aparatos tecnológicos como impressora, aparelho de som, projetor multimídia e data show, câmera fotográfica e filmadora, televisão e DVD.

Quanto às suas dependências, são dezesseis salas de aula utilizadas, bem como: sala da diretoria, sala da secretaria, sala dos professores, sala de recursos multifuncionais para Atendimento Educacional Especializado (AEE), quadra de esportes coberta, cozinha, biblioteca, parque infantil, banheiro dentro do prédio, banheiro adequado à educação infantil, banheiro adequado a alunos com deficiência ou mobilidade reduzida, Dependências e vias adequadas a alunos com deficiência ou mobilidade reduzida, refeitório, despensa, almoxarifado, pátio descoberto e ginásio de Esportes coberto. Há cinquenta e dois funcionários incluindo professores e outros. Possui transporte público e Municipal gratuito. Há alunos oriundos de outros municípios vizinhos que também necessitam de transporte escolar, esses alguns pais conseguem subsidiar o transporte, pois a mesma possui boa educação e boas condições com relação à infraestrutura.

A maioria das famílias é composta por dois ou três filhos. A escola conta com apoio da comunidade escolar, bem como: Conselho Escolar, este participa de reuniões e esclarece dúvidas aos pais. Conta também com o apoio da Prefeitura Municipal, que inclusive, é bastante ativa na escola. Em relação à higiene e questões relacionadas à saúde, a Prefeitura disponibiliza profissionais da saúde, como por exemplo, dentistas que realizam a revisão da saúde bucal nas crianças. Se caso, é observado algum problema pertinente, a secretaria da escola encaminha um bilhete aos pais para realizar a consulta no posto de saúde do Município.

Quanto ao perfil socioeconômico da comunidade, existe uma pequena disparidade na renda familiar dos habitantes do distrito de Santa Rosa, para com a sede, sendo que estes têm o poder socioeconômico mais elevado. A maior fonte de renda do município provém do trabalho agrícola, que é responsável por mais de 50% dos empregos disponíveis nesta região e muitos estudantes são filhos de pais que trabalham nesse âmbito. Há também a área comercial que é outra fonte de renda. Os trabalhadores autônomos sobrevivem de “bicos caseiros”. A maior parte dos habitantes trabalham no próprio município e outros em municípios vizinhos como Palmares do Sul, Osório e Porto Alegre.

Figura 3.1.1 - Foto da EMEF Capivari



Figura 3.1.2 - Espaço da EMEF Capivari



3.2 Participantes do experimento

A atividade proposta foi desenvolvida pela docente com formação em Licenciatura em Letras - Inglês pela Faculdade Cenecista de Osório - Facos localizada no município de Osório- RS. Atua no ensino desde 1999 com experiência na Educação Infantil desde 2014 e possui experiência com tecnologias no ensino, utiliza diversos aparatos tecnológicos na sala de aula. No entanto, a mesma não costumava utilizar o laboratório de informática e óculos de realidade virtual BOBO VR Z4. Observa-se que é a primeira vez que utiliza ambos como prática pedagógica de sala.

Observou-se que a turma do Pré I no turno da manhã é composta por 15 alunos entre esses sete são meninas e oito, meninos. A maioria das crianças prefere brincar em grupo. Na realização das atividades dirigidas no dia a dia, percebe-se bastante envolvimento e interatividade entre os colegas, já que muitos estudantes auxiliam uns aos outros. A maioria dos alunos fazem as atividades também em grupo e somente alguns conseguem autonomia para a mesma. As turmas não apresentam nenhum problema de socialização. É de fácil percepção que as crianças são incentivadas e gostam de aprender com jogos lúdicos.

A turma do Pré II, no turno da tarde, é composta por 13 alunos entre esses dez são meninos e três, meninas. As crianças dessa turma parecem gostar mais de jogos envolvendo tecnologia, porque gostam de assistir aos vídeos em inglês, envolvendo músicas infantis como: Finger family e Abc Kids.

No total, são 28 estudantes entre os turnos manhã e tarde. Todos com faixa etária entre 5 e 6 anos e alguns alunos são mais desenvolvidos do que outros. Alguns possuem mais facilidade quanto ao uso das novas tecnologias como, por exemplo: a questão do uso dos celulares smartphones que algumas das crianças tem na hora do brinquedo. em amarelo é pra mudar?

3.3 Processo de análise e escolha de jogos

Em relação aos jogos digitais educacionais, foram escolhidos e analisados jogos online para atividade realizada no laboratório de informática com ênfase nas cores em inglês. A observadora, juntamente com a professora da turma, fez a seleção dos mesmos. Desta maneira, a primeira análise foi com relação ao conteúdo. Deveria conter ludicidade, pois as crianças gostam de animações e percebeu-se a importância de trabalhar as cores e a pronúncia em inglês visto que a maioria delas ainda possui dificuldades em assimilá-las.

Realizou-se pesquisa no google e observou-se os possíveis sites educacionais que fossem compatíveis com cada computador, além de previsão e análise de funcionamento da rede de internet, bem como as vantagens e desvantagens do mesmo.

Pensou-se em dois jogos de computador para experiência na turma, mas somente um foi escolhido e analisado em função do tempo também. O primeiro seria um jogo envolvendo a pronúncia das letras do alfabeto em inglês do ursinho Pooh⁸

Figura 3.3.1 – Sugestão de Jogo Online



Esse jogo não foi escolhido, já não havia caixas de som disponíveis em todos os computadores. Esta atividade funciona da seguinte forma: a letra mencionada deve aparecer na tela juntamente com outras letras, e o aluno deve clicar na letra correspondente a que falou.

Pensou-se logo em trabalhar as cores, foi então que a professora começou a pesquisar no mesmo site, algo que fosse mais prático. Nesse contexto, o jogo escolhido foi trabalhado de forma lúdica também envolvendo um urso. Então, os estudantes sentaram em dupla e um ia auxiliando o outro, e a professora ia fazendo as orientações e pronunciando as cores em inglês⁹.

⁸ Disponível em: <https://www.jogosbr.net/jogo/ursinho-poo-pronuncia-de-palavras-em-ingles/>

⁹ Disponível em: Disponível em: <https://www.jogosbr.net/jogo/aprendendo-ingles-jogo-das-cores/>

Figura 3.3.3 - Game online cores



Em um segundo momento, refletiu-se sobre uma atividade que contemplasse o novo óculos de realidade virtual da escola - o BOBO VR Z4.

Então, pesquisou-se aplicativos de celular disponíveis no Google Play que contemplassem vídeo em 3D. O escolhido foi sobre o fundo do mar com peixes e algas coloridas. O aluno ia falando o que estava vendo para os colegas, e a professora ia perguntando as cores em inglês que o aluno estivesse vendo. O aplicativo escolhido foi *3D Aquarium Live Wallpaper*¹⁰ por ser gratuito

Figura 3.3.4 - Aplicativo Play Store



¹⁰ Disponível em: <https://play.google.com/store/search?q=Aqu%3%A1rio+3D+Live+Wallpaper&c=apps>

Além desses aplicativos, ponderou-se na aplicação, como experiência, do aplicativo online de desenho para colorir em 3D *Quiver vision* com alunos da turma do primeiro ano na faixa etária entre 6 e 7 anos. Esse, também, com intuito de trabalhar as cores.

Figura 3.3.5 - Quiver Vision Aplicativo



3.4 Processo de aplicação e acompanhamento de atividade prática

As atividades foram realizadas no laboratório de informática da escola seguindo o Plano de Aula elaborado (APÊNDICE A). No início, a professora organizou os alunos e teve uma conversa com eles a respeito de novas tecnologias na sala de aula e sobre o que eles pensavam sobre realidade virtual e sobre jogos em inglês. Logo em seguida, já foi comentado sobre o assunto e perguntado se os alunos lembravam das cores em inglês e assim foi mencionando-as:

(Professora) Whats color prefer? Black? White? Blue..

(Aluna) I prefer pink!

Pelo número de alunos em relação a quantidade de recursos disponíveis, concomitante a primeira atividade (jogo eletrônico no computador) foi disponibilizado o jogo de realidade virtual com a utilização do óculos *BOBO VR Z4* onde os alunos foram alternando-se no uso e na experiência. Ao final, inseriu-se a atividade de realidade aumentada com a utilização do *QuiverVision*.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Neste estudo, apontam-se os resultados oriundos da prática pedagógica desenvolvida e aplicada na Escola Municipal de Ensino Fundamental e Educação Infantil EMEF Capivari no Município de Capivari do Sul/ RS. Ao realizar a prática em laboratório de informática com os alunos de educação infantil das faixas etárias correspondente ao Pré I e II com vinte alunos em cada turma. A intervenção da pesquisa foi realizada em dois dias no laboratório da escola. A professora titular da turma respondeu um questionário sobre sua visão quanto ao uso da tecnologia. Argumentou que muitos professores da rede pública de ensino não utilizam novas metodologias como prática pedagógica, principalmente em relação ao uso das tecnologias, porém é de costume dela levar os alunos para o laboratório fazer pesquisa. Nunca tinha usado jogos virtuais com os alunos. Em relação à turma, observou-se que a mesma é bem engajada.

Quanto ao perfil do docente não se inclui como tradicional, é dinâmico e criativo. É a primeira vez que utiliza o método com aplicativos e jogos virtuais em sala. Pensando sobre a atual prática de ensino do docente, os únicos aparatos tecnológicos utilizados são rádio, TV, DVD, DataShow e caixa de som para as músicas em inglês e vídeos relacionados à disciplina.

4.1 Percepção da docente

A professora menciona que percebe o processo do uso das tecnologias na sala, como um desafio, pois muitos professores, ainda, não utilizam todos os recursos advindos das novas tecnologias para realizarem seus planejamentos. Além disso, na salas de aula não se têm a presença de diferentes tecnologias. São poucas escolas que se enquadram as mudanças tecnológicas, visto que, somente a inserção dessas tecnologias, não seria o suficiente para que todos trabalhassem, mais do que inserir inovação na sala de aula, os mesmos devem antes aprender a lidar com ela e obter cursos de formação e aperfeiçoamento por incentivo do governo para de fato introduzi-la no ambiente escolar.

Quanto à experiência abordada em sala a mesma revela que:

“[...] Eu nunca tinha trabalhado com Realidade Aumentada e muito menos com games online. Conversar com a Nicole sobre Mídias e Tecnologia no Contexto Educacional, pesquisar e participar da prática com ela foi aprender juntas, além disso despertou em outros professores a curiosidade e a vontade de trabalhar mais vezes no laboratório de informática, inclusive de testar o novo óculos da escola... Foi uma experiência válida tanto para mim quanto para as crianças [...]”.

A professora também menciona que os alunos se sentiram muito motivados após a experiência e ficaram perguntando quando iam ser as próximas aulas no laboratório. Ao responder as cinco questões sobre a entrevista, menciona que a sua atual prática no ensino era um pouco tradicional. Utilizava jogos, mas nunca tinha utilizado jogos digitais, todos eles correspondiam à própria disciplina envolvendo vocabulário.

Ao questioná-la sobre o perfil das turmas, argumenta que elas são bem entusiasmadas e que gostam bastante de atividades com vídeo e música. Quanto à percepção deles sobre a experiência, eles adoraram e foi bem significativo trabalhar com jogo online porque isso auxilia muito na memorização.

Também, argumenta que, em outro momento, utilizará mais o laboratório com eles para aplicar outras experiências, porém, quando se tem auxílio na organização de atividades, funciona muito melhor. No dia em que realizaram a atividade, não tinha nenhum monitor no laboratório o que de fato implicou em precisar da ajuda da observadora para ligar e conferir as máquinas disponíveis e a internet.

4.2 Percepção sobre os alunos

Entende-se que a maioria dos estudantes desta escola tem acesso ao uso de mídias e tecnologias tanto no ambiente escolar como domiciliar. Poucos deles não possui nenhum acesso. A grande maioria das crianças, ao realizar a prática, possuíam dificuldades de manuseio com o mouse do computador, isto se deve ao uso da tecnologia *touchscreen* que já está bem presente em nossas vidas, o famoso “toque na tela”. O contato com o computador foi um desafio muito bom para as crianças, pois jogar aprender a clicar e direcionar o mouse também foi uma maneira divertida de aprender. Unindo dois em um: Aprendizagem de Língua Estrangeira e Desenvolvendo a Coordenação Motora.

Em um segundo momento, foi utilizado óculos de realidade virtual BOBO VR Z4, e as crianças simplesmente demonstraram bastante curiosidade com relação à atividade. A grande maioria nunca teve acesso ao mesmo apenas observavam na internet.

A escola em si nunca tinha abordado questões de realidade virtual com crianças tão pequenas. Então a professora ao realizar a prática perguntou aos alunos: “*O que é realidade virtual, alguém sabe me dizer? Alguém sabe me dizer o porquê utilizamos isso?*”.

Os alunos comentavam: *“Usamos para jogar. Eu sempre quis ter um desses, meu primo tem um. “Realidade aumentada teacher daí coloca o celular aqui e coloca no joguinho, mas tem que baixar o aplicativo. Nossa, que legal!”*

Figura 4.2.1 - Aluna usando o óculos de realidade virtual



Figura 4.2.2 - Alunos divertindo-se com a experiência



Figura 4.2.3 - Alunos interagindo com o óculos de realidade virtual



Em um terceiro momento, utilizou como experiência o Quiver Vision também de realidade aumentada com desenho para colorir em 3D com a turma do primeiro ano com faixa etária entre 6 e 7 anos. Os alunos levaram o desenho para casa e pediram para os pais baixarem o aplicativo. No outro dia, só o que comentavam: *“Teacher eu consegui jogar! Meu pai adorou!”*.

Ao realizar a prática, foram observados os comentários dos alunos com relação ao óculos de realidade virtual. Apenas um óculos foi utilizado, pois só um celular estava disponível para acesso. E as falas foram as seguintes:

- _ *E funciona sem o celular teacher?*
- _ *Nossa, O que você está vendo fulana?*
- _ *Nossa! Que maneiro o fundo do mar!*
- _ *Ah, eu também quero ver!*
- _ *Deixa eu! Deixa eu!*

Ao acompanhar a atividade, verificou-se que a turma do turno da manhã pré I gostou mais do game educacional, relacionado as cores em inglês. Talvez por a maioria ser menina, porém as duas turmas tinham dificuldades com a coordenação com o mouse.

Observou-se que as turmas do Pré I e Pré II, ao realizar a atividade de realidade virtual, gostaram. Na sequência os alunos iam alternando os jogos, computador e realidade

virtual. A professora ia fazendo a intervenção com relação à organização do laboratório, bem como uso da internet.

4.3 Reflexões sobre a experiência

Como vimos, é importante observar o Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola antes de qualquer atividade na escola. O professor deve organizar antecipadamente suas aulas, pois o preparo das atividades e o plano de ensino precisam ser estabelecidos pelo docente com antecipação da aplicação.

Para entendermos o que é PPP, é relevante pensarmos o trabalho dos profissionais da escola tanto no âmbito local quanto nas esferas políticas educacionais. A busca pela formação dos alunos- no planejamento das aulas, na metodologia, avaliação, nos planos de ensino e em sua efetivação é o centro do trabalho do profissional na escola e da educação. Assim o PPP estabelece o tipo de formação que se oferece ou se quer proporcionar na instituição. (MAIA & COSTA, 2013, p.17)

Vimos que, mais do que pensar na metodologia e aplicação, é de suma importância pensar em como é feita a avaliação. Dessa forma, o trabalho desenvolvido pela professora obteve um olhar diferente sobre o desenvolvimento, aplicação e avaliação. Olhar esse, que possibilitou discussões e troca de ideias com a observadora. Além disso, foi argumentado com a mesma sobre como seria a duração da atividade e de que forma a experiência prenderia a atenção dos alunos, fazendo com que eles se sintam engajados na atividade. Nesse contexto, Leite (2017, p.41)

Para os gestores engajar tem a ver com criar oportunidades para que as pessoas que estão sob sua supervisão se motivem a desenvolver seu trabalho da melhor forma possível, sentindo prazer com o que produzem e buscando excelência em seu desempenho profissional. Para isso é importante que elas consigam se conectar umas com as outras, tenham certa flexibilidade, e um grande desejo de alinhar seus objetivos aos da empresa em que trabalham.

Levando em consideração os critérios de uma avaliação, o game sobre cores, disponibiliza a quantidade de erros e acertos do jogo. Outro critério era a análise e observação das respostas dos alunos com relação às perguntas que iam aparecendo durante a atividade, bem como: a curiosidade de cada participante. Além dos objetivos do problema de pesquisa: “Estudo de Caso sobre como os jogos digitais podem contribuir no Ensino de Língua Inglesa da EMEF Capivari”.

Conforme, (MAIA & COSTA, 2013, p.64) não se pode refletir sobre pareceres de uma escola a partir da capacidade escolar dos alunos, mas antecipadamente estabelecer parâmetros flexíveis e amplos que possam distinguir a verdadeira característica da atividade ofertada. Isto

porque no momento de analisar, deve-se antecipar que, na estrutura da atividade escolar, precisam estar estabelecidos os critérios e os objetivos que conduzirão o desempenho da escola e da sala de aula.

A escolha dos jogos, assim como o processo de avaliação, levou em consideração o perfil da turma e dos alunos. Por isso é tão importante refletir sobre as práticas abordadas na sala de aula bem como os critérios de avaliação. Não se pode avaliar o aluno somente por aquilo que é proposto, deve-se avaliá-lo como um todo (comportamento, interação, participação, interesse e assiduidade) entre outros.

Observamos que a escola Capivari considera muito importante o uso das novas tecnologias, pois as práticas atuantes na sala de aula ultrapassam os muros da escola, além disso a comunidade é bem ativa dentro e fora do ambiente escolar. A maioria dos pais participam das atividades extraclasses, acompanhando e orientando no desenvolvimento de seus filhos. A escola possui Projeto de Iniciação Científica - a MOOCA (Mostra de Conhecimento Científico Anual) com alunos das séries iniciais e finais. Em 2018 realizou a 15ª edição, reunindo trabalhos dos mais diversos assuntos, como prática de esportes, reciclagem e aproveitamento do lixo doméstico, a vida das abelhas, aborto, *bullying*, motocicletas, cavalos, séries de TV, entre outros. A mostra de trabalhos, nas séries iniciais acontece nas dependências da escola- salas de aula, já as séries finais realizam as apresentações no Ginásio Municipal onde a participação dos pais é bem efetiva. Para Leite (2013, p.19):

É importante que o professor seja um pesquisador porque nos desafios da escola contemporânea, a pesquisa é a própria maneira de educar e serve como questionamento reconstrutivo da ação docente. Além disso, a concepção de pesquisa que buscamos desenvolver esta intimamente relacionada às bases do planejamento docente, ou seja, o professor-questionador e reflexivo planeja sua prática docente de forma criteriosa e vinculada às necessidades significativas do contexto a qual pertence.

O professor como investigador é capaz de proporcionar ambientes de curiosidade aos alunos. Além disso, as práticas pedagógicas educacionais terão mais sentido se levantadas hipóteses e problematizações a serem solucionadas pelos estudantes. O educador precisa aguçar o gosto por novas aprendizagens e despertar momentos de troca de informações e de criatividade nos alunos. Que sentido teria a pesquisa se estudássemos a mesma coisa todos os dias? Por isso, despertar novas descobertas pela ciência é tão importante como desenvolver o gosto pela leitura. É ensinar o protagonismo infantil.

Para Rodrigues (2013, p. 18) a investigação surge de uma pergunta, de uma adversidade a certo campo de conhecimento. A investigação temática, muitas vezes é uma dificuldade para o docente e o estudante, que se sentem constrangidos em procurar soluções corretas e ágeis.

E o que a pesquisa tem a ver com jogos? Tudo! Ambas possuem problemáticas a serem resolvidas e desafios a serem enfrentados. Além disso, despertam algum tipo de emoção ou sentimento. Krajden (2017, p. 72), menciona que os games são capazes de levar algum tipo de sensação enorme ao prazer mais ousado, passando por sentimentos como impressões de habilidade, vitória e persistência.

Observou-se a motivação das crianças quanto a prática das atividades no computador, pois o game online demonstrava a quantidade de erros e acertos de cada participante. A professora ia elogiando os acertos e os alunos iam se motivando era notável. O papel do feedback nas atividades é fundamental para o progresso dos alunos durante o game. Porém o jogo não mostrava para os alunos onde os alunos tinham errado. Comparando com outros jogos online o feedback é mais rápido: os jogadores passam a ter visão mais clara durante o jogo.

Em linhas gerais, um bom sistema de feedback, auxilia os gestores a administrar uma equipe, pois os participantes sabem o que é necessário fazer para crescer na organização. É bastante útil também para o funcionário, pois pode perceber mais claramente como atingir os resultados almejados dentro da empresa a partir do momento em que sabe o que se espera dele. Como no caso do jogador. recebe seu feedback e, com essa nova informação, toma decisões e realiza uma segunda ação. Isso gera prazer! (KRAJDEN, 2017, p. 120).

É importante diferenciar *game de gamificação*, parece confuso, mas o game aborda desafios subjetivos aos jogadores, isto é, possui intuito definido pelas normas do jogo, interação e feedback. Podendo ter aspectos reais. Já a *gamificação* estuda os elementos que fazem parte dos vídeos - games oportunizando soluções para que as pessoas mudem e utilizem a diversão como componente de aprendizagem.

Segundo Krajden (2017, p. 32)

A gamificação tem o potencial de estimular o engajamento individual e coletivo. trata-se de uma técnica muito relevante nos dias atuais, pois ajuda as pessoas a alterar seus comportamentos e a atingir resultados por meio da diversão. Esse processo incentiva a realização de tarefas e atividades que normalmente não são divertidas, as quais, embora todos entendam que devem ser feitas, costumam ser postergadas ou abandonadas, como parar de fumar, ir a academia ou economizar energia.

Dessa forma, muitos empresários utilizam a gamificação para desenvolver habilidades em seus funcionários, vimos que nem sempre este conceito está relacionado a diversão ao

jogo mas uma forma mais leve de contribuir com os objetivos da empresa ou da gestão.

Nem sempre a gamificação assume essa aparência tão lúdica. Muitas vezes, nem ao mesmo percebemos que se trata de um jogo. Se observarmos projetos gamificados destinados a engenharia, por exemplo, não detectaremos essa roupagem descontraída. É preciso existir adequação à situação. O fato é que a gamificação existe, independente de estar evidente, para ajudar a resolver problemas concretos ou chegar a resultados difíceis de serem alcançados.(KRAJDEN,2017,p.34)

Com relação aos obstáculos de um jogo (KRAJDEN, 2017, p. 71) pode dizer que no período dos desafios, se determina o lugar que se quer chegar com o game e qual o percurso a ser adotado para que o final seja contributivo e valioso. Todos os games demarcam problemas, oposições e normas. Toda ação em um game necessita da disposição dos jogadores, mas no instante que decide jogar, as normas têm de ser analisadas.

Por fim, é perceptível que as crianças e os adultos quando engajados nas atividades que envolvem motivação, ambos desenvolvem melhor capacidade de concentração. Tanto os games como a gamificação surgiu para desenvolver as habilidades dos indivíduos e estimular no processo do desenvolvimento pessoal. Nesse sentido, pode-se observar que as atividades realizadas durante a experiência com os alunos, oportunizaram, melhor contato com as tecnologias estimulando-as e incentivando-as a conhecer mais sobre a língua e sobre o mundo da realidade virtual como, o dos games.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo foi bastante positivo, na medida em que mostrou a importância que o jogo representa não só como uma brincadeira, mas como uma importante ferramenta de ensino, uma nova possibilidade de aprendizagem, proporcionando, aos alunos, momentos de lazer e entretenimento, mas que não são baseados na falta de atenção. Houve interesse, por grande parte do grupo. O grupo escolar, assim como o sistema, precisa acompanhar e ofertar a evolução dos alunos por meio do uso da tecnologia.

Ao refletir sobre o período de experiência e realização das atividades, vê-se a importância de estudar e se aprofundar mais sobre o uso das tecnologias na sala e como pesquisa estudar mais sobre Educação Imersiva envolvendo os games voltados a Língua Inglesa.

Em vista disso, é preciso repensar a postura profissional, torna-se evidente que os professores são eficazes e primordiais na construção do ensino de qualidade, visto que o aluno constrói conhecimento com base naquilo que é ofertado e naquilo que atribui significado, ou seja, onde encontra motivação. Além de se estar na era da informação e da comunicação, as crianças têm mais facilidade, pois, muitas já têm acesso a celulares, notebooks, tablets e outros aparatos tecnológicos. E aqueles que não têm, torna-se uma novidade.

O Menino pertence a uma família que faz uso de tecnologias digitais e desde muito cedo convive com distintos aparatos – computador, máquina fotográfica, telefone celular, aparelhos de som e de vídeo. [...] Chute a gol, jogo da velha, jogo da memória, liga-pontos, xadrez: no diálogo entre o real e o virtual o Menino foi ganhando desenvoltura. O movimento que se seguiu foi o da descoberta do teclado e da possibilidade de escrever na tela as letras iniciais de seu nome, do nome de seus familiares e dos colegas da escola. [...] A performance de escrita do Menino teve inicialmente mais desenvoltura no computador que nos manuscritos que ensaiava no papel. A mão pequena, o lápis grande, traços com pouca firmeza riscavam no papel uma realidade diferente da tela. Inútil buscar entre elas critérios de comparação: uma fonte digitalizada será sempre tecnicamente diferente de uma caligrafia (PEREIRA, 2010, p. 1).

Pensando de modo crítico, a criança, ao entrar em contato com a tecnologia, descobre e desenvolve a agilidade digital e, muitas vezes, ensina e auxilia até mesmo os seus avós. Em contraste com a aprendizagem, na qual ela precisa de um adulto para aprender a ler e a escrever, ao aprender a usar o telefone, ela consegue fazer de forma intuitiva.

O docente precisa adotar uma postura investigativa e refletir diariamente sobre a sua postura como profissional em sala de aula. Nenhum aprendizado ocorre no modo automático,

sem pensar e refletir sobre as práticas e isto, vale tanto para um como para o outro em relação à tomada de decisões.

Conforme Perrenoud (2002), o docente não possui conhecimento prévio das possíveis resoluções de problemas encontradas em suas ações pedagógicas, no entanto, deve estabelecê-la no dia a dia, mesmo que em algumas situações presencie conflitos sem a disposição para as decisões.

Muito se tem falado sobre educação do século XIX, professores do século XX e alunos do século XXI e isto se deve aos desafios da contemporaneidade, pois, mais do que levar a inovação para sala de aula, é necessário refletir e repensar a educação. Sabe-se que a realidade dessa, no Brasil, encontra-se precária. É o que mencionamos a respeito das diferenças entre as escolas públicas e escolas privadas.

Vê-se no discurso de muitos professores que o ensino público está com sua infraestrutura “sucateada”, Sendo assim, observa-se: laboratórios de informática com computadores sem acesso à internet, programas e *softwares* antigos, os quais não possuem suporte técnico. Déficit na contratação de profissionais na área da computação bem como monitores entre outros. Mais do que implementar políticas públicas na educação é necessário criar condições que atendam às suas reais necessidades, possibilitando avanços no exercício da cidadania.

Inúmeras estatísticas, por exemplo, os dados do Sistema (Saeb) 2017, divulgados pelo Ministério de Educação (MEC), a respeito da educação básica brasileira, demonstram porcentagem baixa de conhecimento em relação à disciplina de Língua Portuguesa. No entanto, pensando em educação e comparando a Base Nacional com os resultados da Prova Brasil 2017 da escola EMEF Capivari do Sul- RS, pode-se dizer que o ensino dessa escola apresenta-se satisfatório.

O resultado do IDEB nos anos iniciais foi 6,62 quanto ao aprendizado (INEP, 2017). Sendo que a média dessa etapa foi 6,0. Quanto aos dados de Língua Portuguesa, os anos iniciais da Educação Infantil obtiveram nota 226,56. Já os anos finais do Ensino Fundamental obtiveram 5,29 de aprendizado e não alcançaram a média 6. A nota dos anos finais em Língua Portuguesa foi 262, 88 (QEDU, 2017).

De acordo com os dados da EF (*Education First*) de 2017 o índice de proficiência do Brasil é baixo, pois está na posição 53° entre os 88 países pesquisados. Na América Latina, está em 6° de uma lista com 17 países. Comparando com Suécia e Holanda, os líderes do ranking, o país precisa melhorar a classificação quanto ao índice de proficiência.

Contudo, a educação precisa ultrapassar os limites da sala de aula e para isso é preciso considerar que a aprendizagem aconteça e seja realmente relevante para o aluno. Não basta levar somente os alunos para o laboratório como é a prática de muitos professores. Faz-se necessário compreender e analisar os motivos das ações pedagógicas com o uso das TICs - Tecnologias da Informação e Comunicação.

As TIC's possibilitam a diversificação de atividades propostas, mudanças metodológicas e nos recursos selecionados, criam novos cenários que facilitam a aprendizagem e 'tornam a escola atual atrativa, e enquadrada nesta nova era da informação, a era da geração multimídia' (SANTOS, 2008)

Vale destacar que o professor deve considerar o aprendiz e se colocar, às vezes, na posição de aluno, como sujeito reflexivo da prática, fazendo perguntas a si mesmo: *O que mais é possível que eu ainda não considere? Como posso melhorar minhas aulas? O que eu gostaria de aprender como aluno? Como está sendo a minha prática atual? Por quê?* Com isso, a escola oportunizará conhecimento de maneira que o aluno construa a liberdade de expressão, aprendendo de forma mais leve.

Além disso, utilizar as novas tecnologias de forma consciente, ou seja, com preparo, com organização do plano pedagógico e com organização dos conteúdos, é a tarefa inicial do docente, mas se sabe que, no ambiente escolar, existem diferentes “estilos” de professores, conforme se observa.

Observou-se que a experiência realizada na escola Capivari com game online e inserção de óculos de realidade virtual, foi bastante satisfatória. A escola em si, mostrou-se bem receptiva com as novas abordagens de ensino oportunizadas em laboratório. O aplicativo *QuiverVision* e o *óculos de realidade virtual* foi um sucesso.

É imprescindível destacar que deve haver uma mudança na educação, tanto por parte dos professores como por parte dos alunos porque mais do que pensar em tecnologias educativas o que acontece, nas salas de aula, reflete diretamente na qualidade do ensino. O professor e o aluno devem ser protagonistas, aprendendo em conjunto, pois o mundo está em constante evolução, e o conhecimento é algo que precisa ser almejado todos os dias.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares nacionais: arte/** Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1999.

BRASIL. **Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica.** Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil / Secretaria de Educação Básica. – Brasília : MEC, SEB, 2010.

CAGLIARI, Luiz, Carlos. **Alfabetização e Linguística. Pensamento e ação na sala de aula.** São Paulo: Scipione, 2009.

CHOMSKY, N. **Linguagem e Mente.** 3ª ed. São Paulo: Unesp, 2010.

DINO. **Educação bilíngue cresce em todas as regiões do Brasil.** 2017. Comunicação Corporativa. Revista Exame. Disponível: <<https://exame.abril.com.br/negocios/dino/educacao-bilingue-cresce-em-todas-as-regioes-do-brasil-shtml>>. Acesso em: 09 set. 2018.

DUPRAT, Maria Carolina. **Ludicidade e Educação Infantil.** São Paulo: Pearson 2015.

_____. **Novos Horizontes no Estudo da Linguagem e da Mente.** 3ª ed. São Paulo: Editora Unesp, 2002.

EPIC GAMES. Fortnite. Disponível em: <<https://www.epicgames.com/fortnite/pt-BR/home?lang=pt-BR>>. Acesso em: 09 dez. 2018.

GUIMARÃES, Thelma, Carvalho. **Linguística I.** São Paulo: Pearson. 2014.

INEP. **Índice de Desempenho do Ensino Básico.** Instituto Nacional e Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. 2017. Disponível em: <<http://portal.inep.gov.br/ideb>>. Acesso em: 18 out. 2018.

KISHIMOTO, T. M. Jogos infantis: **O jogo, a criança e a educação.** 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

KRAJDEN, Marilena. **O despertar da gamificação corporativa.** São Paulo. InterSaberes. 2017.

LEITE, Gilles, Pedroza. **Games Ludi e Ethos: considerações sobre a imersão em modelagens realistas.** São Paulo. 2017. Blucher.

MAIA, Benjamin, Perez. **Os desafios e as superações na construção coletiva do projeto político pedagógico.** [livro eletrônico] Margarete Terezinha de Andrade Costa. . Curitiba. 2013. InterSaberes

MATTAR, João. **Games em Educação : Como os nativos digitais aprendem.** São Paulo: Pearson, 2009.

MEC/SEF (1998). **Parâmetros Curriculares Nacionais. Terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental.** Ministério da Educação e do Desporto- Secretaria da Educação Fundamental, Brasília.

MEC/SEF (1998). **Parâmetros Curriculares Nacionais. Língua Portuguesa.** Vol.2, Editora LAMPARINA, 2000.

MINECRAFT. Disponível em: <<https://minecraft.net/pt-br>>. Acesso em: 09 dez. 2018.

PEREIRA, Rita Marisa Ribes. O MENINO, OS BARCOS, O MUNDO: considerações sobre a construção do conhecimento. Currículo sem Fronteiras, v.10, n.2, pp.38-54, Jul/Dez 2010.

PERRENOUD, Philippe. **A prática reflexiva no ofício do professor: profissionalização e razão pedagógica.** Porto Alegre. Artmed.2002.

QEDU. **Capivari do Sul: IDEB 2017.** Disponível em: <<https://www.qedu.org.br/cidade/164-capivari-do-sul/ideb>>. Acesso em: 18 out. 2018.

RODRIGUES, Ana, Cristina da Silva. **Pesquisa: O aluno da educação infantil e dos anos iniciais.** [livro eletrônico]/ Ana Cristina da Silva Rodrigues, Nara Eunice Nomberg. Curitiba. 2013, InterSaberes.

SANTOS, Jovania Maria, Perin. **Metodologia de Ensino de Língua Portuguesa como Língua Estrangeira.** Curitiba: InterSaberes, 2019.

SANTOS, A. **Programa de Língua Portuguesa: um diálogo necessário com as TIC.** Jornal ESEN, 2008. Disponível em: <<http://www.esenviseu.net/Principal/Jornal/Edições%5C1%5C1-4.pdf>>. Acesso em: 10 nov. 2018.

TORI, Romero. **Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem.** São Paulo: Editora Senac, 2010.

VYGOTSKY, Lev. S. **Aprendizagem e desenvolvimento na Idade Escolar.** In: Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. Vigostky, L. Luria, A. Leontiev, A.N. 11ª. Edição. São Paulo: Ícone, 2010, p. 103-116.

APÊNDICE A - PLANO DE AULA DESENVOLVIDO

PROGRAMA DE FORMAÇÃO CONTINUADA MÍDIAS NA EDUCAÇÃO ROTEIRO DE ATIVIDADE



1º Momento:

Organização dos alunos no laboratório prática de game online disponível em:
<https://www.jogosbr.net/jogo/aprendendo-ingles-jogo-das-cores/>

2º momento:

Concomitante com atividade realizada com óculos **BOBO VR Z4** de Realidade Virtual experiência visualizando o fundo do mar.

3º momento:

“Quiver Vision” utilizando aplicativo de cores e game com a turma do 1º ano faixa etária de 6 e 7 anos.

Sites:

<http://www.escolagames.com.br/jogos/coresModa/?deviceType=computer>

<https://www.jogosbr.net/jogo/aprendendo-ingles-jogo-das-cores/>



www.colarmix.com
Print. Color. Play.



APÊNDICE B – MODELO DE 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) Nicole de Cássia Mesquita Teixeira, aluno(a) regular do curso de **Especialização em Mídias na Educação** – Pós-Graduação *lato sensu* promovido pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS, sob orientação do(a) Professor(a) Me. Aline de Campos, realizará a investigação O uso dos jogos digitais na Educação Infantil: Uma abordagem na Língua Inglesa, junto a escola Municipal de Ensino Fundamental EMEF Capivari com alunos do Pré I e Pré II no período de 02 de dezembro até 04 de dezembro de 2018. O objetivo desta pesquisa é Investigar a prática do uso de jogos digitais como forma de atratividade e engajamento dos alunos da Educação Infantil com ênfase no Ensino de Língua Inglesa.

Os (As) participantes desta pesquisa serão convidados(as) a tomar parte da realização de observação das aulas de língua inglesa e relato das falas informais dos alunos e entrevista com a professora.

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 (51) XXXX XXX ou por e-mail - .

.....
 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) participante

 Assinatura do(a) pesquisador(a)

Porto Alegre, ____ de _____ de 2018.

ANEXO A - ENTREVISTA COM DOCENTE

A entrevista abaixo é parte integrante da pesquisa com docente, sendo mantido o anonimato e a confiabilidade do mesmo.

**PROGRAMA DE FORMAÇÃO CONTINUADA
MÍDIAS NA EDUCAÇÃO
ENTREVISTA**



Nome do Observador: *Nicole de Cássia Mesquita Teixeira*

Orientador da Prática: *Professor*

Disciplina que atua: *Língua Inglesa*

Escola atuante: *EMEF Capivari do Sul*

1. Qual a sua prática atual no Ensino da Língua Inglesa?

Acredito que trabalho de forma tradicional.

2. Já utilizastes jogos com essa turma?

Sim jogos envolvendo a Língua Inglesa bem como: Jogo da Memória, Verdadeiro ou Falso em inglês, jogo da força envolvendo palavras e vocabulários.

3. Qual o perfil da turma em que a prática será abordada?

A turma é entusiasmada, gosta de atividades com jogos. Atividade com jogos envolvendo tecnologia eles irão amar.

4. Qual foi a sua percepção com relação a aplicação? Primeira vez que aplicou? Teve mais vezes?

A primeira vez que apliquei. No meu ponto de vista os alunos gostaram bastante das atividades.

5. Descreva a sua percepção quanto ao envolvimento dos alunos nas atividade.

É de fácil percepção que as crianças gostaram bastante e estavam bem envolvidos, pois no dia seguinte estavam me perguntando quando iríamos ao laboratório de informática novamente.