

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E
TECNOLOGIA DO TOCANTINS
CURSO SUPERIOR DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO
CAMPUS PORTO NACIONAL**

ILSON TAVARES BATISTA SOUSA

**O USO DO COMPUTADOR COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA
NAS AULAS DE PORTUGUÊS NO 5º ANO DA ESCOLA
MUNICIPAL UNIÃO E PROGRESSO**

PORTO NACIONAL – TO

2019

ILSON TAVARES BATISTA SOUSA

**O USO DO COMPUTADOR COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NAS
AULAS DE PORTUGUÊS NO 5º ANO DA ESCOLA MUNICIPAL UNIÃO E
PROGRESSO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de licenciatura em computação do Instituto Federal do Tocantins – *Campus* de Porto Nacional, como exigência à obtenção do grau de licenciatura em computação.

Orientador (a): Prof.^a Ma. Rosinete Libanio dos Santos Costa

PORTO NACIONAL – TO

2019

ILSON TAVARES BATISTA SOUSA

**O USO DO COMPUTADOR COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NAS
AULAS DE PORTUGUÊS NO 5º ANO DA ESCOLA MUNICIPAL UNIÃO E
PROGRESSO**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Coordenação do Curso
de Licenciatura em Computação do
Instituto Federal do Tocantins – *Campus*
de Porto Nacional, como exigência à
obtenção do grau de licenciatura em
computação.

Orientador (a): Prof.^a. Ma. Rosinete
Libanio dos Santos Costa

Aprovado em: ____/____/____

BANCA AVALIADORA

Prof.^a. Ma. Rosinete Libanio dos Santos Costa (Orientadora)
IFTO – *Campus* Porto Nacional

Prof.^o. Me. Haroldo Pereira Costa
IFTO – *Campus* Porto Nacional

Prof.^o. Me. Elvis Nascimento da Silva
IFTO – *Campus* Porto Nacional

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer em primeiro lugar à Deus. Sou grato à minha mãe pelo apoio, aos meus colegas de graduação por estarem juntos comigo nessa jornada. Aos meus professores pelos ensinamentos, em especial à minha orientadora, Rosinete Libanio dos Santos Costa, por dispor do seu tempo e conhecimento para me guiar na conclusão do curso. Obrigado a todos que, de alguma forma, me ajudaram nessa caminhada.

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo analisar o uso do computador em sala de aula, mais precisamente o jogo Forca na disciplina de português no quinto ano do ensino fundamental, como ferramenta pedagógica. O jogo consiste em adivinhar palavras dentro de um número limitado de jogadas e, a cada jogada, o aluno deve escolher uma letra para ir formando a palavra correta que se deseja encontrar e, dessa forma, vencer o jogo. Verificando-se assim, a importância da utilização de jogos e ou ferramentas tecnológicas na sala de aula, mais precisamente o uso do Jogo Forca dentro da disciplina de Língua Portuguesa. Para construir a análise, foram aplicados questionários para uma turma do quinto ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal União e Progresso em Porto Nacional-TO. Esse trabalho foi dividido em três fases: revisão bibliográfica, criação e aplicação do questionário, tratamento e análise dos dados. O resultado da pesquisa mostrou que a grande maioria dos estudantes aprendem e gostam de utilizar os jogos digitais como mais uma forma de aprender o conteúdo ministrado em sala de aula. A partir dos resultados, pode-se concluir que os jogos, se aplicado com objetivos claros e pedagogicamente, podem ser fortes aliados no processo de aprendizagem, pois, é uma forma lúdica de aprender e ao mesmo tempo, os alunos aprendem a utilizar não só os aparelhos tecnológicos, mas também a internet de forma mais adequada dentro e fora da escola.

Palavras-chave: Computador em sala de aula. Jogo. Ensino da língua portuguesa.

ABSTRACT

This work aims to analyze the use of the computer in the classroom, more precisely the game Force in the discipline of Portuguese in the first year of elementary school as a pedagogical tool. The game consists of guessing words with a limited number of moves and, each move the student must choose a letter to go forming the word and, thus, win the game. In order to construct the analysis, a questionnaire was applied in the fifth year class of Elementary School of the Escola Municipal Union e Progresso, located in the Porto Nacional – TO city to verify the usefulness of the Force game in the Portuguese class. This work was divided in five phases: creation and application of the questionnaire, bibliographic review, treatment and data analysis. The research results showed that the majority of students learn and enjoy using digital games as yet another way to learn content delivered in class. From the results, it can be concluded that games, if applied with clear goals and pedagogically, can be strong allies in the learning process, because it is a playful way to learn and at the same time students learn to use only the technological devices, but also the internet more appropriately in and out school.

Keywords: Classroom computer. Game. Teaching the Portuguese language.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 01	Faixa Etária.....	24
Gráfico 02	Gênero dos alunos.....	25
Gráfico 03	Possui computador ou celular	25
Gráfico 04	Frequência de uso.....	26
Gráfico 05	Local em que mais utiliza.....	27
Gráfico 06	Intensidade de uso por dia.....	28
Gráfico 07	Uso do dispositivo em sala de aula.....	29
Gráfico 08	Em que mais utiliza seu dispositivo eletrônico	30
Gráfico 09	Conhece o aplicativo de jogo Forca	31
Gráfico 10	Considera o aplicativo Forca.....	31
Gráfico 11	Opinião em geral sobre o jogo forca-----	32
Gráfico 12	É possível aprender novas palavras com o uso do jogo-----	32
Gráfico 13	opinião sobre a facilidade de aprendizagem de uso do jogo -----	33
Gráfico 14	Uso do jogo forca em sala de aula-----	34
Gráfico 15	satisfação dos alunos em relação ao uso de jogos em geral para ensinar o conteúdo-----	34

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	09
2 FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS EM SALA DE AULA.....	12
2.1 Dificuldades na Leitura e na Escrita da Língua Portuguesa.....	12
2.2 O uso do computador na educação.....	13
2.3 A internet em sala de aula e seus desafios.....	15
2.4 Jogos educacionais via Web.....	17
2.5 Jogo Força como ferramenta pedagógica.....	18
3 METODOLOGIA.....	21
3.1 Métodos e Procedimentos.....	21
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	23
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	36
REFERÊNCIAS.....	38
APÊNDICES.....	41

1 INTRODUÇÃO

O crescimento tecnológico vem acarretando mudanças em diversos aspectos da sociedade, inclusive na educação. Sabe-se que, hoje, o uso de aparatos tecnológicos é inevitável, porém a educação básica nem sempre está apta, tanto estruturalmente como funcionalmente, para inserir a tecnologia dentro do contexto pedagógico.

Esse crescimento aliado a popularização da internet torna possível agregar essas ferramentas e utilizar novas estratégias de forma a apoiar o ensino e a aprendizagem. No entanto, é preciso que os profissionais estejam capacitados, que pesquisem e experimentem para dessa maneira empregar as novas tecnologias a favor do processo de ensino e aprendizagem.

Ao ensinar e direcionar como e quando os recursos tecnológicos devem ser usados, os professores conseguem direcionar a capacidade dos estudantes de usar os aparelhos em seu benefício próprio, o que reduz o uso inadequado, inclusive da internet, e aumenta a habilidade e a compreensão do aluno para que os utilizem de forma benéfica também fora da sala de aula.

Unir o lúdico, tecnologia e aprendizagem é uma forma de desafiar o aluno e entreter simultaneamente. De acordo com Falkembach (2006), as atividades digitais, entre elas, o jogo, se constituem em ferramentas quando bem utilizadas ensinam enquanto divertem.

No meio educacional, o computador e a internet vem assumindo uma importante função de apoio pedagógico, sua contribuição se dá nos mais variados contextos de ensino e aprendizagem, favorecendo a didática do professor, enriquecendo as aulas de forma dinâmica e atual. Segundo Tarouco *et al.*, (2004), o uso do computador na escola aponta para a possibilidade de desenvolvimento de novas competências cognitivas.

Além disso, o direcionamento que o aluno encontra em sala pode ser um fator que o leve a utilizar de forma mais produtiva, do ponto de vista educacional, a internet e os diversos recursos que se estende dela. Portanto, o aluno adquire uma autonomia para lidar com a tecnologia.

Para Andrade (2011), o ser humano está se desenvolvendo por meio de dispositivos tecnológicos e que há novas formas de pensar, conviver, agir e principalmente aprender por meio dessas tecnologias. Por isso, a escola

precisa se apropriar dessas ferramentas para potencializar o processo de aprendizagem.

A pesquisa de Souza, Sousa e Correa (1998), feita com 60 crianças do 2º ao 4º ano do ensino fundamental cujo objetivo foi examinar o conhecimento ortográfico no contexto lúdico utilizando o jogo Forca indicaram que as escolhas das crianças, tanto no que se refere à frequência de vogais ou consoantes, mostraram-se sensíveis ao padrão fonológico da Língua Portuguesa.

As autoras afirmaram ainda que no jogo da forca, não seria de se esperar que as primeiras respostas das crianças fossem aleatórias, a menos que essas crianças revelassem total insensibilidade à escrita das palavras na Língua Portuguesa. Portanto, a Forca pode ser utilizada para a apreensão e como atividade para colocar em prática o que está sendo estudado dentro dessa disciplina.

Considerando que a utilização da tecnologia possibilita nas escolas uma forma de promover e viabilizar diferentes mediações pedagógicas, a presente pesquisa faz uma análise da utilização do jogo Forca, acessado via computador, como ferramenta pedagógica dentro da aula de Português na Escola Municipal União e Progresso, localizada no município de Porto Nacional – TO na turma do quinto ano do Ensino Fundamental

Portanto este trabalho tem como objetivo geral estudar a importância das ferramentas tecnológicas na sala de aula no intuito de viabilizar diferentes mediações pedagógicas para um melhor aprendizado dos alunos. E como objetivos específicos de: através do jogo forca examinar o conhecimento ortográfico no contexto lúdico e chamar atenção dos alunos às necessidades do conhecimento básico da língua portuguesa que é a leitura e escrita com o jogo forca.

No capítulo 2 foram utilizados tópicos para justificar a importância das ferramentas tecnológicas na sala de aula, como o jogo forca nas disciplinas de português.

Os procedimentos metodológicos foram apresentados no capítulo 3. Portanto, foram expostas as fases pelas quais a pesquisa passou, as suas classificações e justificativas. Já no capítulo 4 foram expostos em gráficos os

resultados do questionário aplicado e a análise desses resultados dentro do contexto educacional comparando os dados com os índices de pesquisas de âmbito nacional. No capítulo 5 são apresentadas as conclusões retiradas da pesquisa, a experiência durante a realização da mesma e os campos a serem explorados.

2 FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS EM SALA DE AULA

Neste capítulo é feita uma breve explanação sobre as dificuldades dos alunos na leitura e ortografia da Língua Portuguesa e a utilização do computador em sala de aula. Após essa contextualização, são apresentados os principais desafios encontrados no uso da internet em sala, de forma que seja mais uma ferramenta a acrescentar no aprendizado do estudante. E, por fim, é apresentado alguns tipos de jogos que podem ser utilizados para fins educativos.

2.1 Dificuldades dos alunos na leitura e escrita da Língua Portuguesa

Segundo Cagliari (2017) o principal objetivo da escrita é a leitura, pois é considerada na interpretação da escrita, na tradução dos símbolos escritos em fala. Ler, escrever, interpretar e produzir textos com eficiência e eficácia são requisitos essenciais para se compreender melhor a realidade e ter uma perfeita atuação nos múltiplos contextos sociais, e com isso, ampliar a visão e o entendimento do mundo.

Simões (2018) ressalta que as atividades de leitura, escrita, produção e interpretação textual são basilares nas questões e reivindicações das práticas sociais. A realidade tem evidenciado que são diversos alunos que vão à escola sem, contudo, se apropriarem completamente da leitura, da escrita, da produção e da interpretação textual, preocupando com isso os agentes que estão ligados diretamente nos debates de formação de leitores no Brasil.

Cagliari (2017) destaca ainda que no âmbito escolar, com intuito de superar esse problema da dificuldade na leitura e ortografia da Língua Portuguesa, diversas atividades estão presentes em todas as disciplinas curriculares e são essenciais para o cumprimento dos objetivos de aprendizagem propostos nas diversas áreas do conhecimento, por meio do entendimento, a compreensão, a assimilação, a análise e a discussão dos conteúdos ensinados e para o desenvolvimento das habilidades e competências esperadas dos alunos em todas elas.

Kleiman e Moraes (2009, p.98), pressupõe-se que a leitura é assunto de docentes de português, porém é a perspectiva dos estudos do letramento desenvolvendo as práticas sociais de uso da escrita. É necessário pensar em

como tornar alunos dominantes na leitura e a produção de textos, discutir como promover e estimular reflexões que envolvam o corpo docente visando um objetivo comum.

Soares (2016), ler e escrever são processos distintos e envolvem um conjunto de diferentes habilidades linguísticas e psicológicas do ponto de vista da dimensão individual do letramento. A leitura parte da habilidade de relacionar símbolos escritos a unidades de som, isto é, da decodificação de palavras escritas, até a capacidade de compreender textos escritos, de construir uma interpretação sobre eles.

A escrita engloba desde a habilidade de registro de unidades de som, isto é, a codificação escrita da fala, até a capacidade de organizar, relacionar e expressar ideias em língua escrita. Assim, uma pessoa pode saber ler e não saber escrever; um indivíduo cuja leitura é fluente podendo escrever muito mal.

De acordo com Kleiman e Moraes (2009) tanto o distanciamento dos jovens em relação às certas leituras, consideradas necessárias para a sua formação leitora, quanto esta aproximação da escrita, principalmente através das novas mídias, é aspecto a serem incorporados na reflexão dos docentes, possibilitando-lhes elaborar e viabilizar propostas de ensino que ampliem o letramento dos alunos.

2.2 O uso do computador na educação

O computador já se tornou um instrumento corriqueiro tanto na vida pessoal quanto profissional das pessoas, a tecnologia modificou as relações o mercado de trabalho, as interações interpessoais e é natural que esteja presente também no campo da educação, surgindo o que se chama de Tecnologia Educacionais. Segundo Cysneiros (1999), ao tratarmos de novas abordagens de comunicação na escola, mediadas pelas novas tecnologias da informação, estamos tratando de Tecnologia Educacional.

Segundo Rocha (2008) apesar do computador ser uma ferramenta versátil no processo educativo, relata que:

Devido a sua grande capacidade de armazenamento de dados e facilidade na sua manipulação não se pode esquecer que este equipamento não desenvolvido com fins pedagógicos, e por isso é importante que se lance sobre o mesmo um olhar crítico e se busque, face às teorias e práticas pedagógicas, o bom uso desse recurso (ROCHA, 2008, p. 01).

A apropriação do computador com fins educacionais pode e deve ser implementada, não apenas para que alunos tenham mais um meio para se desenvolver, mas também para que ele aprenda a manipular e utilizar o computador e a internet de forma benéfica, de forma útil.

O computador pode ser um importante recurso para promover a passagem da informação ao usuário ou facilitar o processo de construção de conhecimento. No entanto, por intermédio da análise dos softwares, é possível entender que o aprender (memorização ou construção de conhecimento) não deve estar restrito ao software, mas à interação do aluno-software (VALENTE, 1999, p. 71).

No entanto, em termos de Brasil, precisa-se considerar não apenas os recursos materiais, mas também os físicos e humanos que em muitas regiões ainda são precários, o que dificulta a inserção de outras formas de ensino diferente do tradicional. Sobre isso, Cysneiros coloca que:

Nas grandes cidades, as salas de aula de tais escolas têm pouco espaço físico, são ruidosas, quentes e escuras, desencorajando qualquer outra atividade que não seja a aula tradicional. A arquitetura pobre e o mobiliário desconfortável e precário dificultam o trabalho intelectual de alunos e mestres. São instituições dependentes da administração central das redes escolares, em contextos de forte dependência da burocracia cristalizada e das oscilações de quem estiver no poder. (CYSNEIROS, 1999, p. 12).

A pesquisa feita pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação, publicada na revista eletrônica Época, corrobora o autor. Os dados apontam que o número de professores que utilizam a internet em atividades com os alunos cresceu de 39% para 49%, mas a falta de estrutura ainda é um desafio para a rede pública.

Cysneiros (1999) destaca que, embora a informática na educação não ofereça respostas a problemas como reprovação, evasão escolar, altas taxas de analfabetismo, entre outros problemas, ela pode contribuir para a melhoria da qualidade do ensino nas escolas públicas. Para complementar, Citelli (2000) afirma que a escola não deve temer nem subestimar o seu diálogo com os meios de comunicação e o uso das novas tecnologias. “Não vejo os meios de

comunicação como instrutores, quero pensá-los como produtores do conhecimento” (CITELLI, 2000, p. 07).

Reitera-se que o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação em sala de aula não é um mecanismo de substituição do professor, mas sim “uma formidável ferramenta interativa e revolucionária que precisa ser preenchida com conteúdo” (GASPARETTI, 2001, p. 12). Ou seja, a capacidade do professor e dos livros é necessária para garantir a aprendizagem, mas devido ao impacto e importância das tecnologias na sociedade, o uso delas também em sala tornou-se essencial.

Sobre o ensino integrado com a utilização da tecnologia, em específico a internet, Moran (1997) faz a seguinte colocação:

Ensinar utilizando a Internet pressupõe uma atitude do professor diferente da convencional. O professor não é o “informador”, o que centraliza a informação. A informação está em inúmeros bancos de dados, em revistas, livros, textos, endereços de todo o mundo. O professor é o coordenador do processo, o responsável na sala de aula (MORAN, 1997, p. 04).

Dessa forma, o computador constitui uma ferramenta versátil que pode ser utilizada de diversas maneiras em qualquer disciplina, se utilizado com propósitos educacionais torna-se um poderoso aliado no processo de aprendizagem e assimilação. E quando aliada à internet, pode enriquecer a prática pedagógica por meio dos recursos multimídia, como os jogos.

Possivelmente, adquirindo esse hábito de acessar conteúdos multimídia dentro do contexto educacional, a probabilidade de o estudante levar isso para fora da escola é grande, seja no seu telefone móvel, no computador de casa ou outro local em que ele tenha acesso à internet.

2.3 A internet em sala de aula e seus desafios

A internet surgiu na década de 1960 e foi desenvolvida como auxílio durante a Guerra Fria. No entanto, no Brasil, a internet só chegou na década de 1990 e era utilizada apenas para pesquisa em algumas poucas universidades. Somente a partir de 1995, o Ministério das Telecomunicações em conjunto com o Ministério da Ciência e Tecnologia, começaram atividades

para disponibilizar acesso à internet para a população brasileira (PORTAL DA EDUCAÇÃO, *online*, 2019).

Ainda hoje, o acesso da população à internet é limitado, seja por questões de alcance, falta de infraestrutura, condições financeiras, dentre outros problemas. Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), em 2014, o índice de casas no Brasil que passou a ter acesso à internet chegou a 54,9%. Entretanto, quando comparado a países desenvolvidos, essa porcentagem ainda é baixa (REVISTA EXAME, *online*, 2016)

Levando em consideração os benefícios de incorporar o computador com acesso à internet dentro da escola, Valente (1999) afirma que:

Cada um dos diferentes softwares usados na educação, como os tutoriais, a programação, o processador de texto, os softwares multimídias, as simulações, modelagens e jogos, apresenta características que podem favorecer o processo de construção do conhecimento (VALENTE, 1999, p. 71).

A internet é a mídia, hoje, mais aberta e descentralizada, além de não haver um controle por parte do Estado sobre o conteúdo que é divulgado e quem a utiliza. Esse é um dos motivos que o uso das tecnologias deve ser incorporado nas escolas, para que os estudantes aprendam a utilizar e procurar conteúdo que sejam relevantes.

As redes atraem os estudantes, principalmente os mais jovens. Segundo Moran (1997), eles gostam de navegar, de descobrir endereços novos, de divulgar suas descobertas, de comunicar-se com outros colegas. Mas também podem perder-se entre tantas conexões possíveis, tendo dificuldade em escolher o que é significativo, em fazer relações, em questionar afirmações problemáticas.

Além disso, é um meio de comunicação instantâneo que permite a escola estar em contato com os estudantes, mesmo geograficamente longe.

A educação presencial pode modificar-se significativamente com as redes eletrônicas. As paredes das escolas e das universidades se abrem, as pessoas se intercomunicam, trocam informações, dados, pesquisas. A educação continuada é otimizada pela possibilidade de integração de várias mídias, acessando-as tanto em tempo real como assincronicamente, isto é, no horário favorável a cada indivíduo, e também pela facilidade de pôr em contato educadores e educandos (MORAN, 1997, p. 01)

A internet motiva os alunos pelas possibilidades que ela oferece, como pesquisas de maneira rápida e em diversos portais, conteúdos em vídeo e gráficos e textos bem fundamentados. Digitando poucas ou apenas uma palavra em algum *síte* de busca, em poucos segundos aparecem milhares de resultados.

Entretanto há necessidade da mediação do professor para que o aluno não disperse de suas atividades. Da mesma forma, os jogos disponíveis na internet podem ser utilizados dentro da sala de aula. Segundo Tarouco *et al.*, (2004), quando motivadores do processo de aprendizagem, eles podem ser definidos como jogos educacionais. Os jogos podem ser de grande utilidade nesse processo dentro e fora da escola.

2.4 Jogos educacionais via web

Segundo o Dicionário Michaelis Online, jogo é um termo originário do latim "*jocus*" que significa gracejo, brincadeira, divertimento. No geral, jogo pode ser definido como uma atividade física e/ou intelectual que integra um sistema de regras e define um indivíduo ou grupo vencedor e outro perdedor.

Para Huizinga (2000), o jogo é tão antigo quanto à civilização e o puro e simples ato de jogar constitui uma das principais bases dessa civilização. O autor manifesta ainda que o jogo é mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana.

A definição de jogo educacional utilizada nesta pesquisa é o de Dempsey, Rasmussen e Luccassen (1996) citado nos estudos de Tarouco *et al.*, (2004), "jogos educacionais se constituem por qualquer atividade de formato instrucional ou de aprendizagem que envolvam competição e que seja regulada por regras e restrições". Essa definição aplica-se também aos jogos via Web.

Vive-se em uma época em que a utilização dos aparatos tecnológicos e os recursos que eles oferecem modificam o trabalho, as relações interpessoais e também a educação. No entanto, para que a tecnologia possa somar, é preciso que as pessoas sejam capacitadas a manusear esses equipamentos tecnológicos.

É importante ressaltar a ideia de que os recursos tecnológicos, dentre eles o jogo educacional, não pode ser feito sem um conhecimento prévio do mesmo e que esse conhecimento deve sempre estar atrelado a princípios teórico-metodológicos claros e bem fundamentado (TAROUÇO *et al.*, 2004, p. 02).

No contexto educacional, o jogo, seja via Web ou não, integra aprendizagem de forma lúdica e estimulante. Para Friedmann (2000 *apud* DALMOLIN, PIOVANI, 2014), ao trazermos o jogo para dentro da escola criamos a possibilidade de se repensar o papel da educação utilizando-a numa perspectiva criadora, autônoma e consciente. “Os jogos educacionais podem ser um elemento catalisador, capaz de contribuir para o processo de resgate do interesse do aprendiz na tentativa de melhorar sua vinculação efetiva com as situações de aprendizagem” (BARBOSA, 1998, p. 22).

Especificamente acerca dos avanços tecnológicos relacionados aos jogos, Tarouco *et al.*, (2004) afirma que:

A utilização desses novos recursos modifica a dinâmica do ensino, as estratégias e o comprometimento dos alunos e professores. Com esses novos recursos e ferramentas a educação pode ensejar uma aprendizagem significativa, proporcionando que o aluno aprenda de forma dinâmica e motivadora (TAROUÇO *et al.*, 2004, p. 04).

Têm diferentes tipos de jogos que, geralmente, são considerados conforme os seus objetivos, tais como jogos de ação, aventura, cassino, lógico, estratégicos, esportivos, *roleplaying games* (RPG), entre outros. Alguns deles podem ser empregados com propósitos educacionais, como o Jogo da Força.

2.5 Jogo Força como ferramenta pedagógica

Existem diferentes tipos de jogos e eles são classificados conforme os seus objetivos. Segundo Tarouco *et al.*, (2004), alguns desses jogos podem ser utilizados com propósitos educacionais. A seguir é exposto os tipos de jogos utilizando a classificação proposta pelas autoras.

Ação – podem auxiliar no desenvolvimento psicomotor da criança, desenvolvendo reflexos, coordenação olho mão e auxiliando no processo de pensamento rápido frente a uma situação inesperada.

Aventura – caracterizam-se pelo controle do ambiente a ser descoberto, quando bem modelado pedagogicamente, pode auxiliar na simulação de

atividades impossíveis de serem vivenciadas em sala de aula, tais como um desastre ecológico.

Lógico – por definição, desafiam muito mais a mente do que os reflexos. Contudo, muitos desses jogos são temporalizados oferecendo um limite de tempo dentro do qual o usuário deve finalizar a tarefa.

Role-Playing Game (RPG) – jogo em que o usuário controla um personagem em um ambiente. O seu personagem encontra outros e interagem e, dependendo das ações e escolhas do usuário, os atributos do personagem podem ir se alterando, construindo dinamicamente uma história.

Estratégico – focam na sabedoria e habilidade de negócios, principalmente no que tange à construção ou administração de algo. Pode proporcionar uma simulação em que o usuário aplica os conhecimentos adquiridos em sala de aula, percebendo uma forma prática de aplica-los.

Conforme a classificação acima, o jogo da Forca está classificado dentro da categoria dos jogos de lógica, pois, por definição, os jogos dessa categoria desafiam muito mais a mente do que os reflexos.

O objetivo deste jogo da Forca é adivinhar qual a palavra está oculta. No início, o jogo oferece ao jogador o número de letras que compõe a palavra e, em sua maioria, a classe à qual pertence a palavra, como por exemplo, “fruta”, “cidade”, em que é relevado a classe da palavra que deverá ser adivinhada como pista para o jogador. As letras da palavra oculta são dispostas em traços, cada traço representa uma letra. A cada jogada, o jogador pode nomear determinada letra, caso a letra esteja correta, ou seja, caso a palavra oculta tenha a letra escolhida, ela aparece escrita sobre os traços e na posição em que aparece na palavra. No caso de o jogador escolher uma letra errada, ou seja, que não contenha na palavra oculta, uma parte do corpo humano é desenhado na forca. O jogo finaliza quando o jogador descobre a palavra antes de todas as partes do corpo serem desenhadas na forca, nesse caso ele vence. Ou finaliza quando todas as partes do corpo estão desenhadas na forca, nesse caso, o jogador perde.

Em vista disso, o jogo Forca pode ser um aliado dentro da disciplina de Língua Portuguesa a partir do pressuposto de que esse jogo pode auxiliar os alunos na expansão do seu vocabulário e ajudar na escrita correta das palavras. A linguagem escrita é um instrumento de comunicação bastante

utilizado, por isso, a parte da gramática que ensina a escrita correta das palavras é de suma importância.

Um exemplo de conteúdo estudado na disciplina de Português que os estudantes fazem uso durante o jogo, mesmo que inconsciente, é que na língua portuguesa as sílabas só podem ser formadas com a presença de vogal, portanto, o aluno teria mais chance de acertar as palavras começando a escolher as letras que fazem parte das vogais.

3 METODOLOGIA

Neste capítulo são apresentados todos os passos seguidos para a construção da pesquisa, ou seja, como foi realizada, quais métodos e técnicas utilizadas, classificação da pesquisa, delimitação da amostra e demais informações pertinentes desta pesquisa.

3.1 Métodos e Procedimentos

O pouco uso dos recursos tecnológicos utilizados em sala, assim como as dificuldades referentes a aprendizagem de disciplinas como a Língua Portuguesa estão presentes no dia-a-dia dos nossos alunos. Assim é visível os benefícios da inserção de jogos no aprendizado desses alunos, como ferramenta de apoio para melhorar o aprendizado dos mesmos.

O jogo Forca é um jogo em que o jogador tem que acertar qual a palavra proposta, tendo como dicas o número de letras e o tema da rodada que é sempre ligado à palavra que precisa ser descoberta.

Foi aplicado um questionário levando em conta os seus objetivos e perguntas sobre o perfil dos alunos para identificar questões como a faixa etária, tipos de dispositivos eletrônicos que têm acesso, a frequência e os locais em que mais os utilizam e também perguntas sobre a experiência delas com o jogo Forca em relação ao aprendizado.

a pesquisa classificou-se como exploratória por ser um tema pouco explorado, com abordagem qualitativa. A partir da análise dos dados obtidos com o questionário, foi possível identificar também as dificuldades dos alunos em relação à utilização da ferramenta, a contribuição do jogo no aprendizado do conteúdo da disciplina (Apêndice A).

O questionário foi respondido por 24 alunos foi aplicado pelo autor da pesquisa. A aplicação foi realizada no período de 04 a 28 de junho de 2018 na turma do quinto ano da Escola Municipal União e Progresso, localizada no município de Porto Nacional, no estado do Tocantins. A escola em questão foi escolhida para a pesquisa porque apresenta laboratório de informática bem

Equipado e com acesso à internet. Já em relação à turma, foi constatado que apenas a professora da disciplina de Português do quinto ano leva os alunos frequentemente ao laboratório durante as aulas.

A pesquisa foi classificada, levando em conta os seus objetivos, como exploratória, pois o tema escolhido é pouco explorado e, segundo Gil (2010), o produto final deste processo é um problema mais esclarecido, passível de investigação mediante processos sistematizados. É também descritiva, pois procurar descrever as características de determinada população ou fenômeno, ou estabelecimento de relações entre variáveis. “As pesquisas descritivas são, juntamente com as exploratórias, as que habitualmente realizam os pesquisadores sociais preocupados com a atuação prática” (GIL, 2010, pag. 18).

Em relação a sua abordagem, ela é qualitativa. Moreira (2002, *apud* MARCONI, LAKATOS, 2015, p. 17) diz que “em termos genéricos, a pesquisa qualitativa pode ser associada à coleta e análise de texto (falado e escrito) e à observação direta do comportamento”. Para complementar, Minayo (2001) explica que:

A pesquisa qualitativa trabalha com o universo dos significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis” (MINAYO, 2001, p. 38).

Optou-se pelo método de observação direta extensiva, utilizando a técnica de questionário, pois, dessa forma, é possível gerar dados para a verificação do problema desta pesquisa. “O questionário é constituído por uma série de perguntas que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do pesquisador” (MARCONI, LAKATOS, 2015, p. 14).

Além disso, o questionário é um procedimento muito utilizado para obter informações, pois possui custo razoável e apresentam-se as mesmas questões para todas as pessoas. E utiliza recursos materiais simples, como lápis e papel, quando aplicados sem o uso de tecnologia, como foi o caso desta pesquisa.

Segundo Aaker *et al* (2001), existe uma sequência de etapas lógicas que o pesquisador deve seguir para desenvolver um questionário:

1 – Planejar o que vai ser mensurado 2 – Formular as perguntas para obter as informações necessárias. 3 – Definir o texto e a ordem das perguntas e o aspecto visual do questionário. 4 – Testar o questionário, utilizando uma pequena amostra, em relação a omissões e ambiguidade. 5 – Caso necessário, corrigir o problema e fazer novo pré-teste (AAKER *et al.*, 2001, p. 12).

Segundo Marconi e Lakatos (2015), a delimitação do universo da pesquisa consiste em explicitar que pessoas ou coisas serão pesquisadas, enumerando suas características comuns. Sendo assim, a pesquisa foi delimitada entre os alunos do 5º ano da Escola Municipal União e Progresso e a professora de língua portuguesa que ministra aula na turma, portanto, esta pesquisa não é censitária.

Após a construção e aplicação do questionário, foi feita a tabulação dos dados obtidos. A medida estatística utilizada foi a apresentação dos dados por meio de gráficos. Essa escolha se deu porque as perguntas são fechadas e para que facilite a exposição dos dados.

Além do questionário, esta pesquisa utilizou a revisão da bibliografia, que é a utilização de materiais já publicados, como artigos científicos, teses, livros, citações, etc. Segundo Marconi e Lakatos (2015):

A citação das principais conclusões a que outros autores chegaram permite salientar a contribuição da pesquisa realizada, demonstrar contradições ou reafirmar comportamentos e atitudes. Tanto a confirmação, em dada comunidade, de resultados obtidos em outra sociedade quanto a enumeração das discrepâncias são de grande importância. (LAKATOS, 2015, p. 31).

Portanto, a metodologia foi dividida em três fases: revisão bibliográfica criação e aplicação do questionário, tratamento e análise dos dados através de gráficos.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para a construção desta análise, utilizou-se o jogo “Forca” que, conforme exposto anteriormente, é classificado como um jogo pertencente à categoria Lógica. Muitos jogos lógicos são temporizados, oferecendo um limite de tempo dentro do qual o usuário deve finalizar a tarefa, no caso específico desse jogo, não há definição de tempo, mas sim de número de jogadas.

A primeira pergunta do questionário é referente à faixa etária dos estudantes (**Gráfico 01**). Dentro da turma analisada, cursando o quinto ano do ensino fundamental, 79% encontra-se entre a idade de 9 a 11 anos, ressaltando que, a maior parte da turma pertence a esta faixa, totalizando 19 alunos. Entre 12 a 15 anos a porcentagem é de 17%, totalizando 4 alunos e apenas um 1 aluno ou 4%, está na faixa etária mais alta, de 16 a 18 anos.

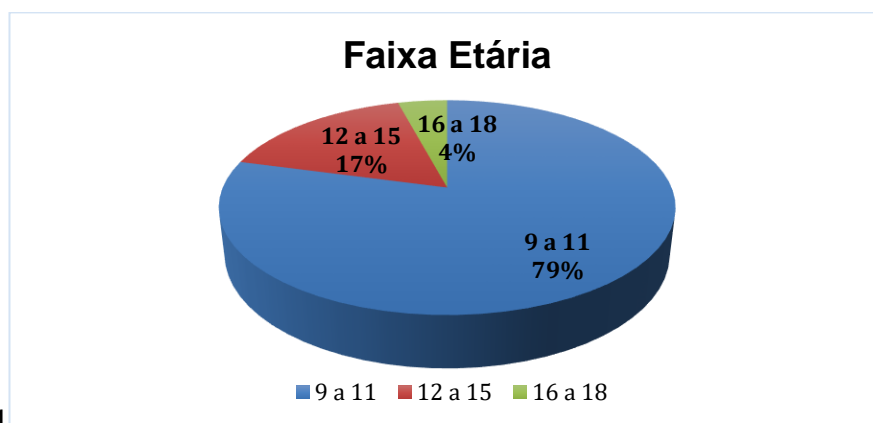


Gráfico 01

Fonte: Ilson Tavares B. Sousa (2019)

Portanto, a maior parte dos estudantes dessa turma está dentro da faixa etária apontada como ideal, pois, segundo a determinação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) e pela Resolução CEB nº 6/2010, a idade mínima para ingressar no Ensino Fundamental é de 6 anos completos, o que levaria o aluno, em caso de não reprovação, estar no 5º ano do ensino fundamental aos 10 anos de idade.

Segundo ao gênero **gráfico 02**, 14 são mulheres, ou seja, mais da metade dos alunos pertencem ao gênero feminino e 10 alunos pertencem ao gênero masculino. Apesar de não possuir pesquisas voltadas para o ensino fundamental, as estatísticas para ensino médio e superior apontam que houve aumento da frequência escolar feminina em relação à masculina.

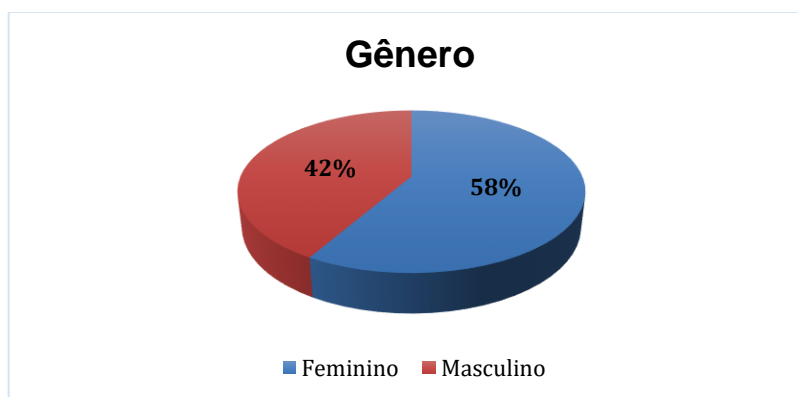


Gráfico 02

Fonte: Ilson Tavares B. Sousa (2019)

Conforme dados do IBGE (2014), o número de mulheres no ensino médio chegou a aproximadamente 53% contra 42% de homens. Portanto, o caso da turma em questão vai ao encontro das estatísticas em relação ao crescimento do número de mulheres com acesso à escola.

Em relação à posse de computador **gráfico 03**, seja Desktop ou computador portátil, e aparelho celular, dos 24 alunos entrevistados, apenas um afirmou não possuir nenhum dos dois aparelhos. Isso demonstra que o acesso a aparelhos eletrônicos está cada vez mais precoce.

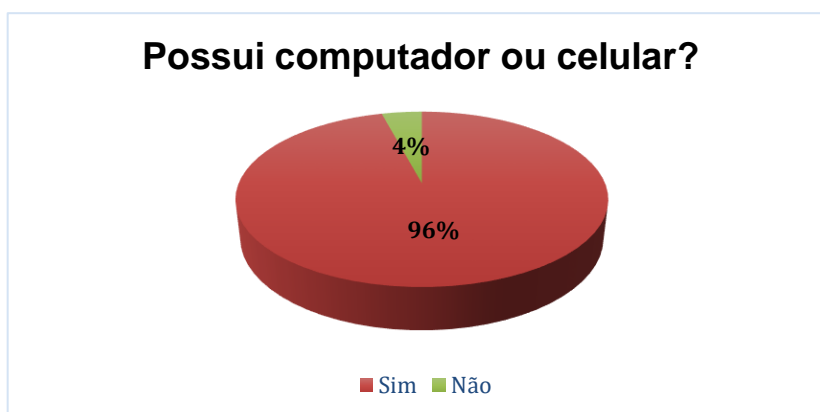


Gráfico 03

Fonte: Ilson Tavares B. Sousa (2019)

Há diversos fatores que explicam isso, dentre eles pode-se citar a popularização dos aparelhos, principalmente smartphones, tornaram-se mais

acessíveis financeiramente, além disso, essa inserção da tecnologia no dia a dia e no mercado de trabalho, acaba inclinndo as pessoas a utilizar os recursos tecnológicos.

Como já mencionado, apenas um aluno afirmou não possuir smartphone, quando a pergunta se refere à posse de computador ou celular, os números se repetem: apenas 1 aluno não possui nenhum dos dois. Dos 23 que afirmaram possuir smartphone ou computador, todos têm smartphone e 1 aluno, além do smartphone, possui computador de mesa. Em relação ao alto número de pessoas que possuem aparelhos celulares no Brasil, dados apontam que:

O celular é cada vez mais o principal dispositivo usado pelos brasileiros para acessar a internet, e quase metade do país têm o smartphone como única forma de se conectar à rede. É o que indica o estudo TIC Domicílios 2017, divulgado pelo Cetic.br, ligado ao Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), que analisou hábitos dos brasileiros na internet (Portal Olhar Digital, *online*, 2018).

Destaca-se ainda, com base nas respostas desta pergunta, que nenhum dos alunos possui celular Iphone, tablet ou notebook.

A frequência que os alunos utilizam esses aparelhos é exposto no **gráfico 4** O questionário apontou que os alunos utilizam esses dispositivos pelo menos duas vezes por semana. Dos 24 alunos, 23 utiliza todos os dias e 1 aluno de duas a três vezes por semana.

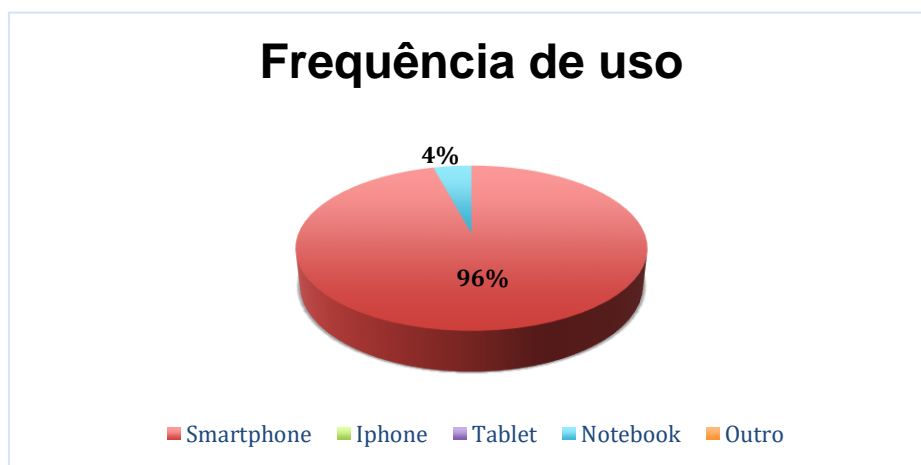


Gráfico 4

Fonte: Ilson Tavares B. Sousa (2019)

O local em que os alunos mais utilizam o computador ou celular é exposto no **gráfico 5**, apenas um alegou utilizar mais esses aparelhos na escola, os demais, 23, disseram que utilizam mais o computador ou celular em casa.



Gráfico 5

Fonte: Ilson Tavares B. Sousa (2019)

Nenhum aluno considerou a sala de aula, biblioteca ou laboratório de informática local em que mais utilizam o computador ou telefone celular é

No **(gráfico 6)** é exposto a intensidade de uso por dia, Quando se trata do tempo em que os estudantes fazem uso desses dispositivos, as respostas foram mais diversificadas. Dos 24 entrevistados, 14 alunos afirmaram utilizar computador ou telefone durante uma hora por dia. Cinco alunos afirmaram utilizar de duas a três horas por dia, três alunos fazem uso de quatro a cinco horas por dia e 2 alunos afirmam fazer uso desses aparelhos por mais de seis horas diárias.

Considerando que durante o uso desses aparelhos, os estudantes do quinto ano da Escola Municipal União e Progresso estejam com acesso à internet, a quantidade de tempo ainda é baixa quando comparada com a média do brasileiro que é de nove horas e 14 minutos conectados por dia, segundo dados do Comitê Gestor de Internet no Brasil divulgados em reportagem do *site* Globo.com (2018).

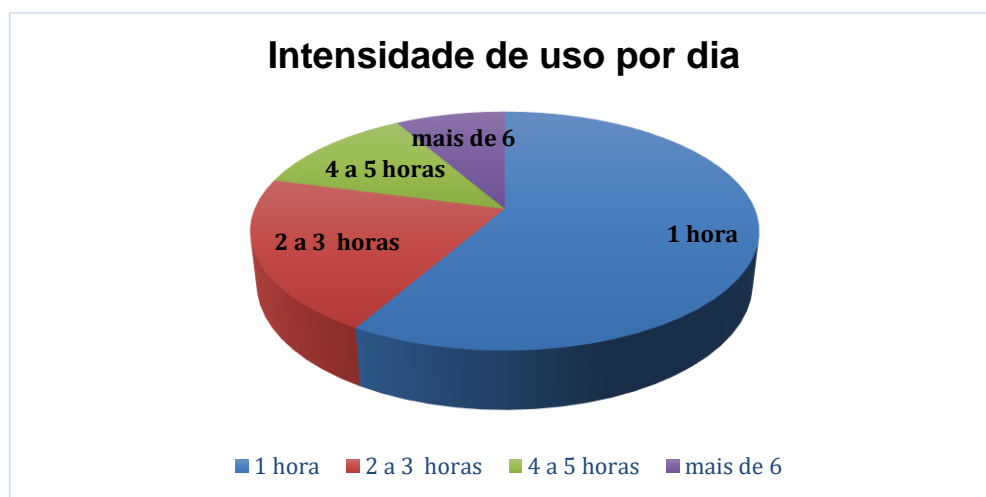


Gráfico 6

Fonte: Ilson Tavares B. Sousa (2019)

No **gráfico 7** mostra se já utilizou o computador ou celular em sala de aula. Ao serem questionados sobre a utilização do computador ou celular, dentro da sala de aula, como apoio na disciplina de Português, mais da metade dos alunos (17) afirmaram não fazer uso, apenas dois alunos responderam que utilizar os aparelhos nesse contexto e cinco responderam que poucas vezes fazer uso dos dispositivos como apoio em sala de aula.



Gráfico 7

Fonte: : Ilson Tavares B. Sousa (2019)

No **gráfico 8** mostra em quê mais utilizam os dispositivos eletrônicos “Redes sociais” foi a opção que quase 80% dos alunos responderam quando questionados em que eles mais utilizam os seus dispositivos. As outras duas atividades apontadas foram jogos e escutar música com 17% e 4% respectivamente.

Essa porcentagem referente ao acesso nas redes sociais vai de encontro ao relatório feito pelas empresas *We Are Social* e *Hootsui*, intitulado “Digital in 2018: *The Americas*” e divulgado na revista eletrônica Exame (2018), da editora de abril, que apontam que 62% dos brasileiros estão ativos nas redes sociais.

Esse mesmo relatório apontou ainda que entre as redes sociais mais acessadas pelos brasileiros está o YouTube, com 60% de acesso, o Facebook com 59%, o WhatsApp com 56% e o Instagram com 40%”.

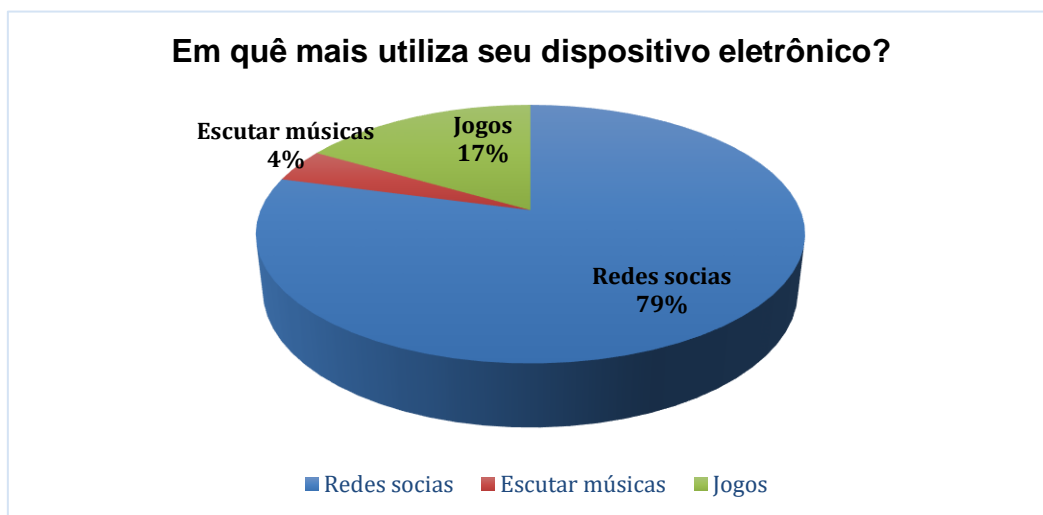


Gráfico 8

Fonte: : Ilson Tavares B. Sousa (2019)

Dentro das opções dessa questão tinham as opções: “leitura de livros e notícias”, “tirar foto e filmar” e “fazer ou atender ligações”, mas nenhuma delas foi marcada. Outros exemplos para a utilização da internet foram pesquisar palavras desconhecidas, responder tarefas e tirar dúvidas.

No **gráfico 9** mostra a quantidade de alunos que conhecem o jogo forca, dos 24 alunos pesquisados apenas 1 diz não conhecer o jogo forca

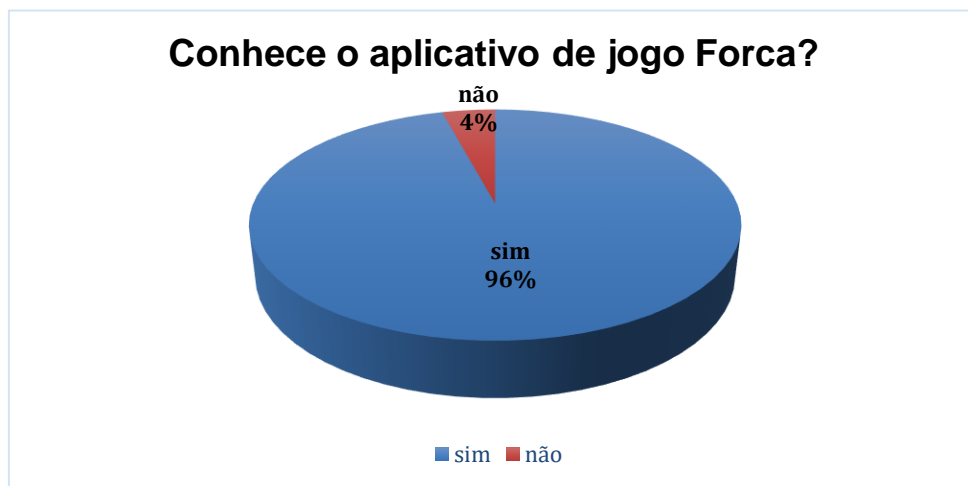


Gráfico 9

Fonte: Iلسon Tavares B. Sousa (2019)

No **gráfico10** mostra o grau de dificuldade, Em relação ao grau de dificuldade do jogo, 17 alunos afirmaram achar o jogo fácil, ou seja, mais da metade, quatro alunos afirmaram achar o jogo um pouco fácil, três afirmaram achar o jogo um pouco difícil e nenhum aluno achou o jogo difícil.

Apesar de mais da metade dos alunos considerarem o jogo fácil, há vários níveis de dificuldades dentro desse jogo, o que pode ser usado conforme o desenvolvimento do aluno.

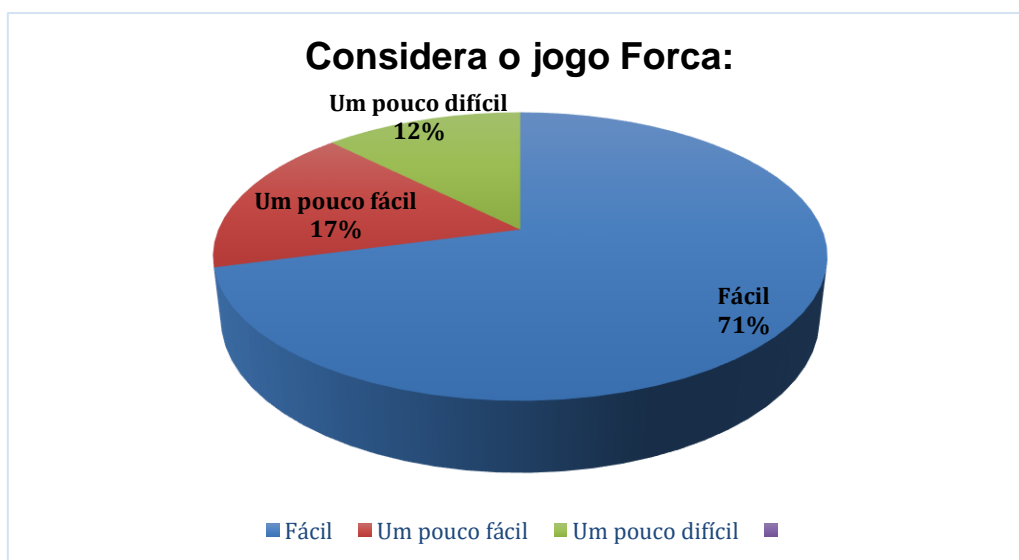


Grafico10

Fonte: Iلسon Tavares B. Sousa (2019)

No **gráfico11** mostra a opinião em geral sobre o jogo forca. Dentre os 24 alunos, 22 consideram o aplicativo bom, um considera excelente e um considera razoável. Nenhum aluno considerou o aplicativo ruim. Portanto, a partir da análise, pode-se afirmar que a Forca é uma ferramenta bem aceita dentro dessa classe o que facilita a sua inserção como ferramenta de auxílio pedagógico.



Gráfico 11

Fonte: Ilson Tavares B. Sousa (2019)

No **gráfico 12** mostra a quantidade de alunos que acham que podem aprender novas palavras ou não. Sobre isso, 23 alunos consideram que podem aprender novas palavras jogando a Forca e apenas um aluno respondeu que não considera o jogo como ferramenta para aprender novas pala

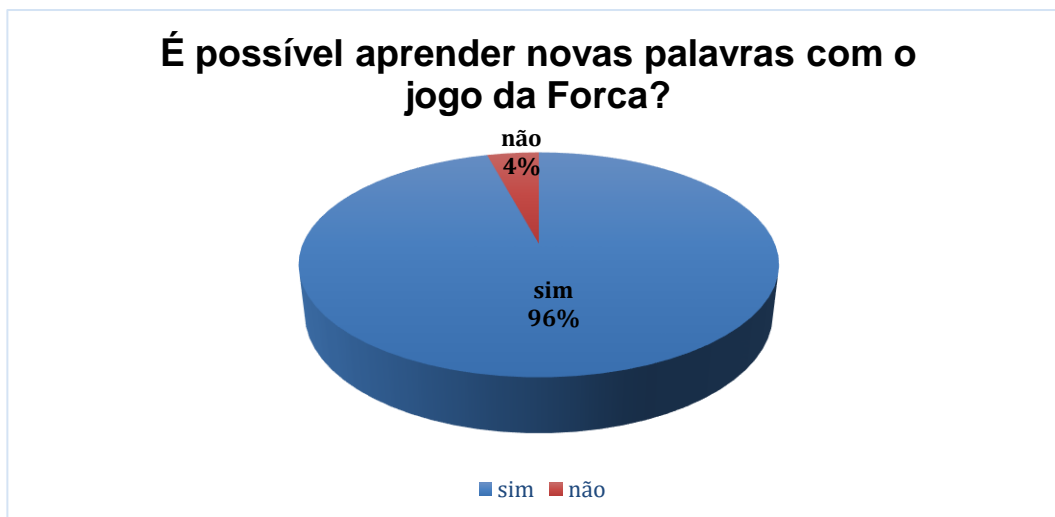


Gráfico 12

Fonte: Ilson Tavares B. Sousa (2019)

No **gráfico 13** mostra a opinião sobre a facilidade de aprendizagem de uso do jogo, em relação a facilidade de aprender jogar o forca, 20 alunos responderam bom, quatro responderam muito bom e nenhum aluno respondeu excelente, razoável ou ruim. Portanto, a facilidade em manusear e entender as regras do jogo foi um ponto positivo apontado por todos os alunos do quinto ano.

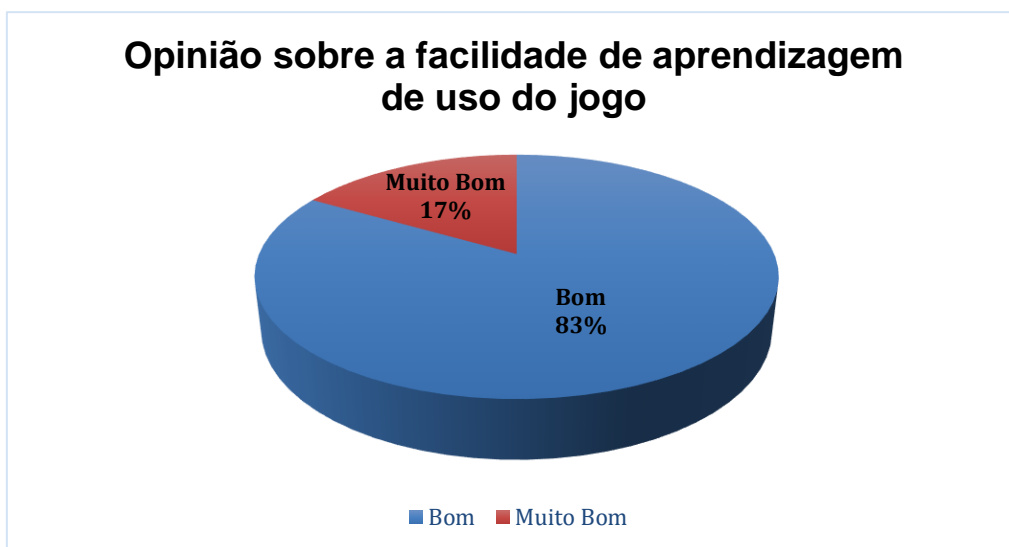


Gráfico 13

Fonte: Ilson Tavares B. Sousa (2019)

No **gráfico 14** mostra a satisfação do uso do jogo forca em sala de aula, sobre a experiência de usar o jogo forca em sala de aula durante o ensino da disciplina de português, três alunos consideram muito boa, 20 consideraram boa e apenas um aluno considerou a experiência ruim. Nenhum aluno considerou excelente ou razoável.

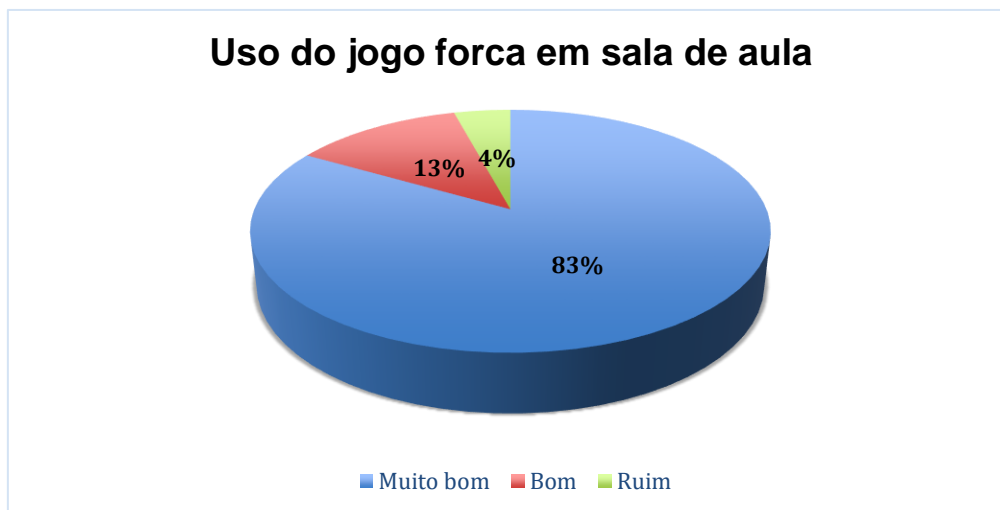


Gráfico 14

Fonte: Ilson Tavares B. Sousa (2019)

No **gráfico 15** mostra a satisfação dos alunos em relação ao uso de jogos em geral para ensinar o conteúdo, todos os alunos do quinto ano acham bom quando o jogo é inserido dentro das aulas como uma forma a mais de aprender e absorver o conteúdo das disciplinas.

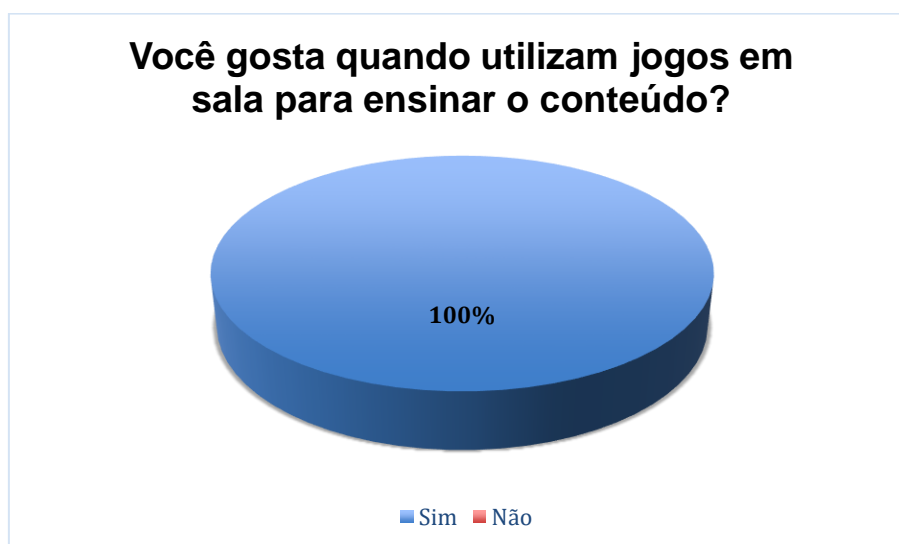


Gráfico 15

Fonte: Ilson Tavares B. Sousa (2019)

É importante salientar que, nesta pesquisa, o jogo foi colocado como um recurso que pode somar dentro da sala de aula, ou seja, é uma forma de complemento do ensino, pois, segundo Falkembach (2006), é importante pensar no jogo educativo como um recurso auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, pois eles são atividades lúdicas que possuem objetivos pedagógicos para o desenvolvimento do raciocínio.

Diante dos dados expostos é possível afirmar que a aceitação dos alunos em relação à inserção de jogos como ferramenta de aprendizagem e fixação de conteúdo é grande. Aliado a isso, todos os alunos responderam que possuem computador ou celular o que é um facilitador para que haja essa continuidade também fora da sala aula.

Quando analisado de forma integral, é possível indagar algumas questões, como a questão 14 que questiona como foi o uso do aplicativo em sala de aula, um aluno respondeu que a experiência foi ruim. É possível sugerir alguns fatores que podem ter levado o aluno a ter dificuldades na utilização do jogo, como layout, o não entendimento total das regras ou até mesmo o seu repertório vocabular.

É importante destacar que o foco principal da inserção desse tipo de ferramenta dentro da sala de aula é torna-lo um facilitador do processo de ensino-aprendizagem e que o jogo por si só não necessariamente proporciona a apreensão do conteúdo, é necessário que o professor atue como um facilitador e elo que conecta o conteúdo ao jogo.

O jogo não é senão uma forma, um continente necessário tendo em vista os interesses espontâneos da criança; porém não tem valor pedagógico em si mesmo. Tal valor está estritamente ligado ao que passa ou não passa pelo jogo. Ao pedagogo cabe fornecer um conteúdo, dando-lhe a forma de um jogo, ou selecionar entre os jogos disponíveis na cultura lúdica infantil aqueles cujo conteúdo corresponde a objetivos pedagógicos identificáveis. (FALKEMBACH, 2006, p. 08).

Os jogos digitais, segundo Falkembach (2006), auxiliam na construção da autoconfiança e podem incrementar a motivação no contexto da aprendizagem. Foi o que apontou o gráfico 15 em que 100% dos entrevistados afirmaram gostar quando seus professores utilizam os jogos para ensinar o conteúdo da aula.

Portanto, o jogo é uma maneira que as crianças podem reforçar os conteúdos vistos na sala de aula, pois é uma forma atraente e lúdica que pode e deve ser usado como uma alternativa de aprendizagem, desde que seja bem aplicado.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência em fazer esse trabalho sobre o uso de jogos como ferramenta pedagógica no colégio de ensino básico União e Progresso foi muito satisfatória, pois mostra o entusiasmo dos alunos em sair das aulas convencionais em sala para utilizar o computador e a internet como ferramentas que agregam no processo de aprendizado.

A tecnologia, hoje, é indispensável em praticamente todos os âmbitos da nossa vida, principalmente no mercado de trabalho. Ao inserir o uso do computador e das ferramentas que ele oferece quando conectado à internet, potencializa a apreensão do conteúdo dado em sala ao mesmo tempo em que o aluno aprende a utilizar os recursos e softwares básicos de forma mais adequada.

A utilização do software e do jogo da forca como estratégia de ensino pode contribuir para despertar o interesse dos alunos pelas atividades da escola e melhorar o desempenho dos mesmos, facilitando a aprendizagem, especialmente no ensino da língua portuguesa. O uso desse instrumento contribui para que professores tornem suas aulas mais dinâmicas e assim, a aprendizagem se dê de forma mais espontânea.

Sobre a avaliação de softwares pedagógicos, ainda que existam muitos objetos de aprendizagem desse tipo disponíveis online e off-line, não são todos os que passam por uma análise criteriosa de qualidade. O software necessita se adequar para ensinar a Língua Portuguesa. Vale ressaltar que o jogo forca tem que, entre outros fatores, além de explorar o uso real da língua (em função dos usuários), tem excelente usabilidade e alto grau de interatividade.

A pesquisa presente mostrou que os alunos aprendem e gostam de utilizar os jogos dentro do contexto educacional, os profissionais da educação podem e devem se apropriar disso para inserir a tecnologia dentro de sala.

No entanto, mesmo diante das evidências positivas, constatou-se que apenas a professora de português do 5º ano utiliza o laboratório de informática no processo de ensino. Para, além disso, a estrutura precária do laboratório e a manutenção dos equipamentos de informática é um fator que contribui também para esse quadro.

De acordo com o resultado da pesquisa, todos os alunos que fizeram parte da pesquisa já acessam a internet por meio do computador e principalmente do telefone celular, portanto, eles já estão familiarizados com esse ambiente. Inserir a utilização de ferramentas para agregar a prática pedagógica pode ser um caminho para que os alunos busquem mais conteúdos relacionados a isso fora da sala de aula.

O ambiente escolar de ensino básico, devido a vários fatores, está atrasado quando se fala no uso de tecnologias. É preciso educar as crianças sobre o uso da tecnologia e seus recursos, pois elas já fazem parte de uma geração que possuem fácil acesso à tecnologia, por isso, é necessário que haja um acompanhamento e orientação, pois, da mesma forma que há um imenso número de bons conteúdos, há também muitos inadequados.

O desenvolvimento dessa pesquisa mostrou não apenas a deficiência em relação à pouca utilização da tecnologia na escola, mas também a falta de investimento e incentivo. Capacitar os professores para que eles tenham métodos para aplicar a tecnologia em sala e investir na estrutura física dos laboratórios das escolas são medidas básicas para que os profissionais estejam capacitados e tenham condições mínimas para inserir os diversos recursos que a tecnologia oferece a favor da educação. Os jogos, em especial, são ferramentas que pode unir o lúdico e o aprendizado e que possui, de fato, um resultado positivo.

REFERÊNCIAS

AAKER, ET AL (2001) “**Marketing Research**” (7th Ed.), New York: John Wiley & Sons, Inc.

ANDRADE, Ana Paula Rocha. **O Uso das Tecnologias na Educação: Computador e Internet**. Trabalho de Conclusão de Curso Licenciatura em Biologia, Universidade de Brasília e Universidade Estadual de Goiás, 2011. Brasília.

BARBOSA, Laura Monte Serrat. **Projeto de trabalho: uma forma de atuação psicopedagógica**. 2.ed. Curitiba: L.M.S, 1998.

BRASIL. **LEI Nº 9.394 DE 20 DE DEZEMBRO DE 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9394.htm> Acesso em 18 de abr 2019.

CAGLIARI, Luiz Carlos. **Alfabetização e Linguística**. 10. ed. São Paulo: Scipione, 2017.

CITELLI, Adilson. **A mídia na sala de aula**. Revista Impressão Pedagógica, Florianópolis N.º 23, Julho - agosto, 2000

CURVELO SOUZA, Cristina Soraia de; MEIRELES SOUSA, Elisabet de; CORREA, Jane. **O conhecimento ortográfico da criança no jogo da forca**. Psicologia: reflexão e crítica, v. 11, n. 3, 1998.

CYSNEIROS, Paulo Gileno. **Novas tecnologias na sala de aula: melhoria do ensino ou inovação conservadora? Informática Educativa – UNIANDES**, vol 12, Nº 1, 1999, p. 11-24.

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. **O lúdico e os jogos educacionais**. CINTED-Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, UFRGS. Disponível em, 2006.

FRANÇA, Luisa. **Tecnologia na educação: como garantir mais motivação em sala de aula?** Blog Somos Par, 2018. Disponível em: <<https://www.somospar.com.br/tecnologia-na-educacao-e-motivacao-em-sala/>> Acesso em 15 de maio 2019.

FUGIMOTO, Sonia Maria Andreto; ALTOÉ, Anair. **O computador na escola: professor de educação básica e sua prática pedagógica**. Seminário de Pesquisa do PPE. Universidade Estadual de Maringá, Junho de 2009. Disponível em: <http://www.ppe.uem.br/publicacoes/seminario_ppe_2009_2010/pdf/2009/21.pdf> Acesso em 25 de jul de 2019

GASPARETTI, Marco. **Computador na Educação: guia para o ensino com as novas tecnologias**. 1ª ed. Editora Esfera, 2001, pág. 174.

GLOBO.COM. **Brasileiro é um dos campeões em tempo conectado na internet.** Disponível em: <<https://g1.globo.com/especial-publicitario/em-movimento/noticia/2018/10/22/brasileiro-e-um-dos-campeoes-em-tempo-conectado-na-internet.ghtml>> acesso em: 20 de abr 2019.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). **Estatística de gênero.** Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/apps/snig/v1/>> Acesso em 18 de abr 2019.

KLEIMAN, A. B. e MORAES, S. E. **Leitura e interdisciplinaridade.** Campinas, SP: Mercado de Letras, 2009.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia do trabalho científico:** procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório publicações e trabalhos científicos. 7 ed. – 10. Reimpr. – São Paulo: Atlas, 2015;

MICHAELIS, **Dicionário Online.** Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=jogo>> Acesso em 04 de abr 2018

MORAN, José Manuel. **Como utilizar a Internet na educação.** Ciência da informação, v. 26, n. 2, 1997.

OLIVEIRA, Ramon. **Informática educativa.** 17ª ed. Papirus, 1997, pág. 176.

PORTAL DA EDUCAÇÃO. **A história da Internet no Brasil.** Disponível em: <<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/informatica/historia-da-internet-no-brasil/53793>> Acesso em 25 de mar 2019.

PORTAL OLHAR DIGITAL. **Cresce o número de brasileiros que só usam celular para se conectar à internet.** Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/noticia/cresce-numero-de-brasileiros-que-so-usam-celular-para-se-conectar-a-internet/77585>> Acesso em 18 de abr 2019.

REVISTA ÉPOCA. **Há laboratórios de informática em 81% das escolas públicas, mas somente 59% são usados.** Disponível em: <<https://epoca.globo.com/educacao/noticia/2017/08/ha-laboratorios-de-informatica-em-81-das-escolas-publicas-mas-somente-59-sao-usados.html>> Acesso em 05 de maio 2019.

REVISTA EXAME. **Apesar da expansão, acesso à internet no Brasil ainda é baixo.** Matéria publicada em 22 de dezembro de 2016. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/brasil/apesar-de-expansao-acesso-a-internet-no-brasil-ainda-e-baixo/>> Acesso em 03 de Abr 2019.

REVISTA EXAME. **62% da população brasileira está ativa nas redes sociais.** Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/negocios/dino/62-da-populacao-brasileira-esta-ativa-nas-redes-sociais/>> Acesso em 20 de abr 2019.

ROCHA, Sinara Socorro Duarte. **O uso do computador na educação: a Informática Educativa.** Revista Espaço Acadêmico, nº 85, junho de 2008.

Disponível em: <<http://www.espacoacademico.com.br/085/85rocha.pdf>>
Acesso em 26 de mar 2019.

SIMÔES, Luciene Juliano. **Texto e interação na aula de língua materna**. In: SZEWCZYK, Sonia et al (orgs.). *Ler e escrever: compromisso no Ensino Médio*. Porto Alegre: Editora da UFRGS eNIUE/UFRGS, 2018.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach et al. **Jogos educacionais**. RENAME: revista novas tecnologias na educação [recurso eletrônico]. Porto Alegre, RS, 2004.

VALENTE, José Armando. **Análise dos diferentes tipos de softwares usados na educação**. O computador na sociedade do conhecimento, p. 71, 1999. Disponível em:
<<http://conteudo.icmc.usp.br/pessoas/sisotani/aulas/SLC0610/livroMEC.pdf#page=71>> Acesso em 03 de Abr 2019

APÊNDICES

Apêndice A – Questionário aplicado aos alunos

Perfil do Aluno			
1. Idade:			
<input type="checkbox"/> 9 a 11 anos	<input type="checkbox"/> 12 a 5 anos	<input type="checkbox"/> 16 a 18 anos	<input type="checkbox"/> Acima de 18 anos
2. Gênero:			
<input type="checkbox"/> Feminino		<input type="checkbox"/> Masculino	
3. Você tem computador ou celular? <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não			
3.1 Qual o tipo de computador ou celular que você possui?			
<input type="checkbox"/> Smartfone <input type="checkbox"/> Iphone <input type="checkbox"/> Tablet <input type="checkbox"/> notebook <input type="checkbox"/> Computador de mesa			
<input type="checkbox"/> outro, qual: _____			
4. Com que frequência você usa este dispositivo?			
<input type="checkbox"/> todos os dias <input type="checkbox"/> duas a três por semana <input type="checkbox"/> uma vez por semana			
5. Qual o local que você mais utiliza seu computador e ou celular?			
<input type="checkbox"/> Em casa <input type="checkbox"/> Pátio da escola <input type="checkbox"/> Sala de aula <input type="checkbox"/> Biblioteca <input type="checkbox"/> Laboratórios de Informática <input type="checkbox"/> Outros			
Especificar: _____			
6 Com que intensidade faz uso do seu dispositivo eletrônico por dia?			
<input type="checkbox"/> 1 hora <input type="checkbox"/> de 2 a 3 horas <input type="checkbox"/> de 4 a 5 Horas <input type="checkbox"/> mais de 6 horas.			
No caso de “mais horas” especificar _____			
7. Você já fez uso do seu dispositivo eletrônico em sala de aula, ou para auxiliar na aprendizagem do conteúdo de português (pesquisar palavras desconhecida, responder tarefas, tirar dúvidas, por exemplo)?			
<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não <input type="checkbox"/> poucas vezes			
8 Em que você mais utiliza seu dispositivo eletrônico?			
<input type="checkbox"/> Redes sociais <input type="checkbox"/> Escutar músicas <input type="checkbox"/> Jogos <input type="checkbox"/> Leitura de livros e notícias			
<input type="checkbox"/> Tirar foto e filmar <input type="checkbox"/> Fazer ou atender ligações			

9 Você conhece o Aplicativo do jogo da Forca? () Sim () não

9.1 se sim, já utilizou nas aulas de português? () Sim () não

10. Você considera o Aplicativo do jogo da Forca:

() Fácil () Um pouco fácil () Um pouco difícil () Difícil

11 Qual é a sua opinião geral sobre o aplicativo do jogo da Forca

() Ruim () Razoável () Bom () Excelente

12 Você acha que com o uso do aplicativo do jogo da Forca, você pode aprender novas palavras? () Sim () não

13 Qual sua opinião sobre a facilidade de aprendizagem de uso do aplicativo?

() Ruim () Razoável () Bom () Muito Bom () Excelente

14 Como foi o uso do aplicativo em questão na sala de aula?

() Ruim () Razoável () Bom () Muito Bom () Excelente

15 Você gosta quando seus professores utilizam aplicativos como jogo da forca ou outros jogos para ensinar o conteúdo da sala de aula?

() Sim () Não