

Jogos Digitais: contribuições para a Psicopedagogia

Silvana Corbellini
Universidade Federal do Rio Grande
do Sul
silvanacorbellini@gmail.com

Luciane Magalhães Corte Real
Universidade Federal do Rio Grande
do Sul
luciane.real@ufrgs.br

Nathália Silveira
Universidade Federal do Rio Grande
do Sul
nathalia.silveira23@gmail.com

ABSTRACT

This is the part of a research in a public university in Brazil whose objective was to analyze the use of digital games in the Psychopedagogy practices. The research is qualitative in the form of case study. 88 cases of Course Completion Works for Specialization in Psychopedagogy were studied and in which were used Digital Technologies in order to assist learners, both curative and preventive manners in individual performances, as collective, in households and institutions. As preliminary results, it was shown the relationship between the use of technology through the digital games and the achieved results in those processes. Changes have been checked in accordance with the proposed objectives in each intervention. There is the need for planning, in which the diagnosis is the starting point for the selection of technologies to be used, aiming to reach the proposed objectives.

Keywords

Digital Games, Educational Psychology, Learning.

RESUMO

Trata-se do recorte de uma pesquisa na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, no Brasil, cujo objetivo foi analisar o uso dos jogos digitais nas práticas psicopedagógicas. A pesquisa é qualitativa na forma de estudo de caso. Foram estudados 88 Trabalhos de Conclusão do Curso de Especialização em Psicopedagogia em que se utilizaram das Tecnologias Digitais visando auxiliar aos aprendentes, seja de forma curativa, como preventiva, em atuações singulares, como coletivas, em domicílios, como em instituições. Como resultados preliminares, foi evidenciada a relação entre o uso das tecnologias, a partir de jogos digitais, e os resultados alcançados nesses processos. Foram verificadas as alterações de acordo com os objetivos propostos em cada intervenção. Destaca-se a necessidade de um planejamento, no qual o diagnóstico é o ponto de partida para a seleção das tecnologias a serem utilizadas, visando ao alcance dos objetivos propostos.

Palavras-chave

Jogos Digitais, Psicopedagogia, Aprendizagem.

1. APRESENTAÇÃO

Na atualidade, a tecnologia evolui em grande velocidade e revolucionou as mais diversas áreas, entre elas, a Psicopedagogia. Há pouca investigação em relação às contribuições que as tecnologias ofertam para as práticas psicopedagógicas, apesar das crianças e dos adolescentes estarem em contato constante com o universo tecnológico.

Destaca-se, dessa forma, a necessidade de pesquisar o uso das tecnologias nessa área, avaliando como vêm sendo utilizadas e as suas implicações. O profissional psicopedagogo precisa adentrar nesse universo e se apoiar nas ferramentas que se encontram disponíveis e que estão sendo usadas, cada vez em maior número e em diversas formas, pelas crianças e adolescentes, inclusive as com dificuldades de aprendizagens.

Bergamasco e Bergamasco [3] pesquisam o cenário sobre a utilização das TICs nas escolas de Educação Infantil no Brasil, por meio de revisão bibliográfica, questionários e entrevistas com professores atuantes e concluem a dificuldade dos professores no uso destas ferramentas. Verificam que, no Brasil, há poucos trabalhos que abordam a experiência do uso de alguma TIC em sala de aula diferentemente do número de trabalhos encontrados nas pesquisas em outros países. Segundo as autoras, esses dados vão ao encontro da problemática da novidade das TICs na Educação Infantil no Brasil, demonstrando um potencial alto para futuras pesquisas sobre as experiências produtivas, utilizando as TICs e novas práticas de ensino e aprendizagem.

Os jovens de hoje são conectados, usam celulares, *tablets*, estão presentes em redes sociais, comunidades diversas; enfim, estão em permanente interação com as tecnologias e com a web. Segundo dados do IBGE [10], o percentual de pessoas, na faixa etária entre 10 a 14 anos, no Brasil, com telefone móvel, passou de cerca de 19% em 2005 para 54,1% em 2016. Nesse contexto, algumas perguntas se impõem: Como o psicopedagogo reflete sobre essas relações? Como trazer as tecnologias para o âmbito das aprendizagens, tanto como forma preventiva, quanto curativa? Como as tecnologias podem contribuir para a prática do psicopedagogo?

No universo de um Curso de Especialização, envolvendo Psicopedagogia e Tecnologias Digitais em uma Universidade Pública no Brasil, vimos desenvolvendo pesquisas sobre esse tema. Um dos pontos que se salienta são os jogos digitais, ferramentas tecnológicas mais exploradas, tanto no lazer como na educação. Na pesquisa realizada, da qual este artigo é um recorte, a utilização dos jogos tem se mostrado em números expressivos, alcançando quase a marca de 50% do total dos Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) investigados. Dessa forma, elegeu-se, para este artigo, analisar o uso dos jogos nas práticas psicopedagógicas que foram desenvolvidas e relatadas nos trabalhos de conclusão do referido curso, averiguando os seus objetivos e os resultados que foram alcançados.

A geração que se encontra nos bancos escolares, nas clínicas psicopedagógicas, no momento atual, apresenta como características a facilidade no uso das tecnologias, dificuldade de manter o foco em algo específico, a confiança em uma habilidade própria de realizar várias coisas ao mesmo tempo, crença de que sabem tudo, imediatez, familiarizados com a diversidade, entre outros. Destaca-se que esses fatores influenciam a forma como se relacionam com os estudos e o trabalho, rejeitando modelos e

rotinas fixas e são mais aptos para organizar a própria aprendizagem.

Até pouco tempo, os recursos utilizados na educação limitavam-se aos livros didáticos, quadros-negros, aulas expositivas e trabalhos em grupo. Ainda hoje, a estrutura mantém-se na maioria das instituições: o professor “transmitindo” o conteúdo e os alunos “recebendo”. O mundo tecnológico não comporta mais somente esse modelo de relações, que contribuem para a falta de atenção, problemas de aprendizagens, abandono e evasão das salas de aula.

Há, também, vários movimentos vislumbrados nesta pesquisa que visam à utilização das tecnologias em salas de aula, ações muito mais de ordem particulares do que institucionais. A partir do Curso de Especialização citado, os psicopedagogos têm se apropriado das tecnologias, alguns em consultórios, outros incorporando às práticas nas escolas ou em instituições, principalmente com os jogos digitais.

O planejamento de atividades, de intervenções psicopedagógicas, requer empenho de todos os envolvidos no processo. Compete integrar o estudo das tecnologias, das práticas pedagógicas, das teorias educacionais e psicopedagógicas, entre outras, para alcançar aprendizagens condizentes com as demandas do século XXI.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

As mudanças com as quais convivemos no cotidiano nos mais diversos contextos têm sido provocadas principalmente pelas tecnologias. De acordo com Castells [5], esse é um processo dialético, pois, ao mesmo tempo em que a tecnologia provoca modificações na sociedade, essa também faz surgir novas tecnologias, compondo um ciclo de produção, usos e modificações. Kenski [11] afirma que a evolução social do homem confunde-se com as tecnologias desenvolvidas e empregadas em cada época histórica da humanidade.

Entre as áreas que são afetadas pelas tecnologias encontra-se a Educação, em que, as tecnologias têm fomentado alterações, atreladas aos processos de ensino e de aprendizagem, requerendo processos diferenciados de formação desses profissionais para educar as novas gerações. Os novos aprendentes fazem parte da geração [...] é a nova geração que aprendeu a lidar com novas tecnologias, que cresceu usando múltiplos recursos tecnológicos desde a infância. Esses recursos permitiram ter controle sobre o fluxo de informações, mesclar comunidades virtuais e reais, comunicar-se e colaborar em rede, de acordo com suas necessidades. Conforme Veen e Vrakking [21] o *Homo zappiens* é um processador ativo de informação, resolve problemas de maneira muito hábil, usando estratégia de jogo, e sabe se comunicar muito bem. Sua relação com a escola mudou profundamente. [...] o *Homo zappiens* é digital e a escola é analógica.

Essa imersão no universo tecnológico implica em significativos desafios para os profissionais ligados à área da educação. Os aprendentes atuais encontram-se conectados e utilizam-se das tecnologias em quase todas as situações do cotidiano, inclusive “o aprender”, por meio de pesquisas, comunidades, redes, jogos, etc. Dentre todos os recursos disponibilizados, os jogos digitais fascinam os indivíduos, que têm despendido muito tempo nessas atividades. Corbellini e Real [7] referem que [...] o utilizar-se das Tecnologias em sala de aula opera transformações essenciais, sendo que uma delas é o fato de não ser mais o professor o único detentor do saber. O saber está ali, ao alcance de um teclar. Isso por si, já dá ao aluno outras possibilidades, outras visões que pode

agregar além daquela, que provém do professor. Amplia dessa forma, o universo de conhecimentos disponíveis a ele.

Kenski [11] refere que o sujeito, ao participar de jogos interativos, ou quando se utiliza de outras tecnologias, mobiliza conhecimentos, habilidades, valores, percepções e sentimentos para responder melhor às solicitações dos jogos. Esse fator oferece possibilidades e desafios para as áreas cognitiva, afetiva e social dos envolvidos nos processos de ensino e de aprendizagem. A autora complementa afirmando que a imagem, o som e o movimento das tecnologias fornecem informações mais realistas ao conteúdo que está sendo ensinado. Destaca que, quando bem utilizadas, alteram comportamentos dos envolvidos e conduzem-nos ao melhor entendimento do conteúdo estudado.

Dessa maneira, o uso dos jogos é investigado em suas múltiplas possibilidades e potencialidades, auxiliando a refletir sobre as práticas escolares atuais. Para Corbellini e Real [6] a utilização das tecnologias, nesse caso, os jogos digitais, bem como as pesquisas das suas contribuições para as dificuldades de aprendizagem podem servir como recursos lúdicos e promotores de aprendizagens.

Valente [20] refere-se à disponibilidade dos jogos digitais na internet há aproximadamente 20 anos. Atualmente, o seu uso tende a aumentar, pois as pessoas encontram-se cada dia, mais conectadas para compartilhar jogos.

Kirriemeur e Macfarlane [12] observa-se o destaque que os jogos digitais têm na cultura contemporânea, conduzindo diversas pesquisas para entender a dinâmica dos jogos, seu poder de atração e os impactos que causam na vida das pessoas nos mais diferentes âmbitos.

Nesta mesma linha, Valente [20] afirma que os jogos são, sob o ponto de vista da criança, a forma mais divertida de aprender. Aponta para a disponibilidade dos jogos digitais na internet, que possibilitam tornar as aulas mais divertidas e criativas. Além disso, Valente [20] refere que os jogos também se apresentam como ferramentas essenciais nas aprendizagens, estimulando os alunos ao desenvolvimento de habilidades de resolverem problemas, aumentam a motivação para efetuar tarefas e auxiliam na coordenação motora.

Real e Corbellini [16] afirmam que: “a inserção de ferramentas tecnológicas podem fomentar uma aprendizagem interativa, na qual o discente torna-se o sujeito de sua aprendizagem.”. Dessa forma, acusam o desenvolvimento da autonomia e aumentam o prazer de aprender.

A utilização dos jogos deve agradar a dois sujeitos, o educador, ou o psicopedagogo e ao aprendente. Dessa forma, cumprem com os objetivos do planejamento e com a expectativa do lúdico que os aprendentes têm em relação aos jogos. Ou, de acordo com Fortuna [9], os jogos educacionais precisam atender a requisitos pedagógicos, mas com o cuidado de não torná-los um produto didatizado, de forma que perca seu caráter lúdico. Afirma a necessidade de encontrar a sinergia entre um e outro, entre a pedagogia e o lúdico, o que tem se mostrado uma tarefa árdua.

Como referem Schmitt e Corbellini [18]: O jogo, em sala de aula, pode servir como estímulo para a criança, criando um ambiente atraente e lúdico favorecendo a aprendizagem. O aluno se envolve na trama do jogo, fazendo o possível para vencer determinados desafios e com isso aprender os conteúdos inseridos no jogo.

Corbellini et al. [7] et al. apontam para a necessidade de se permanecer atento para o planejamento no uso das TICs conforme

os objetivos que se pretende alcançar. Afirmam a necessidade de um estudo de cada recurso, buscando a adequação do que se pretende em termos educacionais.

A revolução tecnológica trouxe para o panorama os jogos digitais, com possibilidades que atraem e encantam os sujeitos, o desenvolvimento de habilidades que interferem na aprendizagem e ampliam potencialidades que podem alterar a forma como se aprende. Esse processo requer um novo modelo de ensino e aprendizado, no qual as tecnologias inseridas permitem a continuidade da busca do conhecimento, retirando a imagem do professor como único detentor do conhecimento e colocando o aprendiz em uma posição ativa frente a sua aprendizagem.

Em uma pesquisa em que analisam práticas de psicopedagogos, Corbellini et al. [7] comprovam que o uso dos jogos on-line na aprendizagem pode ser um instrumento profícuo no desenvolvimento dos aprendentes, aliando o lúdico às intervenções cognitivas. Os jogos digitais são considerados como ambientes interativos que capturam o jogador ao desafiá-lo, exigindo níveis crescentes de habilidades.

A área da psicopedagogia investiga a aprendizagem de uma forma geral, intervindo em dificuldades variadas, tais como as de escrita, leitura, compreensão, etc. Pain [15] refere que os problemas de aprendizagem são déficits que estão presentes no aprendiz tanto na escola, como fora dela.

Bossa [4] aponta que há um consenso entre os psicopedagogos sobre o seu objeto de estudo, a aprendizagem humana e seus problemas. Ocupa-se, dessa maneira, dos processos de aprendizagens, estudando as características da aprendizagem humana, como se aprende, como essa aprendizagem evolui e os fatores que estão implicados, como ocorrem as alterações na aprendizagem, suas prevenções e seus tratamentos, entre outros.

A não-aprendizagem, de acordo com Bossa [4], pode ocorrer devido à falta de oportunidades de interação com leitura e escrita, bem como ser fruto de intervenções inadequadas dos adultos que desconsideram o caráter desejante do sujeito. Dentre as intervenções para auxiliar esses problemas, surgem os jogos como uma forma de desafiar os alunos de uma maneira lúdica.

De acordo com Rubinstein [17], [...] deve-se pensar num estilo de intervenção psicopedagógica que possa olhar para o todo, isto é, para o discurso social escolar amplo e para as partes simultaneamente, para os conflitos existenciais mais amplos, sem deixar de lado os conflitos focais inerentes à escolaridade e à singularidade do sujeito.

Assim, reflete-se sobre a inclusão das tecnologias nesse universo como componente do discurso social atual no intuito de repensar as práticas instituídas nas instituições escolares. Barbosa e Murarolli [2] apontam que, para facilitar o acesso à informação e torná-lo prazeroso, é necessária uma formação dos profissionais para que incorporem os recursos tecnológicos aos processos de aprendizagem, utilizando-os de maneira adequada e proveitosa.

Araújo e Aranha [1] utilizam jogos para avaliações de aprendizagem. Os autores dizem que: “[...] jogar desenvolve a capacidade de observar regras, seguir procedimentos sistemáticos com disciplina, características que são fundamentais nas práticas científicas” (p. 3). Afirmam que os jogos auxiliam no desenvolvimento da atenção, do raciocínio lógico, da coordenação motora, entre outros requisitos necessários à construção do conhecimento.

Tarouco et al. [19] afirmam que é possível criar um ambiente de ensino atrativo e agradável utilizando-se os jogos digitais. Referem que, combinando entretenimento e educação, os jogos tornam-se um recurso que possibilita aos educadores promoverem aulas mais dinâmicas, modificando o ensino tradicional que não empolga mais os aprendentes.

3. PERCURSO METODOLÓGICO

O método constituiu-se em um conjunto de técnicas que permite compreender o objeto de estudo. Para a realização da pesquisa, foi utilizada a Pesquisa Qualitativa com ênfase no estudo de caso [22]. Minayo [13] e Minayo [14] destaca a necessidade na investigação qualitativa de que o pesquisador tenha abertura, flexibilidade, capacidade de observação e interação com os participantes.

Yin [22] e Duarte [8] salientam que, para desenvolver um estudo de caso, é necessário um aprofundamento de um caso particular e, que esse caso deverá ser representativo e dificilmente generalizado. Destacam que, quanto mais as questões buscam explicar alguma circunstância presente, o método do estudo de caso será mais adequado.

Este artigo é um recorte de uma pesquisa iniciada no ano de 2014 na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), no Brasil. Foram estudados 88 Trabalhos de Conclusão do Curso (TCC) de Especialização em Psicopedagogia em que se utilizaram as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) visando auxiliar aos aprendentes, tanto de forma curativa, como preventiva, em atuações singulares, como coletivas, em domicílios, como em instituições. O objetivo deste artigo é o de evidenciar a relação entre o uso das tecnologias, por intermédio de jogos digitais, e os resultados alcançados nesses processos, verificando se houve alterações de acordo com os objetivos propostos nas intervenções.

Nesse recorte, foram mapeados os trabalhos nos quais se utilizaram jogos digitais. Do universo total de 88 trabalhos, 41 empregaram algum tipo de jogo digital na sua intervenção. Os jogos escolhidos são bastante diversificados, mas a ênfase foi aos jogos educativos, principalmente de sites direcionados para esse fim.

Os sujeitos são crianças e adolescentes de oito a quinze anos, pertencentes às séries iniciais. As dificuldades que foram apontadas, como obstáculos à aprendizagem são: dislexia, discalculia, problemas na coordenação motora, sintomas do autismo, lesão cerebral e desinteresse pelos estudos propostos pelas instituições escolares. O objetivo geral do uso dos jogos foi o de melhorar esses quadros a partir das intervenções psicopedagógicas, utilizando-se desses recursos.

Dos jogos utilizados, foram selecionados quatro casos de diferentes estratégias e sujeitos para ilustrar as intervenções realizadas, três crianças com dificuldades de psicomotricidade, concentração, alfabetização e expressão. Selecionou-se também um caso de uma turma de alunos cujo objetivo era a melhora das aulas, tornando-as mais atrativas.

Os responsáveis e os alunos foram devidamente esclarecidos em cada um dos TCC e assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, concordando em participar das pesquisas.

4. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

O total dos casos mapeados foi de 88 Trabalhos de Conclusão do Curso de especialização, os quais envolvem temas de leitura e

escrita, matemática, inclusão digital, escrita em blogs, uso de celulares e *tablets*, jogos digitais, entre outros. Nesse recorte, foram selecionados os estudos de casos que envolveram jogos digitais como ferramentas para as intervenções nas dificuldades de aprendizagens. Essa escolha foi feita devido ao grande número de ocorrências que envolvem esses instrumentos, 41 casos, o que equivale a 44,3%.

Salienta-se que, no curso de especialização citado, um dos objetivos dessa formação é que os alunos (profissionais da área da educação) aprendam a utilizar tecnologias como ferramentas, aliando-as às suas práticas profissionais. Dessa forma, os TCC contemplam o uso das TIC nas intervenções psicopedagógicas.

As intervenções psicopedagógicas são procedimentos específicos do profissional da psicopedagogia e englobam a utilização de diversos instrumentos à avaliação dos sujeitos, tais como anamneses, entrevistas com alunos, pais e professores e observações em salas de aulas. As ingerências podem ser realizadas individualmente e/ou em grupo. Os jogos compõem esse quadro de instrumento, sendo utilizados com objetivos específicos, de acordo com as dificuldades de cada aluno, para as devidas mediações.

Nesse mapeamento, foram utilizados diversos jogos, com diferentes objetivos. Em várias intervenções foram usados mais do que um jogo digital, selecionado de acordo com as dificuldades de cada sujeito ou turma, compondo um atendimento singular. Os seguintes jogos foram citados nesses trabalhos: jogo de dominó, jogo de forca, caça-palavras, palavras-cruzadas, quebra-cabeças, memória on-line, tangram, sudoku, boole, coruja boo, jogo de puzzles, dominó silábico, bingo letra inicial, just dance, minecraft, super carros, xadrez, número de cinderela. Foram utilizados os seguintes jogos em aplicativos de Ipad: desenho brilhante, playkids, letter school, fonogame, palma kids, alphabet, counting games, 123, what's my pair, puzzle fame, jogo memo, star Popper, Sky hop, Cliff jump, Cliff dash. Além dos que foram elencados, foram utilizados os jogos do Linux Educacional, jogos em celulares e um jogo com a calculadora criada pelo autor do trabalho.

Neste contexto, os sites educativos como: Escola Games, Discovery Kids Brasil, Nova Escola Jogos, Gcommpris, Tux, Ludus, PlayGoogle, Atividades Educativas, Escola Interativa, Matos Medeiros, Jogos Educativos, Jogos 360, Turma da Mônica, Educação Dinâmica, Brincando com Ariê, Friv Jogos On-line, foram os utilizados.

Aos casos foram utilizados outros instrumentos tais como anamnese, entrevistas com sujeitos e responsáveis, observação, hora do jogo e outras tecnologias que compõem as intervenções. Destacaram-se, nesses casos, os sujeitos, os jogos utilizados e seus objetivos e os resultados alcançados.

Caso 1

Menino, 15 anos do 7º ano do Ensino Fundamental com dificuldades de psicomotricidade ampla e fina e de concentração.

Jogos utilizados: Minecraft, Cover Orange 2, Jogos de Pintar, Jogos de encaixe, Jogo de Futebol, Jogo de Drible, de Pênalti, Tangram, Super Carros, Criação de Robô, Xadrez.

Objetivo: estimular o desenvolvimento da coordenação motora (ampla e fina), auxiliando na superação das dificuldades.

Resultados: maior autonomia, segurança, aceitação de seus erros. Tornou-se mais cauteloso, aceitando suas limitações corporais, alcançando maior atenção e melhora na coordenação motora.

Caso 2

Turma de 3º ano do Ensino Fundamental.

Jogo utilizado: Tangram

Objetivos: tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas a partir de uma proposta lúdica e construtiva.

Resultados: significativa melhora na participação das atividades desenvolvidas em sala de aula, melhor compreensão de geometria plana e mais clareza quanto ao ensino e à aprendizagem dos conteúdos de matemática.

Caso 3

Menina, seis anos, 1º ano de Ensino Fundamental com dificuldades de alfabetização.

Jogo utilizado: A Sombra, Acerte a cor, Caça-rimas, Contando Animais, Jogo das Vogais, Quebra-cabeça, Alfabeto, Colorir Animais.

Objetivos: auxiliar no processo de alfabetização.

Resultados: desenvolvimento das habilidades de coordenação motora, atenção, memória, percepção, concentração, noção de espaço, noção de quantidade, reconhecimento de letras e de números, recuperação da estima e da autoconfiança, avanços no processo de aprendizagem.

Caso 4

Menino, nove anos, 3º ano do Ensino Fundamental com dificuldades na aprendizagem e de se expressar na escrita e oralidade. Havia sido reprovado no ano anterior.

Jogo utilizado: Jogo dos sete erros, Memória, Ordenação de frases, quebra-cabeças, cruzadinha, Jogo das sombras.

Objetivos: contribuir para a melhora da timidez, do medo de errar e melhorar a interação em sala de aula. Superar as dificuldades de se expressar na escrita e oral.

Resultados: avanços significativos em relação à aquisição da leitura e da escrita e na criação de vínculos afetivos e relacionais. Despertou o interesse para a construção de novos conhecimentos.

No quadro a seguir, é apresentada a descrição de um dos casos estudados. Trata-se do Caso 4, um menino de nove anos, que cursa o 3º ano de uma escola pública. Além do atendimento individual, foi realizada entrevista com o menino, anamnese com os pais e observação em sala de aula. Identificaram-se traços de timidez, quadro de apatia, dificuldades de expressão escrita e oral. A criança também apresentava medo de errar, o que contribuía para bloquear o processo de aprendizagem. Descreve-se o percurso da intervenção efetuado pelo profissional com a criança, utilizando-se das tecnologias como ferramentas neste processo.

Quadro 1– Percurso da Intervenção do Caso 4

SESSÕES	DESCRIÇÃO DAS SESSÕES
1 a 3	O objetivo das primeiras sessões foi o de estabelecer um vínculo entre criança e o psicopedagogo. Nesse primeiro momento, foi proposto o reconhecimento das personagens da Turma da Mônica, traçando um paralelo entre as características de cada personagem e as do menino, o que tinham em comum e no que eram diferentes.
4	Utilização de alfabeto móvel para montar o nome das personagens da Turma da Mônica e palavras-cruzadas. Manuseio e leitura de alguns gibis da Turma da Mônica.

5	Jogos on-line: site da Turma da Mônica. Nessa sessão foram utilizados o Jogo dos sete erros e Jogo da Memória visando desenvolver a atenção, o raciocínio rápido e a motricidade ao utilizar o mouse na realização das tarefas.
6, 7 e 8	Realização de atividades e trabalhos retirados do blog < http://www.alfabetizandocomunicaeturma.blogspot.com.br >
9 e 10	Leitura de tirinhas do gibi on-line no site da Turma da Mônica. O menino lia e contava o que estava lendo. Escolha de uma das tirinhas para representação por meio de teatro com os fantoches da sala de recursos. O teatro foi filmado e assistido na sala de aula, pois o menino queria mostrar para os colegas.
11 e 12	Atividades com gibis da Turma da Mônica, recorte, colagem, escrita. Contação de histórias a partir da produção realizada.
13	Jogos on-line da Turma da Mônica: ordenação de frases, quebra-cabeça, cruzadinha e jogo das sombras.
14 e 15	Confeção das personagens favoritas da Turma da Mônica com massinha de modelagem e produção de frases. Utilização de letras maiúsculas e minúsculas, pontuação e balões próprios dos diálogos dos quadrinhos.
16, 17 e 18	Utilização do Power Point para criação de quadrinhos da Turma da Mônica. Busca no Google das imagens das personagens.
19	Produção escrita de uma carta para a Turma da Mônica. Leitura desse texto, preenchimento de envelope. Envio da carta.
20	Apresentação dos quadrinhos produzidos no Power Point na sala de aula.

A partir do estudo desse caso, pode-se observar como o planejamento de intervenções psicopedagógicas, contemplando o uso de tecnologias, no caso, os jogos digitais contribuíram para avanços significativos ao aprendizado dessa criança, como avanços significativos na aquisição de leitura e escrita, melhora nos vínculos afetivos e relacionais e maior interesse para a construção de novos conhecimentos. Esses fatores, que eram dificuldades diagnosticadas, foram contemplados nos objetivos dos jogos utilizados.

De uma forma geral, todos os casos mostraram consequências satisfatórias. Salienta-se que se trata de um conjunto de procedimentos que permitiram o alcance desses, nos quais os jogos digitais têm participação efetiva. No quadro abaixo, sintetizaram-se os diversos avanços relatados nos quatro casos investigados. A análise foi realizada a partir do mapeamento dos efeitos citados em cada um dos casos.

Quadro 2– Síntese dos Resultados

Maior autonomia, sentimento de segurança, aceitação de erros, recuperação de autoestima e autoconfiança, criação de vínculos afetivos e relacionais.
Significativa melhora na participação nas atividades desenvolvidas em sala de aula, melhora na compreensão de conteúdos, facilitação dos processos de ensino e de aprendizagem.
Desenvolvimento da atenção, memória, percepção,

concentração, noção de espaço e de quantidade, das habilidades de coordenação motora. Melhora no reconhecimento de letras e números. Avanços significativos em relação à aquisição da leitura e da escrita.

Despertou o interesse para a construção de novos conhecimentos.

Além desses dados, detectou-se que, nos 39 estudos de casos investigados, foi unânime o relato do interesse dos alunos pelas atividades com utilização das TICs. Outro ponto é de que, em todos os casos, houve avanços nas dificuldades diagnosticadas. O aspecto lúdico das atividades foi um dos pontos que teve reconhecimento relatado por parte dos sujeitos.

Esses dados apoiam o uso dos jogos digitais, como ferramentas, nas intervenções psicopedagógicas. Confirmam as pesquisas nas quais autores investigaram o uso de jogos digitais na área da educação que afirmam resultados satisfatórios ([11], [20], [1], [19] et al..[6], [7]). Os autores realizaram outras pesquisas sobre o uso dos jogos que corroboram esses dados (AUTORES, 2011, 2012, 2013 – será incluído na versão final).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso dos jogos digitais está em contínua expansão na atualidade, inclusive na área da educação. Observa-se que têm evoluído em seus processos tecnológicos e de paradigmas, contribuindo para aprendizagens mais ativas, autônomas e criativas.

O interesse por essas ferramentas advém dos resultados que vêm apresentando nas mais diferentes atividades. Nos casos estudados, observou-se como a utilização dos jogos digitais em intervenções psicopedagógicas mobilizou os sujeitos, motivando-os, interessando-os pelas tarefas, pelos conhecimentos, de uma forma lúdica. Além disso, coloca em xeque a dinâmica das aulas tradicionais, possibilitando situações de aprendizagem mais atrativas, com recursos tecnológicos que os aprendentes utilizam no seu dia a dia, e nos quais, eles demonstram maior interesse em participar, desafiando, dessa maneira, não somente os aprendentes, mas também os ensinantes.

Em um dos casos ilustrados, mostrou-se a aplicação do uso de jogos em uma sala de aula. Os resultados apontaram para os benefícios desse recurso em relação ao interesse dos alunos em sala de aula, como auxílio ao professor no processo de ensino, instrumento para o diagnóstico de dificuldades, potencializando interações, cooperação entre os participantes. Os jogos podem servir como instrumentos profícuos para os professores auxiliando-os na construção de conhecimento de uma forma mais prazerosa uma vez que se comprova que os aspectos lúdico e interativo dos jogos mobilizam mais os aprendentes em sala de aula. Os jogos se mostram como recursos que atraem, permitem que os participantes usem suas habilidades, desenvolvam raciocínios lógicos para superar os desafios, respondendo de forma mais dinâmica ao que é proposto.

No contexto educacional atual, as mídias são recursos atraentes e as salas de aulas tradicionais não respondem mais aos anseios dos alunos. A rapidez da internet, a amplitude de pesquisas, a quantidade de informações que se encontram disponíveis impõe mudanças aos processos de ensino e aprendizagem. As potencialidades das tecnologias precisam ser investigadas e exploradas pelos diversos pesquisadores. Os recursos implicam

desafios para os professores e para os aprendentes, que ainda não vislumbram as possibilidades que podem oferecer na área da educação. Detecta-se que as tecnologias têm ampliado a sua presença nas instituições e, dessa forma, as pesquisas mostram-se como aliadas à construção de novas práticas que contemplem os usos das TICs nos mais diversos espaços.

Esses resultados mostram-se promissores para que psicopedagogos e educadores utilizem jogos digitais nas suas práticas. Destaca-se também a necessidade de um planejamento, no qual o diagnóstico é o ponto de partida para a seleção das tecnologias a serem utilizadas, visando ao alcance dos objetivos propostos. Reflete-se sobre a necessidade de inserção das tecnologias a essas áreas para a atual e às futuras gerações, pois os aprendentes de nossos dias não demonstram interesse nos modelos de ensinamentos tradicionais. Os aprendentes do século XXI requerem novas formas de ensinar e de aprender e as práticas pedagógicas, psicopedagógicas precisam acompanhar essas demandas sociais.

6. REFERÊNCIAS

- [1] ARAUJO, G. G.; ARANHA, E. H. da S. **Avaliação formativa da aprendizagem com instrumentos em Jogos Digitais**: proposta de um framework conceitual. In: Anais do XIX Workshop de Informática na Escola. São Paulo, 2013. Disponível em: <<http://www.br-ie.org/pub/index.php/webie/article/view/2688>> Acesso em: 21 jul. 2016.
- [2] BARBOSA, P. A., MURAROLLI, P. L. **Jogos e novas tecnologias na educação**. Perspectivas em Ciências Tecnológicas, v. 2, n. 2, mar. 2013, p. 39-48.
- [3] BERGAMASCO, E. C., BERGAMASCO, L. C. C. **A utilização das tecnologias de informação e comunicação na educação infantil**: avanços e desafios. In: Anais do WIE 2013 / CBIE 2013. Disponível em: <<http://www.br-ie.org/pub/index.php/wie/article/view/2616/2271>> Acesso em: 22 jul. 2016.
- [4] BOSSA, N. **A psicopedagogia no Brasil**: contribuições a partir da prática. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- [5] CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- [6] CORBELLINI, S. e REAL, L. M. C. **Tecnologias e projetos de Aprendizagem**: da necessidade ao desejo - uma construção da cidadania na/pela cooperação. In: Anais do WIE 2013 - Trilha 1 / CBIE 2013. Disponível em: <<http://www.br-ie.org/pub/index.php/wie/article/view/2631/2285>> Acesso em: 20 jul. 2016.
- [7] CORBELLINI, S., REAL, L. M. C., MICHALOFF, F. **Jogos online**: ferramentas nas Intervenções Psicopedagógicas. In: IV Congresso da Sociedade Brasileira de Computação e X Conferência Latino-Americana de Objetos e Tecnologias de Aprendizagem 2015, Maceio/ Alagoas. Disponível: <<http://www.br-ie.org/pub/index.php/wie/is/>> Acesso em: 18 jul. 2016.
- [8] DUARTE, J. B. Estudos de caso em educação. Investigação em profundidade com recursos reduzidos e outro modo de generalização. **Revista Lusófona de Educação** [online]. 2008, n.11, p. 113-132.
- [9] FORTUNA, T. R. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M. L. M.; DALLAZEN, M. I. H. (org.). Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000 (Caderno de Educação Básica, 6)
- [10] IBGE. **Acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal: 2014**/IBGE, Coordenação de Trabalho e Rendimento. Rio de Janeiro: IBGE, 2016.
- [11] KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. Campinas, SP: Papirus, 2007.
- [12] KIRRIEMUR, J.; MCFARLANE, A. **Literature review in games**. In. Bristol: Futurelab, 2004.
- [13] MINAYO, M. C. (org.). **Avaliação por triangulação de métodos**: abordagem de programas sociais. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2005.
- [14] MINAYO, M. C. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. 12 ed. São Paulo: Hucitec, 2010.
- [15] PAIN, S. **Diagnóstico e tratamento dos problemas de aprendizagem**. Tradução: Ana Maria Netto Machado. 3ª Ed. Porto alegre: Artes Médicas, 1989.
- [16] REAL, L. M. C.; CORBELLINI, S. Trabalho de conclusão de curso (TCC) em um curso de graduação modalidade EAD: uma proposta cooperativa construída em um ambiente a distância. **Revista Novas Tecnologias na Educação** (UFRGS, online), v. 9, N° 1, 2011, p. 17-27.
- [17] RUBINSTEIN, E. A intervenção psicopedagógica clínica. In: SCOZ, B. J. L. & col. **Psicopedagogia**: contextualização formação e atuação profissional. Porto Alegre: Artes médicas, 1991.
- [18] SCHMITT, V. P. e CORBELLINI, S. O Jogo Digital: a matemática na 4º série do Ensino Fundamental. (p. 331-347). **Objetos de Aprendizagem**: teoria e prática. Org.: Liane Margarida R. Tarouco, Bárbara G. Ávila, Edson Félix dos Santos, Marta Rosecler Baz e Valeria Costa. Porto Alegre: Evangraf, 2014. 504 páginas.
- [19] TAROUCO, L. M. R., ROLAND, L. C., FABRE, M.-C. J. M., KONRATH, M. L. P. Jogos educacionais. **Renote** – Novas Tecnologias na Educação, v. 2, n° 1, 2004.
- [20] VALENTE, J. A. **Diferentes usos do computador na educação**. Em J. A. Valente (org.) Computadores e Conhecimento: repensando a educação. Campina, SP: Gráfica da UNICAMP, 1993B.
- [21] VEEN, W.; VRAKING, B. **Homo Zappiens**: educando na era digital. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- [22] YIN, R. K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 3º Ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.