

A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS DE COMPUTADOR NA PRÁTICA DOCENTE DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Francisca Ilma Alves Silva ¹

Ms. Antônia Maria Cardoso²

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar a influência dos jogos de computador na formação dos alunos da Educação Infantil da Escola Presbiteriana Luciano Araújo - Codó/MA. Os jogos digitais são recursos pedagógicos que propiciam maior interação e diálogo entre os alunos, auxiliando no processo de ensino-aprendizagem. O estudo consiste em uma pesquisa de abordagem qualitativa, onde utilizou-se as pesquisas bibliográfica e de campo, que permitiu analisar as percepções, atitudes e aspectos subjetivos dos dados coletados no decorrer da pesquisa. Na coleta de dados aplicou-se um questionário para os professores e auxiliares, com o intuito de investigar a situação proposta. Os dados apontam que as tecnologias no ensino beneficiam a todos, de modo a agregar conhecimentos aos alunos, proporcionando o desenvolvimento pessoal e social, e preparando-os para um futuro moderno e avançado.

Palavras-chave: Jogos de Computador. Ensino-Aprendizagem. Educação Infantil.

ABSTRACT

The present work has the objective to analyze the influence of computer games on the training of students of the Early Childhood Education of the Luciano Araujo Presbyterian School - Codó/MA. Digital games are pedagogical resources that allow greater interaction and dialogue among students, aiding in the teaching-learning process. The study consists of a qualitative research, where the bibliographical and field research was used, which allowed to analyze the perceptions, attitudes and subjective aspects of the data collected during the research. In the data collection, a questionnaire was applied to teachers and assistants, in order to investigate the proposed situation. The data points that technologies in education benefit everyone, so as to bring knowledge to the students, providing personal and social development, and preparing them for a modern and advanced future.

Keywords: Computer Games. Teaching-Learning. Child education.

1 INTRODUÇÃO

Sabemos que atualmente, as tecnologias se modificando a cada dia e as crianças vivenciam, desde cedo, essas mudanças em seu cotidiano. Dessa forma, as escolas estão disponibilizando tecnologias para o auxílio do aprendizado, por meio do uso dos laboratórios de informática.

¹Graduanda do Curso de Licenciatura em Informática da Universidade Federal do Maranhão - UFMA. hilmaalves@hotmail.com.

²Professora/Orientadora do Curso de Licenciatura em Informática da Universidade Federal do Maranhão - UFMA. antoniacardoso208@yahoo.com.br.

O uso do computador no ambiente escolar vem propiciando aos professores e alunos novas descobertas através da combinação entre os meios tecnológicos e a realidade em sala de aula. Vários jogos educativos estão disponíveis em sites e no mercado tecnológico para que sejam utilizados no aprendizado e desenvolvimento da criança no ambiente escolar.

O presente trabalho discorre sobre a utilização dos jogos de computador na Educação Infantil, e os objetivos principais são: analisar a influência dos jogos de computador na formação dos alunos da Escola Presbiteriana Luciano Araújo; identificar os principais aspectos de aprendizagem dos alunos com os jogos de computador; compreender os principais passos e comportamentos dos alunos durante o desenvolvimento das aulas com os jogos; e observar as principais dificuldades enfrentadas pelos professores no laboratório de informática.

Para esse estudo, realizamos a pesquisa bibliográfica, onde pautamo-nos em livros, artigos e documentos que abordam a questão dos jogos de computador da educação, a fim de conhecer as diversas contribuições teóricas a qual abranja maior familiaridade com o tema, fazendo levantamento e análise na construção científica para organizar a trajetória do assunto, tornando mais explícito.

A pesquisa bibliográfica subsidiou na realização do estudo aqui apresentado, para uma análise teórico-conceitual sobre a relação entre as temáticas jogos de computador e Educação Infantil. Foi realizado um levantamento de referências teóricas já analisadas e publicadas por meio de escritos e eletrônicos com o objetivo de recolher informações e conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2002, p. 32).

Também, a pesquisa de campo, que se caracteriza por investigações e coleta de dados, feita nas condições naturais em que os fenômenos ocorreram, sendo diretamente observados, sem intervenção e manuseio por parte do pesquisador.

De acordo com Minayo (2001, p. 61), a pesquisa de campo “permite a aproximação do pesquisador da realidade sobre a qual formulou uma pergunta, mas também estabelece uma interação com os atores que conformam a realidade”. Essa aproximação foi importante para um conhecimento mais aprofundado sobre a realidade pesquisada.

Para coleta de dados, para qual elaboramos um questionário para as professoras e auxiliares da Educação Infantil da Escola Presbiteriana Luciano Araújo- Codó/MA, com perguntas relacionadas ao uso do laboratório de informática,

a utilização dos jogos de computador no processo de ensino-aprendizagem dos alunos e como as professoras conduziam e auxiliavam os alunos nesse processo.

Por fim, a presente pesquisa vivenciou a alegria das crianças em realizar atividades no computador, demonstrando interesse em um novo modelo de aprendizagem, observando o grande potencial e habilidade que as mesmas desenvolveram.

20 CONTEXTO HISTÓRICO DA UTILIZAÇÃO DO COMPUTADOR COMO FORMA DE APRENDIZAGEM

Desde meados do século passado, já se fazia uso do computador porém, nos últimos anos, a informática no ambiente escolar cresce de uma forma considerável, tanto nos processos administrativo como no ensino.

A utilização de computadores nas escolas acontece há mais de quarenta anos. Os primeiros contados foram na década de 1970 a partir de algumas experiências realizadas nas Universidades Federais do Rio de Janeiro (UFRJ), que utilizou o computador no ensino de Química; do Rio Grande do Sul (UFRGS), com simulações de fenômenos de Física; e de Campinas (UNICAMP), desenvolvendo um software implementado em linguagem BASIC.

Na década de 1980 ocorreram o I e II Seminário Nacionais de Informática Educativa, em Brasília e na Bahia, que seriam as primeiras ações para consolidar o uso de tecnologias em informática nas escolas, os quais, estabeleceram um programa de atuação que originou o Projeto Computadores na Educação³ (EDUCOM).

Nas palavras de Borba e Penteado, (2001, p. 19):

[...] Em nível nacional, uma das primeiras ações no sentido de estimular e promover a implementação do uso de tecnologia informática nas escolas brasileiras ocorreu em 1981 com a realização do I Seminário Nacional de Informática Educativa, onde estiveram presentes educadores de diversos estados brasileiros. Foi a partir desse evento que surgiram projetos como Educom, Formar e Proninfe.

O EDUCOM foi o primeiro projeto público que passou a tratar sobre a informática educacional e que deu origem a outros centros-piloto com uso de

³ Cartilha Informática aplicada à educação. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/infor_aplic_educ.pdf>.

tecnologias, visando novas metodologias de ensino com o uso de computadores, na idealização de uma aprendizagem mais ativa e significativa para sociedade. O projeto era voltado para escolas de 2º Grau (ALMEIDA, 1999).

De acordo com Nascimento (2007, p.22), “o Comitê Assessor de Informática e Educação do Ministério da Educação (CAIE/MEC), sob a coordenação do NIED/UNICAMP, e ministrado por pesquisadores e especialistas dos demais centros-piloto integrantes do projeto EDUCOM, criaram o Projeto FORMAR.”

Em sua primeira etapa, o Projeto FORMAR ⁴ tinha como objetivo capacitar professores e técnicos da rede pública para trabalhar em centros de informática educativa do sistema público de educação. Esse projeto foi realizado por meio de três cursos provenientes das secretarias estaduais e municipais de educação, das escolas técnicas e profissionais da área de educação especial, bem como professores de universidades interessadas na implantação de outros centros.

Para Borba e Penteado, (2001, p. 20):

[...] O projeto Formar foi uma iniciativa dentro do Educom (Formar I - 1987, Formar II – 1989) para formar recursos humanos para o trabalho na área de informática educativa. Assim, foram oferecidos cursos de especialização para pessoas oriundas de diferentes estados. Essas pessoas deveriam, ao fim do curso, atuar como multiplicadores em sua região de origem. Dessa iniciativa surgiram os CIEDs – Centros de Informática Educacional em 17 estados brasileiros.

No ano de 1989, foi implementado pelo MEC o Programa Nacional de Informática Educativa (PRONINFE), que teve seu Regimento Interno aprovado em março de 1990 e efetivado através da Portaria Ministerial nº 549/GM (NASCIMENTO, 2007, p. 25).

Segundo Nascimento (2007, p. 25), o PRONINFE tinha por finalidade:

Desenvolver a informática educativa no Brasil, através de projetos e atividades, articulados e convergentes, apoiados em fundamentação pedagógica sólida e atualizada, de modo a assegurar a unidade política, técnica e científica imprescindível ao êxito dos esforços e investimentos envolvidos.

O PRONINFE visava ampliar a utilização da informática nos ensinos de 1º, 2º e 3º graus e educação especial, e estimular a criação de vários centros distribuídos

⁴ Cartilha Informática aplicada à educação. Disponível em:
<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/infor_aplic_educ.pdf>.

pelo país e a produção de softwares para a educação. Funcionava através de centros de informática espalhados por todo país. Seu ponto forte era a formação de professores dos três graus, área de educação especial e em nível de pós-graduação.

Com o propósito de aumentar o número de núcleos, no ano de 1997, foi criado o Programa Nacional de Informática na Educação (ProInfo), pela Portaria nº 522/MEC, para promover o uso pedagógico da informática na rede pública de ensino municipal e estadual em nível fundamental e médio. Os objetivos do ProInfo pautam-se em “estimular e dar suporte para introdução de tecnologia informática nas escolas do nível fundamental e médio de todo o país” (BORBA e PENTEADO, 2001, p. 20).

O programa leva às escolas computadores, recursos digitais e conteúdos educacionais. Em contrapartida, Estados, Distrito Federal e Municípios devem garantir a estrutura adequada para receber os laboratórios e capacitar os educadores para uso das máquinas e tecnologias.

No estado do Maranhão, por meio da Secretaria de Estado da Educação (SEDUC/MA), o primeiro projeto implantado foi por meio do ProInfo, iniciativa do Ministério da Educação (MEC) em parceria com as redes estaduais e municipais, iniciando no ano de 1997.

3A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL: OS JOGOS DE COMPUTADOR E SUAS INFLUÊNCIAS

Podem-se definir jogos como atividades estruturadas em torno de regras e que, ao mesmo tempo, proporcionam diversão e desenvolvimento. Ou na definição de Huizinga (2000, p.16):

Uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras.

Segundo Rizzo (1988), os jogos constituem um poderoso recurso de estimulação do desenvolvimento integral do aluno, desenvolve a atenção, a disciplina, o autocontrole, o respeito a regras e as habilidades perceptivas e motoras relativas a cada tipo de jogo oferecido.

Desse modo, a escola e o professor precisam estar vinculados à realidade dos alunos, de forma que tragam os jogos de computador para o ambiente escolar, para que haja um resgate deste aluno. Esta é uma preocupação que deve surgir ao inserir qualquer tecnologia na educação.

3.1 No ensino

A percepção sobre as mudanças na educação e na sociedade são grandes. A Educação Infantil foi uma das áreas que evoluiu, consideravelmente, com a inserção de novas práticas de ensino e novos modelos didáticos.

Para auxiliar os professores no processo de ensino-aprendizagem, os jogos na Educação Infantil podem ser grandes aliados, pois tornam o ensino mais dinâmico, indo além das brincadeiras tradicionais do dia a dia da criança.

Segundo Domingos (2008, p.15):

[...] O jogo torna-se uma ferramenta ideal para a aprendizagem, na medida em que estimula o interesse do aluno, ajudando-o a construir novas descobertas, enriquecendo sua personalidade e é uma estratégia pedagógica que permite ao professor se colocar na condição de condutor, incentivador e avaliador da aprendizagem.

Assim, os jogos têm uma importância fundamental para as crianças, principalmente os softwares educativos que vêm ganhando cada vez mais espaço nas escolas, pois buscam inserir ludicidade, raciocínio, trabalho em equipe, socialização e construção do conhecimento.

De acordo com Monteiro:

Os jogos de computadores também permitem a criação de ambientes de aprendizagem individualizados (ou seja, adaptado às características de cada aluno), onde a forma de acesso à informação segue também o interesse dos aprendizes (MONTEIRO, 2007, p. 35).

Portanto, os jogos de computador devem constituir importantes recursos didáticos capazes de promover a aprendizagem, sendo importante que o professor se disponha a analisar os diversos jogos, adequando-os aos diversos objetivos de ensino, para que sejam grandes aliados na educação e no desenvolvimento de atitudes, limites e competição.

3.2 Na prática docente

Nos dias de hoje, a tecnologia influencia de forma positiva a educação, que pode explorar diversos recursos a seu favor. Nas escolas, os professores passam a utilizartais recursos de forma prática com os alunos, principalmente na Educação Infantil, com o uso de jogos de computador.

Haja vista que, os educadores não podem colocar um tipo de jogo em sala de aula sem um objetivo, o mesmo tem que ter uma finalidade para o desenvolvimento e aprendizado desses alunos. Por isso, o professor deve usar os recursos oferecidos pela escola dentro do contexto de suas aulas seja qual for a disciplina, por serem dinâmicos, divertidos e motivadores para aquisição de conhecimento.

De acordo com Monteiro (2007, p. 28), o computador:

[...] Deve servir como ferramenta de alunos e professores, para atingir os objetivos pedagógicos de uma educação em termos humanísticos: saber como compreender bem qualquer assunto, comunicar bem oralmente e por escrito, ter uma visão democrática, pluralista e tolerante do mundo entre outros (MONTEIRO, 2007, p. 28).

Existem vários tipos de softwares educativos - estratégia, ação, tempo, aventura,etc - e cada jogo possibilita um aprendizado e habilidades diferentes aos alunos. Ou seja, os softwares possibilitam o conhecimento em várias áreas de conhecimento - Matemática, Português, Ciências, Geografia, História e as demais áreas.

Corroborando com o exposto, nas palavras de Napolitano e Batista (2010, p. 3):

Utilizar o computador como recurso no período de educação infantil, não prevalece somente o reflexo em disciplinas matemáticas e nas outras. Começa a formar um indivíduo não ouvinte e sim participante e questionador. Não aceitante a resultados preestabelecidos (NAPOLITANO e BATISTA, 2010, p. 3).

Porém, percebe-se que alguns professores ainda não utilizam essas tecnologias para a prática de ensino, devido à falta de formação na área computacional.

Por fim, é papel do professor se aproximar e conhecer o mundo dos jogos de computador, pois eles fazem parte do cotidiano dos alunos da Educação infantil. A

escola precisa se relacionar com a realidade do aluno, fazer relações e aproveitar potenciais dados por esses meios (RAMOS, 2008).

4 A FORMAÇÃO DO PROFESSOR PARA DESENVOLVER ATIVIDADES COM A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DE COMPUTADOR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O processo de informatização nas escolas tem aumentado de forma bem significativa, mas a formação do professor para o uso dessas tecnologias não tem sido priorizada. Embora o uso da informática esteja presente na maioria das escolas, os professores têm reações variadas com relação ao seu uso. Alguns ficam entusiasmados com o uso dos jogos de computador em sala de aula, outros são contrários, pois não têm formação adequada que permitam o domínio sobre esses recursos.

Para que os professores possam ter um trabalho inovador com o uso das tecnologias e possam se atualizar, é preciso que tenham desejo e motivação para a realização de atividades e jogos com o uso do computador, e que a escola dê condições para que esses professores realizem um trabalho dinâmico com o uso dessas tecnologias.

As condições reais da maioria dos professores da Educação Infantil são bem diferentes, pois existem formação acadêmica para lidar com essas ferramentas tecnológicas, mais muitos professores não tenham interesse em se aperfeiçoar, sendo que ao assumir a sala de aula, muitas escolas exigem dos profissionais inovações e mudanças à rotina escolar, mesmo não dando condições reais para que esses professores possam desenvolver esse tipo de habilidade.

Percebemos que as escolas públicas têm uma visão bem diferente das escolas particulares, que trabalham essas tecnologias no dia a dia do aluno. Fazem convênios com empresas especializadas que desenvolvem Tecnologia Educacional e passam a incentivar seus professores, principalmente da Educação Infantil, para que busquem uma capacitação na área. Contudo, as escolas públicas dependem de Políticas Públicas que repassam os computadores através de programas como o PROINFO.

De acordo com Borba e Penteado (2001):

É necessário encontrar formas de oferecer um suporte constante para o trabalho do professor. Como resposta a essa demanda, diversos grupos que trabalham na área de informática educativa vêm desenvolvendo ações que visam a prática do professor com uso de tecnologia na escola (BORBA; PENTEADO, 2001, p. 67).

Compete a cada professor buscar novas descobertas e novos significados para o ensino, cabendo às tecnologias corroborar para o processo de aprendizagem, estando presentes na sua prática.

A utilização dos jogos de computador para o ensino-aprendizagem na Educação Infantil é imprescindível, pois o computador já faz parte da vida da criança, devendo o professor usar essa ferramenta de forma adequada para que as aulas se tornem dinâmicas, gratificantes e atraentes.

Nas palavras de Napolitano e Batista (2010, p. 3):

O software utilizado neste período escolar não deve trabalhar com a proposta de exercícios de aprendizagem, e sim aplicar o material simbólico e linguístico em medida limitada. Trabalha com jogos de conteúdo educativo não fugindo do planejamento e da técnica (NAPOLITANO e BATISTA, 2010, p. 3).

A utilização de jogos educacionais precisa de uma organização prévia, assim como qualquer outra atividade em sala de aula, definindo os objetivos e a finalidade para que sirva de recurso didático no processo de ensino-aprendizagem.

5 O ENSINO DOS JOGOS DE COMPUTADOR NA EDUCAÇÃO INFANTIL DA ESCOLA PRESBITERIANA LUCIANO ARAÚJO - CODÓ/MA

O estudo apresenta o resultado encontrado na aplicação do questionário de professores e auxiliares de classe da Educação Infantil da Escola Presbiteriana Luciano Araújo. Vale ressaltar que foram entrevistadas 5 professoras e 5 auxiliares, e que todos afirmam ter conhecimento básico em informática, tendo condições de auxiliar os alunos no laboratório.

Analisando o processo de integração entre o aluno e os jogos educativos de computador, o estudo evidencia que as crianças tiveram melhores resultados em sala de aula com a inserção das tecnologias.

Alguns softwares educativos tinham fases diferentes, onde o aluno precisava passar de nível. O aluno sempre observava o que o colega estava fazendo, no entanto, se o colega estivesse em fase avançada eles também queriam passar de

fase, ficando eufóricos. As atividades apresentavam níveis de dificuldades que motivavam os alunos ao aprendizado, criando uma competição de saberes e conhecimentos entre os alunos.

Outros softwares educativos eram de cores e formas, onde as crianças aprendiam as formas geométricas e as diversas cores. Também, o jogo dos números, letras, da memória e quebra-cabeça, fazendo com que as crianças criem opinião própria e intervenham com pequenas soluções.

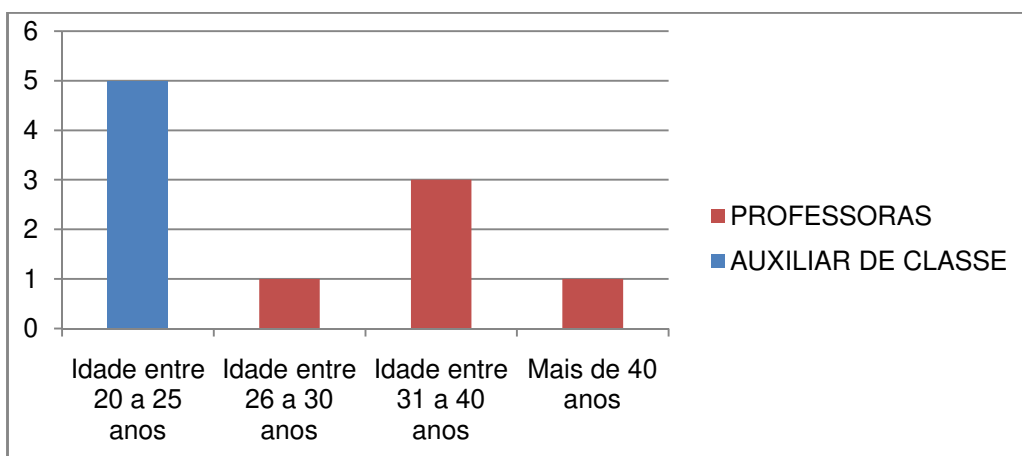
5.1 Resultados

Como identificação, foi solicitada a questão 1o sexo dos entrevistados. De acordo com as respostas, todos os auxiliares e professores são do sexo feminino.

De acordo com a Figura 1, nenhuma das auxiliares tem idade acima de 26 anos, todas têm idades entre 20 a 25 anos; já as professoras, 1 tem idade entre 26 a 30 anos; 3 entre 31 a 40 anos; e 1 tem mais de 40 anos.

Na questão 2, questionamos a idade, conforme a figura abaixo:

Figura 1: Idade dos auxiliares e professoras.



Fonte:Elaboração própria.

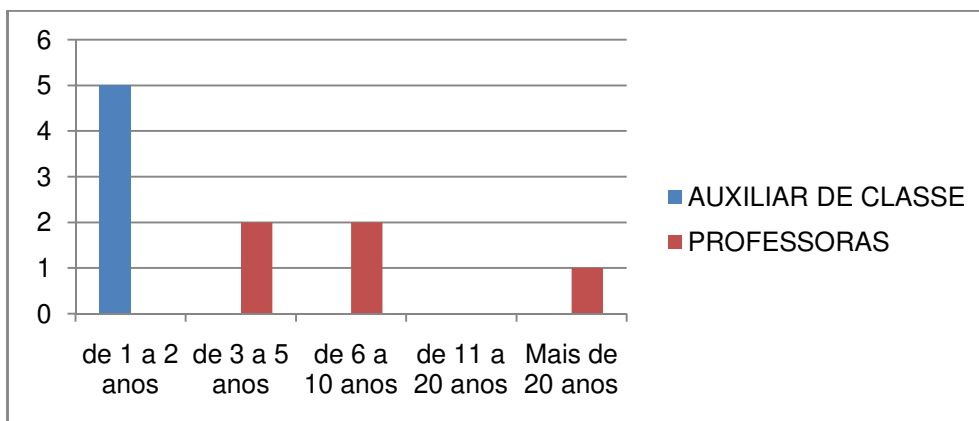
Na questão 3 analisamos se todas tinham acesso regular à internet. Sendo unânime, com 100% de acesso à internet em casa.

A questão 4 indagamos qual o tempo de atuação na Educação Infantil. Os resultados encontrados podem ser observados na figura 2.

A Figura 2 mostra os seguintes resultados: todas as auxiliares têm entre 1 e 2 anos em atividade; 2 professoras tem entre 3 e 5 anos de trabalho com a Educação

Infantil; 2 professoras, entre 6 e 10 anos; e 1 professora com mais de 20 anos de experiência em Educação Infantil.

Figura 2: Tempo de atuação dos auxiliares e professoras na Educação Infantil.

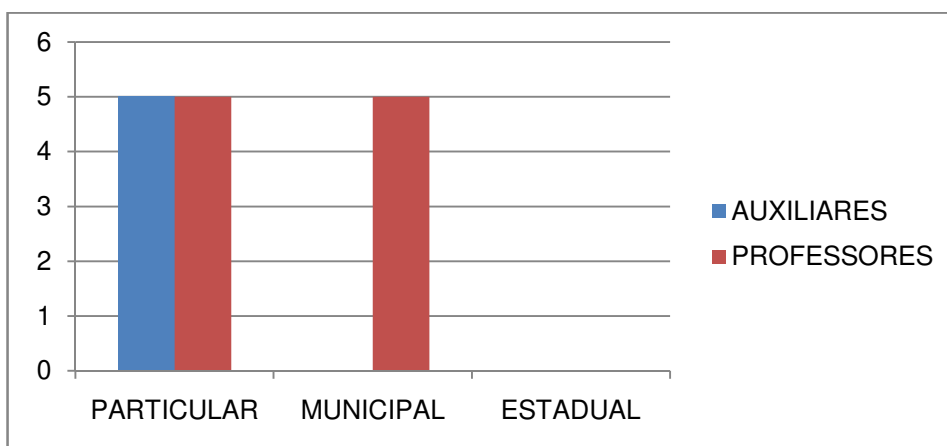


Fonte:Elaboração própria.

Foi questionado na pergunta 5 que tipo de escola as professoras lecionam. A figura 3 mostra os resultados encontrados.

De acordo com os resultados, todas as auxiliares trabalham somente na rede particular na Escola Presbiteriana Luciano Araújo. Já as professoras, todas trabalham na rede particular na Escola Presbiteriana Luciano Araújo e na rede municipal em escolas diversas, enquanto nenhuma das professoras desempenha suas atividades na rede estadual de ensino.

Figura 3: Tipo de escola que lecionam.



Fonte:Elaboração própria.

Na questão 6, pedimos que as professoras fizessem um breve comentário de como consideram suas aulas. Abaixo, as respostas encontradas pelas professoras que estão identificadas pelas letras A, B, C, D e E.

Professora A: Trabalho de forma que seja gratificante para os alunos, sempre buscando formas diversas para não cair na rotina. Algo que seja dinâmico e divertido.

Professora B: Considero a turma ótima, sendo que temos alguns desafios, mas é como qualquer outra turma. Como professora, estou sempre em busca de meios que estabeleçam o envolvimento e a participação das crianças.

Professora C: Considero minhas aulas ótimas, estou sempre analisando meu sistema de trabalho, acompanhando a rotina dos alunos e observando as transformações do dia a dia escolar para que eu possa estar inserindo meios diferenciados para trabalhar os conteúdos de sala de aula.

Professora D: Como professora da Educação Infantil tenho a preocupação de como lidar com as crianças no dia a dia e em situações diversas. Cada criança tem um jeito próprio de encarar o surgimento de cada etapa. Por isso minhas aulas são avaliadas de forma que seja dinâmica e divertida. Sempre procuro organizar o espaço para que possa ser harmonioso para meus alunos.

Professora E: Considero ótimas minhas aulas. Tenho controle com os alunos, passo confiança e ensinamento de forma que possa contribuir com processo de ensino-aprendizagem.

A questão de número 7 solicitou aos professores que citassem quais as tecnologias utilizadas por eles na Educação Infantil. De acordo com as respostas obtidas, todas as professoras responderam que utilizam vídeos educativos, filmagem e computadores do laboratório de informática, com atividades relacionadas aos assuntos trabalhados em sala de aula. Nos computadores, faziam uso de jogos educativos que auxiliam o aprendizado dos alunos com cores, números e letras.

Questionamos na questão 8 com que prioridade eles utilizavam os recursos tecnológicos com seus alunos. Todas responderam que utilizam duas ou três vezes por semana recursos diferentes.

A questão de número 9 buscou entender quais as dificuldades dos professores na efetividade dos recursos tecnológicos na Educação Infantil. A principal dificuldade encontrada foi de controlar a ansiedade dos alunos antes de iniciar as atividades, pois depois que iniciam, os alunos ficam todos concentrados.

Finalizamos com a questão 10 perguntando de que forma os jogos de computador podem influenciar no aprendizado das crianças. As professoras citaram que os jogos de computador podem trazer muitas contribuições à formação do aluno

da Educação Infantil. *“Eles desenvolvem diversas capacidades cognitivas, afetivas e sociais”.* *“Os jogos estimulamo raciocínio da criança e despertam curiosidade”.*

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observamos, hoje, um novo cenário na escola, que estão conduzindo os seus alunos à cultura digital presente na sociedade moderna. É importante promover às crianças da Educação Infantil o uso de tecnologias, visando contribuir para o desenvolvimento do ensino, através da utilidade, que os softwares educativos tornam o ensino mais atraente e dinâmico para o aluno.

A introdução de tecnologias no ensino grande parte dos estudantes, de modo a agregar conhecimentos aos alunos, proporcionando o desenvolvimento pessoal e social, e preparando-os para um futuro moderno e avançado, no entanto, muitos, ainda não tem acesso a esses recursos.

A nova geração de crianças/alunos gosta de usar computadores e explorar recursos que envolvem som, cor, imagem, vídeo e música. O professor é o mediador desse processo, afim de que o aluno possa produzir novos conhecimentos e desenvolver habilidades. No entanto, a escola precisa oferecer aos professores condições de trabalho, investimento tecnológico e capacitação profissional, para haver confiança ao interagir com os recursos tecnológicos e orientar bem seus alunos, promovendo assim, uma nova ideia de valores e de conhecimento.

Deste modo, o presente estudo veio colaborar com os dados sobre a inclusão digital em Codó/MA, especificamente na Escola Presbiteriana Luciano Araújo, onde, os resultados adquiridos com a pesquisa tiveram pontos positivos, mostrando um novo método de ensino para os professores e um novo método de aprendizado para os alunos. As crianças da escola no qual foram feita a pesquisa, mostrou melhor desenvolvimento na leitura, nas cores, números e letras, despertando curiosidade entre eles. É necessário salientar que, a partir desses resultados devem ser realizadas novas pesquisas dessa natureza a fim de discutir sobre o papel dos jogos de computador na prática docente com alunos de Educação Infantil, ampliando a análise para o campo educacional.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth. **O aprender e a informática: A arte do possível na formação do professor.** Brasília: MEC/ SEED/ ProInfo, 1999.

BORBA, M. C.; PENTEADO, M. G. **Informática e Educação Matemática.** 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

BRASIL. PORTAL DO MEC. **PROINFO.** Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/proinfo/proinfo>>. Acesso em: 08 de abril de 2017.

DOMINGOS, Jailson. **Jogos didáticos e o desenvolvimento do raciocínio geométrico.** Disponível em: <<http://www.webartigos.com/articles/8488/1/jogos-didaticos-e-o-desenvolvimento-do-raciocinio-geometrico>>. Acesso em: 10 de julho de 2017.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica.** Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MINAYO, Maria. C. S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

MONTEIRO, J. L. **Jogo, interatividade e tecnologia: uma análise pedagógica.** Disponível em: <<http://www.pedagogia.ufscar.br/documentos/arquivos/tcc-2003/jogo-interatividade-e-tecnologia-uma-analise-pedagogica/view>>. Acesso em: 07 de abril de 2017.

NAPOLITANO, L. R.; BATISTA, F. F. **A ciência da computação aplicada no período de educação infantil.** Disponível em: <http://rieoei.org/tec_edu17.htm>. Acesso em: 05 de abril de 2017.

NASCIMENTO, J. K. F. **Informática aplicada à educação.** Brasília: Universidade de Brasília, 2007. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/infor_aplic_educ.pdf>. Acesso em: 06 de abril de 2017.

RAMOS, Daniela. **Jogos eletrônicos desejo e juízo moral.** Universidade Federal de Santa Catarina, 2008.

RIZZO, Gilda. O Método Natural de Alfabetização. In: **Alfabetização Natural**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1988.