



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

**TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS, APRENDIZAGEM E INOVAÇÃO PEDAGÓGICA NA
FORMAÇÃO DE PROFESSORES**

**EDUCATIONAL TECHNOLOGIES, LEARNING AND PEDAGOGICAL INNOVATION IN TEACHER
TRAINING**

**TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS, APRENDIZAJE E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA EN LA
FORMACIÓN DOCENTE**

Ueudison Alves Guimarães¹, Jádía Elane Oliveira², Laudilene Antonia de Moura Pádua³, Karla Beatriz Wolff Cruz⁴, Juliana Andreia Christ Schizzi⁵

e422669

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i2.2669>

PUBLICADO: 02/2023

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo, mostrar as formas de aplicação dos professores de introduzir as Tecnologias Educacionais, indicando assim como é o dia-dia de um professor em sala de aula, visando às problemáticas, dificuldades e carência que o aluno e o professor passam. Buscando com professor e aluno novos métodos de ensino, mostrando e desenvolvendo atividades com significado, usufruir da criatividade do aluno, junto com ele tentar inserir um ensino livre, sem aulas tradicionais. Tendo como principal influência a Tecnologia no Ambiente Escolar. Quando o professor consegue despertar a curiosidade do aluno, ambos são capazes de reconstruir e descobrir um ensino mais livre, sem medo de errar, ter uma convivência sem o preconceito, para que o conhecimento não seja apenas momentâneo, mas que possa durar ao longo da vida. E a educação não pode ficar fora desta realidade, mas sim, deve utilizar esta ferramenta no processo de ensino aprendizagem fazendo com que as aulas se tornem mais interessantes e mais próximas da realidade vivenciada pelas crianças desta época.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino-Aprendizagem. Tecnologias Educacionais. Trabalho Pedagógico

ABSTRACT

The present work aims to show the ways in which teachers can introduce Educational Technologies, thus indicating how the day-to-day of a teacher in the classroom is, aiming at the problems, difficulties and shortages that the student and the teacher go through. Seeking with teacher and student new

¹ Pedagogia – Universidade Luterana do Brasil – (ULBRA), Química – Faculdade Cidade João Pinheiro – (FCJP), Matemática – Centro Universitário Claretiano - (CLARETIANO), Geografia – Faculdade Mozarteum de São Paulo – (FAMOSP) e Física – Centro Universitário Faveni – (UNIFAVENI); Especialista em Gênero e Diversidade na Escola – (UFMT), Educação das Relações Étnico-Raciais no Contexto da Educação de Jovens e Adultos – (UFMT), Metodologia do Ensino em Química – (FIJ-RJ), Libras e Educação Inclusiva – (IFMT) e Docência para a Educação Profissional e Tecnológica – (IFES); Mestrando em Educação: Especialização em Formação de Professores – Universidad Europea del Atlántico - Espanha (UNEA), Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação (Must University) e Mestrando Nacional Profissional em Ensino de Física pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT).

² Graduação em Pedagogia pela Faculdade Integradas do Extremo Sul da Bahia. Graduada em Gestão Pública pela Unopar. Pós graduada em Políticas Públicas na Educação (FACEI) e administração escolar (SOEBRAS/PROMOVE). Mestranda em Educação – Especialização em Formação de Professores pela Uneatlântico – Espanha.

³ Graduação em Matemática pela Universidade Estadual de Goiás e Mestranda em Educação- Formação de Professores pela Universidade Internacional Del Atlantico-UNEATLANTICO (ESPAÑA).

⁴ Graduada em Pedagogia pela Universidade do Planalto Catarinense. Pós graduada em Supervisão Escolar pela Uniplac. Mestranda em Educação - Especialização em Formação de Professores pela Uneatlântico – Espanha.

⁵ Graduada em História – Universidade Unijui- Universidade Regional da Fronteira Noroeste do Rio Grande do Sul. Pós Graduação em Educação Ambiental- "Lato sensu"- pela UFSM- Universidade Federal de Santa Maria. Pós Graduação em Mídias na Educação "Lato sensu" pela UFSM-Universidade Federal de Santa Maria . Pós-Graduação em Tecnologias Digitais aplicadas à educação- Lato sensu- ULBRA- Universidade Luterana do Brasil e mestranda em Educação – especialização formação de professores pela Unini- Mexico.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS, APRENDIZAGEM E INOVAÇÃO PEDAGÓGICA NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES
Ueudson Alves Guimarães, Jádía Elane Oliveira, Laudilene Antonia de Moura Pádua,
Karla Beatriz Wolff Cruz, Juliana Andreia Christ Schizzi

teaching methods, showing and developing activities with meaning, taking advantage of the student's creativity, together with him trying to insert a free teaching, without traditional classes. Having as main influence the Technology in the School Environment. When the teacher manages to arouse the student's curiosity, both are able to rebuild and discover a freer teaching, without fear of making mistakes, having a coexistence without prejudice, so that knowledge is not just momentary, but can last throughout life. And education cannot stay out of this reality, but rather, it must use this tool in the teaching-learning process, making classes more interesting and closer to the reality experienced by children at this time.

KEYWORDS: *Teaching-Learning. Educational Technologies. Pedagogical Work.*

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo mostrar las formas en que los docentes pueden introducir las Tecnologías Educativas, indicando así cómo es el día a día de un docente en el aula, apuntando a los problemas, dificultades y carencias que atraviesan el alumno y el docente. Buscar con docente y alumno nuevos métodos de enseñanza, mostrando y desarrollando actividades con sentido, aprovechando la creatividad del alumno, procurando junto a él insertar una enseñanza libre, sin clases tradicionales. Teniendo como principal influencia la Tecnología en el Ambiente Escolar. Cuando el docente logra despertar la curiosidad del alumno, ambos son capaces de reconstruir y descubrir una enseñanza más libre, sin temor a equivocarse, teniendo una convivencia sin prejuicios, de modo que el conocimiento no sea solo momentáneo, sino que pueda durar toda la vida. Y la educación no puede quedarse al margen de esta realidad, sino que debe utilizar esta herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo las clases más interesantes y cercanas a la realidad que viven los niños en este momento.

PALABRAS CLAVE: *Enseñanza-Aprendizaje. Tecnologías Educativas. Trabajo Pedagógico.*

1. INTRODUÇÃO

Na atualidade, o contato dos jovens com produtos tecnológicos vem desde cedo, trazendo a possibilidade de serem utilizados produtos tecnológicos como um recurso didático nas práticas de ensino e aprendizagem dentro de uma escola. Como a tecnologia está no nosso dia a dia, por que não a utilizamos ao nosso favor?

Com todo o crescimento mercantil, as empresas da indústria tecnológica procuram cada vez mais evoluir, com a adoção de tecnologias cada vez mais inovadoras, visando atender o seu público-alvo. Sendo assim, este estudo aborda a importância dos jogos no ensino aprendizagem.

Para realização do estudo a fim de elaborar pesquisa e busca de informações relevantes sobre o tema e a fim de alcançar os objetivos do presente projeto, foram utilizados métodos científicos.

De acordo com Riva (2009), as crianças de hoje são muito diferentes das gerações anteriores, nasceram dentro dessa revolução tecnológica com o computador dentro de casa e os pais fora trabalhando o dia todo. Segundo a autora, na atualidade, a sociedade mudou e as brincadeiras também mudaram, mas isso não interferiu nas crianças e continuaram gostando de brincar. Mesmo com a preferência e a disponibilidade de jogos eletrônicos e computadores, as brincadeiras mais antigas ainda continuam em alta, como andar de bicicleta e jogar bola, brincar de boneca, de casinha e de carrinhos.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS, APRENDIZAGEM E INOVAÇÃO PEDAGÓGICA NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES
Ueudison Alves Guimarães, Jádía Elane Oliveira, Laudilene Antonia de Moura Pádua,
Karla Beatriz Wolff Cruz, Juliana Andreia Christ Schizzi

Para que a qualidade do ensino se sobressaia, tem que ser quebrada toda a ideia de que o professor é o “supremo” e o aluno o “inferior”. O aluno não deve se submeter a decorar a matéria para que consiga fazer seus projetos. Quando a metodologia é introduzida de maneira adequada, com ambos dispostos a fazer a mudança de uma aula tradicional para uma aula com significado, trabalhando juntos e construindo os projetos para se desenvolver em sala de aula, o ensino deixa de ser quantitativo, para ser qualitativo. O processo de ensino implica em possibilitar a participação dos alunos, adaptar-se a ela e ao mesmo tempo forçar formas cada vez mais elaboradas que possibilitem uma atuação autônoma. Tudo isso na medida do possível, em cada situação, e graças a um conjunto de recursos e atuações diversos vindos do professor.

Se um professor deseja inserir um método diferenciado, deve estar ciente da realidade local do aluno, podendo ajudar com influências positivas, e os problemas possíveis de ocorrerem com o tempo podem e devem ser estudados por fins pedagógicos. Dependendo da situação, o docente pode explorar sua experiência e esclarecer tais situações.

A própria realidade produz conhecimento individual e social. Uma pessoa que estudou a vida inteira pode não ter a experiência de quem apenas vive com sua realidade local, ou sua cultura como base de referência. O professor tem que estar bem com sua própria emoção/história, para que a partir desse ponto, o professor e o aluno possam ajudar a entender suas trajetórias. Um consenso entre teoria e realidade é fundamental para perceber que a investigação que usa a narrativa é a construção de novos conhecimentos (CUNHA 1997).

Para que o conhecimento do professor seja construído com seus alunos, ambos devem estar abertos a uma nova mudança na relação professor/aluno, sendo assim é possível orientar os alunos com uma aprendizagem significativa, mostrando aulas com conteúdo renovados, desenvolvendo atividades junto com os alunos, para que eles sejam capazes de construir seus próprios projetos. Diante do exposto, esta pesquisa visa apresentar as tecnologias educacionais, aprendizagem e inovação pedagógica.

2. DESENVOLVIMENTO

Há muito tempo o professor, na maioria das escolas, é o centro do saber, é dele que parte todo um ensino arbitrário, um ensino onde quantidade de conteúdo predomina. A visão de um ensino tradicional é a busca pela essência do homem e para realizar as suas deduções, coloca o professor como o centro de todo o processo educativo, mantendo a visão no desenvolvimento do intelecto, na imposição da disciplina como parte fundamental para o sucesso educacional e na memorização dos conteúdos como forma de apropriação dos conhecimentos tidos como essenciais. Ainda nessa concepção, distinguem-se duas vertentes: a leiga e a religiosa (SAVIANI, 2002).

De acordo com Piaget (1996) na sua obra *Biologia e Conhecimento*, se embasa teoricamente os conceitos inerentes ao processo de Desenvolvimento Cognitivo e Aprendizagem. Foram utilizadas também como objeto de revisão bibliográfica, suas obras *Psicologia da Inteligência* e *Epistemologia*



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS, APRENDIZAGEM E INOVAÇÃO PEDAGÓGICA NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES
Ueudson Alves Guimarães, Jádía Elane Oliveira, Laudilene Antonia de Moura Pádua,
Karla Beatriz Wolff Cruz, Juliana Andreia Christ Schizzi

Genéticas publicadas respectivamente em 1958 e 2002. Para Huizinga (2001), em *Homo Ludens*: O jogo como elemento de cultura, discorre sobre a influência dos jogos e seu papel perante a sociedade, embasando teoricamente os aspectos sobre o papel do jogo na sociedade.

Os conteúdos escolares, de modo geral, não estão baseados no que os alunos estão querendo aprender, e sim naqueles que foram se acumulando ao longo dos anos, e nessa concepção não estão colocados em consideração os conhecimentos prévios do aluno, mas sim é transmitindo conhecimentos para memorização, transmitindo apenas o que está ali no livro e no currículo, sem contextualização ou como alguns mencionam, “perda” de tempo.

3. MÉTODO

O método utilizado será por meio qualitativo, formulando, validando e até mesmo descobrindo respostas. Onde os dados quantitativos apresentam os números que comprovam os objetivos gerais da pesquisa, enquanto dados qualitativos permitem compreender a complexidade e os detalhes das informações obtidas. A pesquisa qualitativa é menos estruturada e busca se aprofundar em um tema para obter informações sobre as motivações, as ideias e as atitudes das pessoas.

Pesquisou-se jogos eletrônicos que poderiam ser trabalhados na escola, em metodologias alternativas, que através de suas características próprias, colaboram plenamente com o desenvolvimento de certas habilidades, entre elas podem ser citadas:

- **Planejamento e tomadas de decisões:** Jogos de estratégia exigem que o jogador planeje ações antes mesmo de executá-las, além de tomar decisões cruciais durante a partida.
- **Liderança:** Determinados jogos, principalmente os jogos colaborativos, jogados em grupo, necessitam que os jogadores liderem equipes em busca dos objetivos. Interpretação de dados em diferentes linguagens: Existem jogos que contém inúmeras informações, e exigem que o jogador as interprete. Jogos em outros idiomas também auxiliam no aprendizado de outras linguagens.
- **Resolver problemas:** Os jogadores são sempre colocados à prova, e precisam resolver situações e problemas em quase todas as vezes.
- **Trabalho em equipe:** através de decisões tomadas em conjunto com outros parceiros dentro do jogo, favorece a troca de mensagens e a interação social, muito comum em jogos *online*.

Além disso, pode-se categorizar os jogos digitais em diversos gêneros, cada um possuindo características próprias, exigindo determinadas capacidades do jogador, estimulando o desenvolvimento de habilidades individuais, como será citado a seguir:

- **Jogos de Ação:** os jogos de ação podem auxiliar no desenvolvimento de capacidades psicomotoras, como reflexos, coordenação olho/mão, além de colaborar para o desenvolvimento do pensamento rápido mediante a situações inesperadas. Para melhores



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS, APRENDIZAGEM E INOVAÇÃO PEDAGÓGICA NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES
Ueudson Alves Guimarães, Jádía Elane Oliveira, Laudilene Antonia de Moura Pádua,
Karla Beatriz Wolff Cruz, Juliana Andreia Christ Schizzi

desempenhos, o ideal é que o jogo consiga alternar momentos de atividades cognitivas com períodos de utilização de habilidades motoras. Jogos de esportes também fazem parte desta categoria.

- **Jogos de aventura:** os jogos de aventura possuem como principal característica o controle do usuário sobre o cenário a ser descoberto. Podem proporcionar a sensação de estar dentro do próprio jogo, conceito conhecido como imersão, além da possibilidade de se explorar todo o ambiente, escolhendo seu próprio caminho. Quando bem modelado pedagogicamente, este tipo de jogo pode auxiliar na simulação de tarefas difíceis de serem vivenciadas em ambiente de sala de aula, como por exemplo desastres naturais ou experimentos. Este tipo de jogo desperta a curiosidade e estimula a busca, em geral, com recompensas por objetivos alcançados.
- **Jogos de lógica:** os jogos lógicos, por definição, desafiam muito mais a mente do que reflexos. Apesar disso, costumam possuir contagem de tempo, oferecendo maior dificuldade para a realização das tarefas. Além disso, podem conter níveis de dificuldades, colaborando com o raciocínio. Podemos citar como exemplos jogos clássicos como o xadrez, damas, palavras cruzadas, campo minado, entre vários outros jogos matemáticos. Jogos de memória: Os jogos de memória, como o nome sugere, trabalham com habilidades de percepção e memorização, permitindo ao jogador assimilar pouco a pouco cada fase do jogo e, gradativamente, resolver facilmente os desafios. Jogos de perguntas e respostas podem ser considerados como jogos de memória, e são importantes ferramentas de aprendizado, podendo ser utilizados com objetivo de aprendizagem em diversas áreas do conhecimento.
- **Roleplaying Games:** Conhecido popularmente como RPG, este tipo de jogo tem como característica principal a representação de papéis, tendo como seus principais elementos a cooperação e a criatividade. Os jogos RPG geralmente são jogados em grupos, pois cada usuário controla um personagem em um ambiente. Este personagem interage com outros personagens, e com base nas ações e escolhas de cada usuário, os seus atributos são alterados, construindo uma história dinâmica. A grande vantagem deste tipo de jogo é a socialização, através da interação entre os jogadores. Quando utilizados de forma educativa, podem ser muito úteis em matérias como história e geografia.
- **Jogos de Simulação:** os jogos simuladores, em sua essência, são voltados para o aprendizado, e ganham cada vez mais espaço no nosso cotidiano. Este tipo de jogo modela e reproduz o funcionamento completo de sistemas reais [20]. Podemos citar como exemplo simuladores de carro, que começam a ser utilizados em autoescolas, com o intuito de ensinar os comandos básicos do carro e os princípios de direção, bem como as regras de trânsito

Percebe-se que existem diversos tipos de jogos, que trabalham em diversas áreas do nosso sentido e percepção. Os jogos digitais têm a capacidade de facilitar o aprendizado de várias áreas do conhecimento. Ao serem utilizados como um recurso de representação de



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS, APRENDIZAGEM E INOVAÇÃO PEDAGÓGICA NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES
Ueudson Alves Guimarães, Jádía Elane Oliveira, Laudilene Antonia de Moura Pádua,
Karla Beatriz Wolff Cruz, Juliana Andreia Christ Schizzi

um determinado assunto, os jogos auxiliam no processo de entendimento do que está sendo ensinado, por isso devem ser amplamente utilizados. Sendo assim, os jogos digitais ajudam a promover o desenvolvimento intelectual, pois, para vencer os desafios propostos, o jogador necessita de bastante concentração para elaborar estratégias e entender como os elementos do jogo se relacionam.

O presente artigo foi realizado por meio de uma pesquisa bibliográfica, onde por meio de livros conseguiu-se identificar a importância e a contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. Este estudo foi realizado com leituras de livros dos autores como, Riva, Cunha, Freire Piaget, Ausubel e Vygotsky que apresentaram muitas contribuições para nossa pesquisa, utilizamos também materiais disponíveis nas páginas da *internet*.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A experiência pode ser muito transformadora quando o sujeito está disposto a novas mudanças, ou conceitos, abrindo assim possibilidade para novas experiências. “A experiência não é uma meta que se conhece de antemão, mas é uma abertura para o desconhecido, para o que não se pode antecipar nem “pré-ver” nem “pré-dizer” (BONDÍA, 2002).

As Escolas, nos últimos tempos têm visto a necessidade de adquirir e disponibilizar aos alunos recursos tais como tablets e notebooks. Porém estas Instituições carecem de ferramentas que possam potencializar as atividades de ensino e que servem ainda como recurso de mediação, auxiliando no processo de ensino aprendizagem.

O objetivo deste trabalho é apresentar um estudo relacionando os principais conceitos, prós e contras, que envolvem os jogos digitais voltados para fins educacionais, assim como as suas características, vantagens e desafios a serem superados, sempre buscando expor a sua importância para o futuro da aprendizagem.

Os conteúdos escolares, de modo geral, não estão baseados no que os alunos estão querendo aprender, e sim naqueles que foram se acumulando ao longo dos anos, e nessa concepção não estão colocados em consideração os conhecimentos prévios do aluno, mas sim é transmitindo conhecimentos para memorização, transmitindo apenas o que está ali no livro e no currículo, sem contextualização ou como alguns mencionam, “perda” de tempo.

A metodologia é um tanto quanto autoritária, a relação professor/aluno não tem formas de se ter construção de conhecimento mútuo, pois a memorização e as avaliações não permitem uma relação amigável, sempre terá uma hierarquia da parte do professor. Uma aprendizagem que se dá por meio da resolução de exercícios e da repetição de conceitos é uma aprendizagem sem sentido para o aluno, pois a recapitulação do saber adquirido tem sempre a necessidade de renová-lo na mente. A avaliação também é mecânica e ocorre por meio de resolução de tarefas enviadas para casa e provas escritas.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS, APRENDIZAGEM E INOVAÇÃO PEDAGÓGICA NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES
Ueudison Alves Guimarães, Jádía Elane Oliveira, Laudilene Antonia de Moura Pádua,
Karla Beatriz Wolff Cruz, Juliana Andreia Christ Schizzi

A própria realidade produz conhecimento individual e social. Uma pessoa que estudou a vida inteira pode não ter a experiência de quem apenas vive com sua realidade local, ou sua cultura como base de referência.

O professor tem que estar bem com sua própria emoção/história, para que a partir desse ponto, o professor e o aluno possam ajudar a entender suas trajetórias. Um consenso entre teoria e realidade é fundamental para perceber que a investigação que usa a narrativa é a construção de novos conhecimentos (CUNHA, 1997).

Através de uma estratégia de um ensino significativo absorvendo histórias e trocando experiências, assim possibilitando novos projetos. O professor constrói sua performance a partir de inúmeras referências. Entre elas estão a história familiar, sua estratégia escolar e acadêmica, sua convivência com o ambiente de trabalho, sua inserção cultural no tempo e no espaço. (CUNHA, 1997, p. 05)

A narrativa tem o propósito de uma pessoa se tornar visível, não apenas para os que estão ao seu redor, mas também para si mesma.

Porém, para que essa reforma aconteça depende de currículo aberto ou bem flexível, uma equipe disposta a romper com o ensino de reprodução de conteúdo, educação bancária, da existência de bons materiais, isso vai de bons livros, um laboratório equipado, e professores bem instruídos. O contexto escolar e a realidade local têm que acompanhar o desenvolvimento de tal aprendizagem, segundo (FREIRE, 2000, p. 30).

Alguns educadores dizem que a teoria de aprendizagem significativa está superada porque foi formulada há quase cinquenta anos. Mas como estaria superada se a escola não fosse capaz de dar conta de sua premissa básica, ou seja, de levar em conta o conhecimento prévio do aluno, a partir da ideia de que o ser humano aprende a partir do que já sabe? Dizer que essa teoria está superada é fugir do problema.

É visível que o ensino precisa de uma mudança, mas para que isso seja feito, toma-se base nas Diretrizes, mas não são atuais, e os novos professores que saem da universidade e entram no mercado de trabalho, saem com um conceito de ensino, um ensino com mais significado, diferenciado do que vem sendo apresentado no contexto escolar e na realidade local.

Desde o século 19, o sistema educacional brasileiro passou por anos de reformas. Em outros momentos, os alunos não assistem às aulas, mas apenas assistem às aulas, e têm que recitar ou recitar as matérias ensinadas pelo professor. Muitos dos temas discutidos em sala de aula não atendem às reais necessidades dos alunos, pois a busca primária é uma sistematização necessária para formar indivíduos disciplinados, obedientes e sintonizados com a sociedade em que vivem. (ANTUNES, 2007, p. 17).

Muito se fala sobre ensinar com base no que os alunos realmente fazem. No entanto, a prática docente é considerada muito distante de seu cotidiano, pois ao chegarem no ambiente



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS, APRENDIZAGEM E INOVAÇÃO PEDAGÓGICA NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES
Ueudson Alves Guimarães, Jádía Elane Oliveira, Laudilene Antonia de Moura Pádua,
Karla Beatriz Wolff Cruz, Juliana Andreia Christ Schizzi

escolar se deparam com um ensino com pouco uso de tecnologia. Provavelmente, esta é uma das razões pelas quais a maioria dos aprendizes não está interessada.

Portanto, as escolas precisam mudar a forma como pensam os jogos, ou seja, não os vendo como ferramentas lúdicas que só geram alegria. Também é importante utilizá-los como recurso para auxiliar na preparação dos alunos para a vida adulta, pois seu uso nas escolas estimula atitudes sociais baseadas no respeito, na ajuda mútua e na convivência. Dito isso, Koster (2004) lança luz sobre o prazer que o jogo digital proporciona ao vincular diretamente o jogo digital ao aprendizado.

Todos sabemos que as novas tecnologias facilitaram e integraram o cotidiano de inúmeras pessoas em todo o mundo. Eles continuamente apresentam exemplos de como você pode inventar e criar práticas de ensino. Segundo Barreto (2004).

Novos meios abrem outras possibilidades para a educação e também implicam desafios para o trabalho docente, tanto temas quanto ferramentas, inclusive ajustando a escala de todo o ensino: das dimensões epistemológicas aos procedimentos mais específicos, por meio da objetivação de conteúdos, por questões metodológicas e recomendações de avaliação (BARRETO, 2004, p. 23).

Sem dúvida, esse processo foi considerado relevante e, por isso, optamos por estudar os jogos digitais como recurso para professores que se preocupam em compartilhar conhecimento por meio tecnológico e estão atentos à necessidade de mediar o desenvolvimento cognitivo dos alunos.

Deve-se notar que o prazer ocorre quando as endorfinas são liberadas no sistema, fazendo com que o cérebro "sinta-se bem". Acredita-se que aprender por meio deles traz alegria pelo mesmo motivo que saborear um chocolate. Da mesma forma, o lúdico é uma opção prazerosa para o ensino de inglês, e os jogos estão diretamente relacionados a esse mundo lúdico e fantasioso que envolve pessoas de todas as idades a brincar e absorver conhecimentos ao mesmo tempo. Sabe-se que existem diversas formas de utilizar os jogos digitais na prática docente, porém, é necessário que os educadores entendam a população estudantil e planejem as aulas de forma adequada para que o aprendizado tenha um efeito positivo.

No entanto, os tempos e a sociedade mudaram e, conseqüentemente, a tecnologia passou a fazer parte do cotidiano das pessoas (principalmente adolescentes e jovens). No entanto, o conhecimento estático e previsível persiste em algumas instituições de ensino, levando a lacunas nos alunos que não conseguem se adaptar aos métodos tradicionais de ensino.

5. CONSIDERAÇÕES

Mediante a base referencial e as análises inicialmente expostas a respeito do uso de jogos digitais no processo de ensino-aprendizagem do aluno, observou-se que, por eles fazerem parte da realidade e cotidiano dos alunos, devem ser ferramentas pedagógicas e recursos importantes e constituintes das aulas. Por esse motivo, considerou-se necessária a dedicação do professor em elaborar planejamentos pedagógicos favoráveis ao processo de ensino, o qual deve ser mais



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS, APRENDIZAGEM E INOVAÇÃO PEDAGÓGICA NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES
Ueudson Alves Guimarães, Jádía Elane Oliveira, Laudilene Antonia de Moura Pádua,
Karla Beatriz Wolff Cruz, Juliana Andreia Christ Schizzi

dinâmico, a fim de tornar a aprendizagem mais prática e instigante. E conseqüentemente, desenvolver-se-á as habilidades e as competências propostas para os conteúdos programáticos.

Sendo assim, em discussão com os docentes, percebeu-se que o ensino aprendizagem e tecnologia é necessário que seja repensada, estudada dentro do ambiente escolar, trazendo mais conteúdo para as salas de aula, com aulas que prendem mais a atenção dos estudantes, visto que a tecnologia é parte viva em seu dia a dia.

Com isso a formação e aprimoramento do professorado, pois este não deve limitar-se aos aprendizados obtidos na formação inicial, a qual muitas vezes, não contemplam em sua grade disciplinas que viabilizam a utilização de recursos tecnológicos, por isso é imprescindível que este busque um aperfeiçoamento em caráter permanente. Inquestionavelmente, entende-se que: é fundamental a atualização da prática docente, bem como mudanças no ambiente educacional e por fim, a quebra de paradigmas, de uma cultura onde o professor não é o detentor do conhecimento, mas direciona os alunos a ele, são pertinentes para que os educandos possam usufruir plenamente das tecnologias não somente externamente à escola, mas também dentro desta.

Verificou-se também que os benefícios com a aplicação de jogos nas aulas são variados. Ao brincar pedagogicamente, por exemplo, a criança desenvolve princípios como cooperação, competição, obediência às regras, aspectos cognitivos, afetivos e motores. Isso, certamente, contribuirá de forma significativa e eficaz para o processo de aprendizagem na escola. Contudo, ficou implícita a existência de desafios (principalmente pedagógicos e de ordem técnica) que devem ser enfrentados e solucionados a fim de que os jogos educacionais sejam adotados com maior facilidade pelos educadores.

Dessa forma, entende-se da importância do estudo e da utilização de jogos como recurso didático, por tornarem as aulas mais agradáveis, dinâmicas e lúdicas, além de despertar o interesse do educando pelas atividades e melhorar o seu desempenho. E assim, facilitar a interação entre docentes e discentes em contextos apreciáveis de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Professores e Professauros**. Petrópolis: Vozes, 2007.

AUSUBEL, D. P. **A aprendizagem significativa**: a teoria de David Ausubel. São Paulo: Moraes, 1982.

AUSUBEL, D. P. **A Teoria da Aprendizagem Significativa**. São Paulo: [s. n.], 1908 á 2008.

BARRETO, Raquel G. Globalização, mídia e escola: luzes no labirinto audiovisual. **Revista Científica de Comunicación y Educación, Comunicar**, v. 22, p. 21-26, 2004.

BONDÍA, Jorge. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência**. [S. l.: s. n.], 2002.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS, APRENDIZAGEM E INOVAÇÃO PEDAGÓGICA NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES
Ueudson Alves Guimarães, Jádía Elane Oliveira, Laudilene Antonia de Moura Pádua,
Karla Beatriz Wolff Cruz, Juliana Andreia Christ Schizzi

CUNHA, Maria Isabel. Conta-me Agora!: As narrativas como alternativas pedagógicas na pesquisa e no ensino - R. **Fac Educ**, São Paulo, v. 23, n. 1/2, jan./dez. 1997.

FREIRE, Paulo Reglus Neves. O Papel da Educação na Humanização. **Revista Paz e Terra**, Ano IV, n. 9, p. 123-132, out. 1969.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. São Paulo: Atlas, 1991.

FREIRE, Paulo. **Política e Educação**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2001.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: O jogo como elemento de cultura. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.

KOSTER, Raph. **A Theory of Fun for Game Design**. Phoenix: Paraglyph Press, 2004.

PIAGET, Jean. **Epistemologia Genética**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

PIAGET, Jean. **Psicologia da Inteligência**. Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1958 (1947).

POZO, Juan Ignácio. **Aprendizes e mestres**: a nova cultura da aprendizagem. Porto Alegre: Artmed, 2008.

RIVA, Carmen. **Novos tempos, novas crianças**. [S. l.: s. n.], 2009.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania R. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios**. Porto Alegre: UFRGS, 2008.

SAVIANI, Dermeval. **Concepção Pedagógica Tradicional**. [S. l.: s. n.], 2002. Disponível em: http://www.histedbr.fae.unicamp.br/navegando/glossario/verb_c_concepcao_pedagogica_tradicional.htm.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003. 191p.