

USO DOS JOGOS EDUCATIVOS COMO ENSINO APRENDIZAGEM NA ESCOLA

Cleber Vitoria
cleber.vitoria03@gmail.com
Unidavi

Fabio Alexandrini
fabalexandrini@yahoo.com.br
Unidavi/IFC-Rio Sul

José Ernesto De Faveri
faveri@unidavi.edu.br
Unidavi

Carla F D Alexandrini
carla_alex10@hotmail.com
Unidavi

André Munzlinger
andre.muzza@gmail.com
IFC-Rio do Sul

Resumo: A escola deve ser construída por alunos, docentes, comunidade e especialistas, e cabe a ela relatar seus desejos e expectativas. O gestor deve buscar atender as reais necessidades da escola para superar seus desafios e dificuldades que possivelmente serão enfrentados na sociedade. Nas últimas décadas nosso mundo ficou mais avançado do que no passado, ocorreu uma verdadeira revolução tecnológica. É dever das escolas, contribuir para a formação de cidadãos conscientes aptos para decidirem e atuarem na realidade do mundo que vivemos, de modo comprometido com a vida e a sociedade. Por isso no o projeto de jogos educativos como processo de ensino aprendizagem na Escola de Educação Básica “São João Bosco”, de Apiúna-SC. O perfil dos aluno são entre 8 e 9 anos, com redá familiar de até 3 salários mínimos, com pouco acesso a internet e muitos ainda de forma disca pela característica agrícola do município. Face a esse perfil o processo de ensino aprendizagem com jogos educativos foi considerado entre bom e ótimo e com boa efetividade por estimular os alunos e professores a participarem do projeto.

Palavras Chave: Jogos Educativos - Tec.Inf.Comunicação - Educação Básica - Ensino Aprendizagem -

INTRODUÇÃO

A tecnologia hoje faz parte do mundo que ajuda a sustentar o crescimento econômico, social e cultural do país.

A Inclusão Digital busca um espaço no ramo escolar, e cada vez mais invade as escolas exigindo dos professores um conhecimento dos recursos da informática a serviço da educação. E também se tornou tema obrigatório nos programas de inclusão social, pois seu objetivo é trazer conhecimento dessa tecnologia para as pessoas menos favorecidas.

Os agentes escolares têm interesse de melhorar a qualidade da educação, com ou sem computadores. Contudo, estes sabem que a informática educativa leva a escola a procurar obter seu melhor caminho em busca pela melhor utilização dos computadores, para atender aos objetivos da educação escolar.

Os computadores são encontrados em muitos lugares em que o ser humano se faz presente, como em bancos, em farmácias, em mercados, em empresas, em hospitais e nas próprias escolas, entre tantos outros lugares.

A escola tem o dever de preparar o indivíduo para a vida, ou seja, para o mercado de trabalho, todo ser humano precisa trabalhar para viver dignamente, mas para isso é preciso tomar decisões e apreender continuamente. Mas, para que isso possa acontecer a Inclusão Digital deve estar presente, pois como estar preparado para o mercado de trabalho sem saber utilizar um computador?

A educação é indispensável para esta situação e para tantos outros problemas que são encontrados na sociedade, pois a educação transforma as pessoas e as pessoas transformam a sociedade. Portanto, as escolas devem contribuir para que a Inclusão Digital aconteça e os professores devem dar mais ênfase às questões que envolvem tecnologias.

Hoje a tecnologia faz parte do mundo e as escolas não estão preparadas para utilizar essa tecnologia, portanto o professor não está acostumado com mudanças, nas escolas os professores estão sendo exigidos para buscar conhecimento no ramo da informática, e vê-se um certo receio sobre o termo tecnologia.

O computador faz parte da vida social de cada aluno, e o professor não está preparado em utilizar o computador como fonte de pesquisa. Desse modo ao passar um conteúdo para seus alunos requer cada vez mais conhecimento por parte do professor porque está cada vez mais difícil acompanhar a transformação da tecnologia, que seus alunos já estão inteirados em utilizar em sua vida social.

A informática na escola é um meio importante para o professor e seus alunos, pois, facilita para o professor executar suas atividades em sala de aula e aprimora para seus alunos como fonte conhecimento. Portanto o professor deve obter conhecimento sobre como funciona o computador, porque de certa forma está inserida no cotidiano escolar e seus alunos já possuem um pouco de conhecimento e buscam o computador como fonte de pesquisa.

O site atividades educativas e escola games foram desenvolvidos para os alunos aprimorar seus conhecimentos através de jogos educativos, aonde o aluno e professor possa utilizar a inclusão da informática para buscar conhecimentos e desenvolver suas atividades em sala de aula.

O site atividades educativas e escola games possui diversos exercícios e pode ser utilizado por alunos de séries iniciais, séries finais ou ensino médio. Os exercícios são úteis para memorização e fixação das atividades desenvolvidas, pois o jogo educativo é uma forma interativa do professor trabalhar com seus alunos em sala de aula.

O professor pode utilizar o computador da escola conectado a internet para diversificar suas aulas e usar o jogo como ferramenta educativa. O aluno acessa o site atividades educativas ou escola games de forma gratuita desde que tenha o computador conectado na



internet e tendo conhecimento em informática, ou com ajuda de uma pessoa especializada em informática para direcionar o aluno no jogo educativo desejado.

Durante a execução do trabalho os jogos educativos foram aplicados com a turma do 3º ano séries iniciais da escola São João Bosco de Apiúna-sc, primeiramente foi apresentado em demonstração em data show como abrir o site atividades educativas e escola games para os alunos terem conhecimento de como inicializar um jogo online. As crianças irão acompanhar passo- a- passo em seus computadores até executar um jogo, para que a criança aprenda o caminho necessário para encontrar o jogo desejado, e saber a importância dos jogos educativos para a sua aprendizagem.

IDENTIFICAÇÃO DA UNIDADE ESCOLAR

Escola de Educação Básica “São João Bosco”, situada à Rua Itajubá, número 135, Centro, no município de Apiúna, Santa Catarina. Tem seu registro através da Portaria nº 025 de 24 de janeiro de 1983, no MEC, sob código número 778000179490, fone/fax: (47) 3353-1268 CEP 89135.000. Órgão Mantenedor: Secretaria Estadual de Educação Inovação e Tecnologia.

A Escola de Educação Básica “São João Bosco”, adota o regime anual, sendo este dividido em 04 (quatro) bimestres, para o Ensino Fundamental e Médio, segundo a legislação (Lei nº 9394/96 art. 23,24 e Lei Complementar nº 170/98 art. 25,26). A carga horária prevista na Lei Complementar nº 170/98 é de 5(cinco) aulas de 45 minutos com recreio monitorado ou aulas de 48 minutos sem recreio monitorado, a partir da 5ª série do Ensino Fundamental. No Ensino Médio (noturno), 5(cinco) aulas de 40 minutos. O prédio onde funciona a Escola de Educação Básica “São João Bosco” é de propriedade do Governo do Estado de Santa Catarina, tendo 10.000 metros quadrados, sendo 3.187 metros quadrados de área construída.

EDUCAÇÃO E QUALIDADE

Promover a “educação de qualidade” é difícil, podemos considerar educação como o desenvolvimento da capacidade intelectual ou moral de uma pessoa.

O objetivo pelo qual se educa é dentre muitos, formar cidadãos críticos, participativos, capazes de compreenderem e interagirem na sociedade em que vivem.

Numa altura em que os sistemas educativos formais tendem a privilegiar o acesso ao conhecimento em detrimento de outras formas de aprendizagem importa conceber a educação como um todo.

É necessário tornar prazeroso o ato de compreender, construir e reconstruir o conhecimento para que não seja efêmero, que através do tempo, valorize a curiosidade, autonomia e a atenção, permanentemente. Jaques apud Marinho (2007, p.39)

Temos o professor como uma “fonte de informação”, é ele quem incentiva o aluno a ter prazer para construir o saber, observando como cada aluno constrói seu próprio conhecimento.

A pesquisa é uma forma de que o aluno adquire conhecimento, sendo o professor o maior incentivador para a importância de pesquisar.

Há muitas formas de se conhecer o mundo, que dependem da postura do sujeito frente ao objeto conhecido: o mito, o senso popular, a ciência, a filosofia e a arte. Todos esses elementos são formas de conhecimento, pois cada um, a seu modo, desvenda os segredos do mundo, atribuindo-lhes um significado.

TECNOLOGIA E TRANSFORMAÇÃO

Nas últimas décadas nosso mundo ficou mais avançado do que no passado, ocorreu uma verdadeira revolução tecnológica. Hoje vivemos a era da informação, são muitas as oportunidades de desenvolvimento social e econômico provocados por essas mudanças



tecnológicas. Os computadores ligados a internet se encontram como um meio mais avançado dos últimos tempos que pouco a pouco vão surgindo por toda a parte do mundo. Segundo Adrián (2006, p.17):

Os computadores, e outras tecnologias relacionadas, como as telecomunicações e a internet, encontram-se em muitíssimos dos ambientes nos quais o ser humano está presente. Os bancos desenvolveram importantes infra-estruturas de informática para oferecer por estes meios os sérvios financeiros que tradicionalmente oferecem a seus clientes; os médicos, mais do que nunca, utilizam a tecnologia da informática para o diagnóstico e o tratamento de seus doentes; também os religiosos estão empregando essas tecnologias para a evangelização e para a construção de um mundo melhor. Nem sempre, porém, a tecnologia é usada para fins tão benéficos. Como sabemos, também é utilizada para aperfeiçoar as armas de guerra ou para causar danos a outras pessoas.

Todas essas mudanças que ocorreram e ainda acontecem tem nos colocados frente a um desafio. Desafio este, que instiga: como fazer para que todas as pessoas tenham acesso às novas tecnologias e não fiquem excluídas da Inclusão Digital? De acordo com Almeida (2006, p.12), “[...] essa revolução nos coloca a um grande desafio: garantir que todas essas pessoas tenham acesso à tecnologia e ao conhecimento para que não fiquem excluídas da economia digital [...]”.

A educação tem papel essencial para a Inclusão Digital, visto que, ela é a principal agente formadora de indivíduos. Cabe à escola, na sua autonomia pedagógica, desenvolver os meios para fazer o aluno dar certo, também é sua função preparar o indivíduo para o mercado de trabalho. Todo ser humano precisa trabalhar para viver dignamente, mas para isso é preciso tomar decisões e apreender continuamente. Portanto para que isso acontecer, a Inclusão Digital deve estar presente no cotidiano escolar. Segundo Almeida (2006, p.12):

Acreditamos que a educação tem um papel fundamental nesse processo: ela é grande catalisador e difusor de todas as transformações sociais e econômicas. A educação formal é o mais importante processo de inserção de crianças e adolescentes numa sociedade que desejamos. E, nesse processo, as tecnologias da informação e da comunicação têm um papel preponderante.

Então para melhorar o aprendizado do educando devemos obter a participação conjunta de governos, sociedade e iniciativa privada criando projetos para vencermos as barreiras criadas pela exclusão digital.

INCORPORAÇÃO DAS TECNOLOGIAS NA GESTÃO ESCOLAR

Atualmente, os alunos estão inseridos em uma sociedade da informação ou do conhecimento. A escola tem seu objetivo de formar alunos para satisfazer o mercado de trabalho, com potencial para, idealmente, aperfeiçoar essa sociedade.

Segundo Almeida (2006, p.28): “Isso vale, inclusive para a sociedade com economias emergentes, como a nossa, em que o emprego depende cada vez mais do desembaraço com que os cidadãos aplicam as tecnologias da comunicação e da informação”.

A integração de computadores nas escolas é similar ao aluno e para seu ambiente de trabalho. A tecnologia é uma ferramenta para aperfeiçoar a produtividade das práticas vigentes e alguns critérios podem ser adotados avaliando a eficácia do computador na empresa. Segundo Almeida (2006, p.28):

Em tarefas administrativas, a tecnologia pode aumentar a produtividade do trabalhador, removendo características respectivas de tarefas complexas ou aperfeiçoamento a comunicação no sistema. Na escola, a tecnologia auxilia a mudança das relações entre professores alunos, encoraja processos de aprendizagem baseados em projetos e dá suporte à aquisição de novas habilidades, como o “raciocínio em níveis mais altos de abstração” e a capacidade de análise e solução de problemas. O motivo mais importante para avaliar o impacto da tecnologia nas escolas é investigar o nível de sucesso da integração institucional da tecnologia.



A escola possui em seu ambiente de trabalho computadores e determinados softwares especializados e sistemas de comunicação baseados em redes para a integração da tecnologia. Portanto a escola é um processo pelo qual o educando é preparado para a vida, e a tecnologia perfeitamente integrada é inerentemente inatingível. Segundo Almeida (2006, p.29) “Tecnologias mudam e se desenvolvem, alunos e professores chegam e vão, em resumo, as coisas se transformam. O que interessa mais é o processo pelo qual as pessoas, no seu ambiente institucional, adaptam-se à tecnologia”.

Uma cultura bem-sucedida que envolve a tecnologia é mandar e-mail, ou seja, correio eletrônico, estimulando a escola utilizar agendas eletrônicas para a marcação de eventos, leva a uma cultura que aceita a tecnologia como algo “natural”. Na atualidade é o meio ágil de trocar informações entre pessoas, porque sua transmissão é instantânea, independente do local para onde será enviado o e-mail. A quantidade de usuários que utilizam o computador ligado a internet cresce a cada ano, em breve todas as pessoas do mundo estão conectadas a ela, isso mostra que devemos ter conhecimento dessa magnitude do universo virtual.

No ensino/aprendizagem o uso dos computadores em sala de aula tem seu objetivo de oferecer novas formas de aprendizagem para o estudante.

Em todos os níveis acadêmicos a tecnologia abre muitas portas aos estudantes, realizando trabalhos quando é estudado um tema específico. O uso de computadores em sala de aula adquire ao aluno um conhecimento mais amplo em uma determinada área de conhecimento, portanto a essa tecnologia deve se tornar uma parte integral das funções da sala de aula, tão acessível quanto às outras disciplinas.

A escola para facilitar os recursos tecnológicos precisa criar estratégia de comunicação e participação oferecendo suporte às atividades desenvolvidas pelo educando, estabelecendo novas relações com a história, com o saber com o mundo e consigo mesmo. Almeida (2006, p.104) Para que se possa usufruir as contribuições das tecnologias na escola, é importante considerar suas potencialidades para produzir, processar, armazenar, organizar, recuperar, atualizar e socializar informações, o que envolve distintos aspectos decorrentes do efeito de gerir os recursos tecnológicos e as respectivas informações, ou seja, de torná-los utilizáveis e reutilizáveis.

Quando colocado os recursos tecnológicos a serviço dos alunos a escola repassa conhecimento e passa a ser um local de formação de educandos e educadores. Sendo que cada informação adquirida pelo aluno será um conhecimento para a transformação da qualidade de vida.

INFORMÁTICA EDUCATIVA

Informática educativa é o uso da informática na educação, ou seja, a ciência que busca compor o processamento de dados através do computador para obter informações educativas.

Na área científica seu objetivo é entender o uso do processamento de dados, incluindo disciplinas sobre processamento de dados no currículo escolar. As escolas consideram que ensinar informática para os alunos é torná-lo capaz de operar determinados softwares.

Então a tecnologia relacionada aos computadores por possuir várias qualidades ou utilidades o usuário pode fazer e aprender várias coisas. O ser humano pode adotar essa ferramenta para atingir seus objetivos positivos ou negativos, utilizando o computador podemos fazer praticamente tudo, por ter grande versatilidade encontramos computadores praticamente em todas as áreas de atuação humana.

No momento histórico que nos está cabendo viver, alguns autores não tem dúvida de chamar de uma “revolução” que está acontecendo ao redor do mundo, uma radical mudança na sociedade e na cultura, que afeta nossos jovens educando. O mundo está mudando, a cada dia que passa mais recursos tecnológicos surgem para inovar a informática. Hoje a sociedade



encontra dificuldades em tirar proveito dos recursos que a tecnologia nos oferecem e evitar os riscos de usar inadequadamente o computador.

Hoje uma ferramenta fundamental da tecnologia é a rede de comunicações, que está contribuindo para as mudanças revolucionárias na educação e na sociedade. A internet interage no cotidiano da educação por ser adequada à nova relação aluno-professor, centrada ao aluno por ser uma fonte de pesquisa e aprendizagem e requer do professor que se torne mais experiente em sua jornada de trabalho. Além de permitir que o professor também aprenda com o aluno trocando informações e facilitando a movimentação da pesquisa realizada. Segundo Sobral (1999, p.15):

A internet facilita a atual tarefa do professor a de guia de aprendizagem, em vez de transmissor de conhecimentos, permite ao aluno um contato mais direto com o mundo, o que atende a mais necessidade atual: o da experiência direta como modalidade de aprendizagem mais propícia ao desenvolvimento da capacidade de resolução criativa de problemas. Como nós encontramos na famosa era da informação nada melhor do que saber e como obter, informações com rapidez e mais do que isso, dado o volume cada vez maior de dados produzidos, como selecionar o que interessa a cada um.

É interessante quando se aprende sobre essa ferramenta de pesquisa (internet) e fazê-la como amiga do ser humano, ajudando ao aprendizado do educando. Devemos aproveitar o conhecimento da internet, pois trará o melhor conhecimento como fonte de pesquisa adquirido no mundo.

O acesso a internet é uma rede virtual de computadores interligados. O correio eletrônico ou e-mail é uma maneira que os usuários podem utilizar por ser rápida barata e simples de ser usada para comunicação em qualquer lugar do mundo.

Os computadores nas escolas são olhados pelos professores como estranhos, percebendo que há um certo medo porque não conhecem bem a máquina. Para a educação computador e internet deve ser usado em sala de aula para tarefas de leituras e escritas para o conhecimento do aluno pois, muitos educandos preferem ler um determinado assunto na tela do computador do que no livro, uma aula em um laboratório de informática é vista pelos alunos como uma fonte de pesquisa.

COMPUTADORES EM SALA DE AULA

Os computadores estão assumindo responsabilidade, seja na empresa, comércio ou esporte, por ser uma máquina de processamento de dados e informações, os dados são caracteres ou símbolos que alimentam o sistema computacional, que são extraídas informações desejada pelo usuário, ou seja, os dados são matéria-prima e informações o produto final. Através dos softwares os computadores podem atender diversa forma o usuário.

Na educação os computadores são questionados por pessoas contra e a favor, de ser inserido em sala de aula, algumas pessoas dizem que mecanizará os alunos e destruíra os efeitos do processo de ensino-aprendizagem. Segundo Cox (2003, p.11):

Faz-se uma crítica quanto ao uso de computadores no ambiente escolar, ou fora desse, para que seja possível aproveitar o melhor dessas máquinas sem incorrer no vultoso erro de subestimá-las, desperdiçando recursos ou atribuindo-lhes papéis miraculosos superestimando-as.

Na prática o uso dos computadores em ambientes escolares, está cada vez maior, salas informatizadas estão ocupando o espaço escolar e se discute sobre educação a distância e biblioteca virtuais.

Os projetos implantados nas escolas públicas como o Proinfo, está sendo valorizado adquirindo professores capacitados para assessorar alunos e demais professores para pesquisas e elaboração de trabalho em sala de aula. Contudo, existem escolas com excelentes laboratórios informatizados e com bom funcionamento, embora a maioria das escola públicas não possuem acesso a recursos computacionais. Neste íterim, percebe-se que as escolas tem

dificuldade ao acesso de salas informatizadas, o que prejudica o aprendizado relacionado a tecnologia. Conforme Cox (2003, p. 19) diz que:

Dentre as características dos instrumentos em estudos, destaca-se a plasticidade – os computadores são programáveis portanto pode ser úteis a diversos fins: podem servir como máquina de escrever ou calcular, auxiliar a gerência escolar, armazenar base de dados para consulta, tutorar estudos, estabelecer malha de comunicação entre pessoas distantes.

Contando com essa ferramenta, a escola procura obter seu melhor caminho em busca pela melhor utilização dos computadores, para atender aos objetivos da educação escolar. Então, é preciso entender os métodos e os processos à prática escolar para que, possivelmente no processo educacional o uso da máquina de processamento seja o mecanismo de aprendizagem.

JOGOS NA INTERNET

As crianças que possuem dificuldades na aprendizagem podem apresentar resultados satisfatório com a utilização dos jogos educativos, pois durante a utilização dos jogos a criança precisa de agilidade e raciocínio rápido aprende a tomar decisões, e no processo de alfabetização a criança se familiariza melhor com letras, números e cores. Dessa forma os jogos educativos proporciona uma boa brincadeira e a criança aprende brincando. Segundo Mercado (2006, p. 81) expõe que:

Os jogos online são ferramentas educacionais que divertem enquanto motivam, podem ser mais complexos e desafiadores que seus pares não computadorizados. Um só jogo pode servir como contexto para a aprendizagem de múltiplos conceitos e variadas habilidades, de natureza bastante sofisticada, tudo isso de maneira que o aluno dificilmente fica desmotivado no processo. Os jogos na internet ganham maior popularidade nas escolas, justamente por causa da capacidade de motivação, pois os professores encontraram nos jogos de computadores um poderoso motivador para o início do processo de ensino aprendizagem.

Portanto os jogos educativos podem ser utilizados como finalidade de lazer, ou de uso educacional. Um exemplo de jogos educativos é o site Escola Games e Atividades educativas. Esses sites possuem jogos são desenvolvidos com finalidade pedagógica para que o professor possa diversificar suas aulas e a criança acaba interagindo melhor com o conteúdo trabalhado em sala de aula.

DESENVOLVIMENTO

Os sites atividades educativas e escola games são sites gratuitos de jogos educativos desenvolvidos para o aprendizado das crianças. Os jogos do site escola games são relacionados ao ensino aprendizagem, cujo os temas se relacionam a língua portuguesa, matemática, inglês, geografia, história, ciências, conhecimentos gerais.



Foto 1: Interface Site Atividades Educativas



Foto 2: Interface principal do Site Escola Games

Os jogos do site Atividades educativas também são relacionados ao ensino aprendizagem, pois além de trazer o tema das disciplinas escolares traz também assuntos diversos que abrangem curiosidades como tecnologia, vestibular, motivação etc.

Foto 1 é interface principal do site atividades educativas, podemos observar que o site é dividido em vários temas específicos, facilitando ao usuário o acesso a atividade desejada

Na Foto 2 a interface principal do site escola Games podemos observar que o site possui temas específicos de diversas áreas como as disciplinas trabalhadas em sala de aula, o usuário poderá também poderá escolher o nível do dificuldade. O site Escola Games, possui ótima interface gráfica para interagir com a criança.

Os sites atividades educativas e escola games foram utilizados na turma do terceiro ano séries iniciais da Escola de Educação Básica São João Bosco. A utilização dos sites foram apresentadas pelo professor em Datashow com explicação de como funciona o jogo e depois seus alunos faziam as atividades relacionadas ao jogo em seu computador. A imagem abaixo representa a explicação do professor da atividade de como utilizar o jogo montar blocos do site atividades educativas.



Foto 3: Explicação do jogo Montar Blocos



Foto 4: Orientação para girar os blocos

A imagem 4 é os alunos do terceiro ano séries iniciais sendo orientados pelo professor de como girar os blocos para montar os desenhos. Alguns alunos apresentaram dificuldades em jogar.

ANÁLISE DE DADOS

Durante a realização deste trabalho os alunos da turma do terceiro ano séries iniciais utilizaram os jogos educativos dos sites Atividades Educativas e Escola Games no processo de ensino Aprendizagem. No total foram entrevistados 23 alunos do 3º ano séries iniciais e responderam perguntas relacionadas ao seu desempenho em utilizar o site Atividades Educativas e Escola Games.

Segue os gráficos dos questionários respondidos pelos alunos da turma do 3º ano séries iniciais.

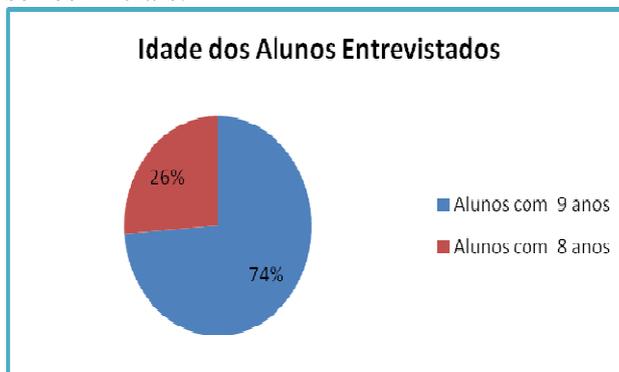


Gráfico 1: Idade dos alunos Entrevistados

Fonte: Acervo do Autor

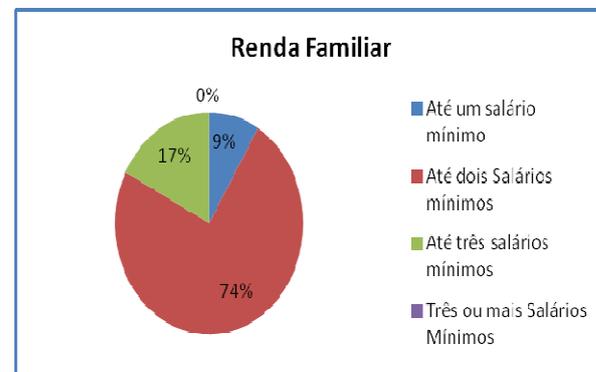
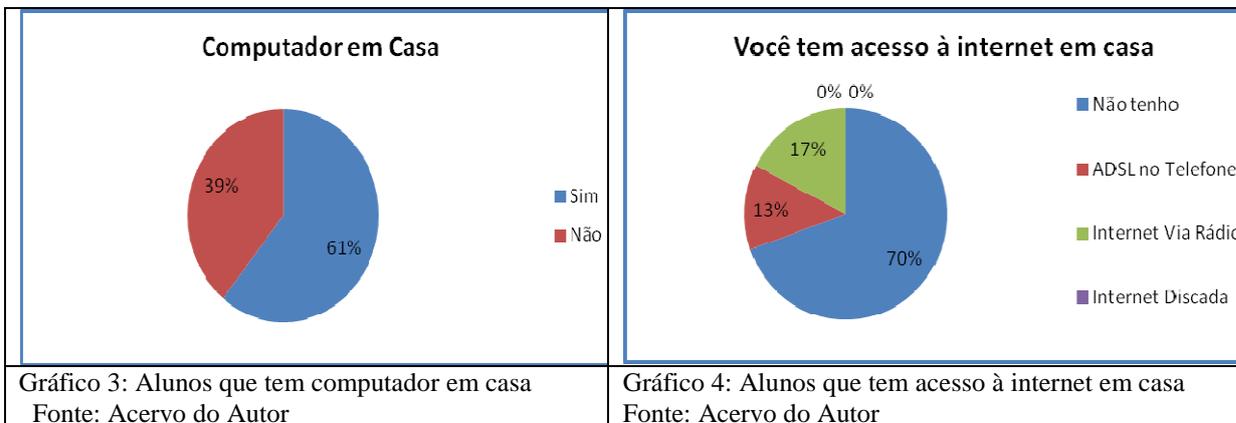


Gráfico 2: Renda da família dos alunos

Fonte: Acervo do Autor

O gráfico 1, representa a porcentagem de idade dos alunos, a parte azul representada com 74% são alunos de 9 anos de idade e a parte vermelha representada com 26% são alunos de 8 anos de idade. O gráfico 2, representa a renda familiar dos pais dos alunos que foram entrevistados,

74% dos pais dos ganham em média até dois salários mínimos, 17% ganham em média até três salários mínimos, 9% ganham em média até um salário mínimo e 0% ganha em média três ou mais salários Mínimos.



O gráfico 3, representa alunos que tem computador em casa, sendo que 61% dos alunos possui um computador em casa e 39% não tem computador em casa. O gráfico 4, representa alunos que tem internet em casa, sendo que 70% dos alunos não tem acesso a internet em casa, 13% tem internet ADSL no telefone, 17% tem internet via rádio, internet discada e na TV a cabo 0%.

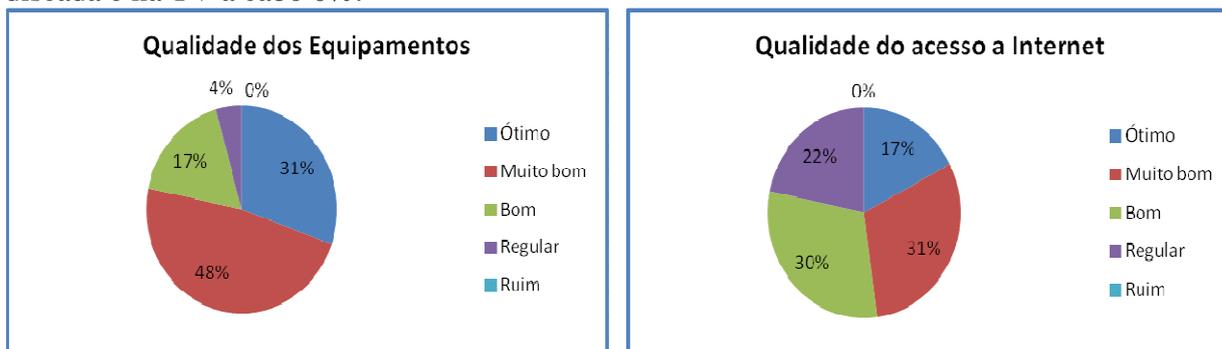


Gráfico 5: Avaliação da qualidade dos equipamentos do laboratório de informática
 Fonte: Acervo do Autor

Gráfico 6, Qualidade do acesso à internet do laboratório de informática da escola
 Fonte: Acervo do Autor

O Gráfico 5, representa a avaliação da qualidade dos equipamentos referente ao laboratório de informática de sua escola, sendo que 31% dos alunos acham que a qualidade dos equipamentos é ótimo, 48% dos alunos acham que a qualidade dos equipamentos é muito bom, 17% dos alunos acham que a qualidade dos equipamentos é bom, 4% acha regular e 0% acham ruim.

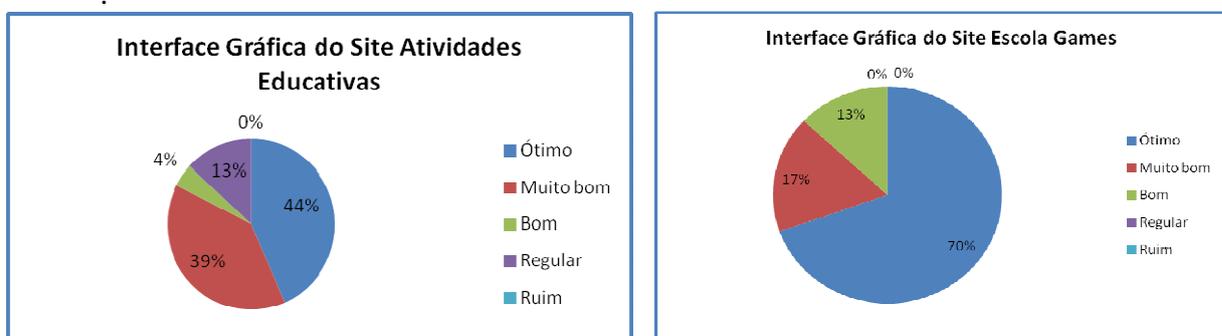


Gráfico 7: Avaliação da interface gráfica do site Atividades Educativas.
 Fonte: Acervo do Autor

Gráfico 8: Avaliação da interface gráfica do site Escola Games
 Fonte: Acervo do Autor

Gráfico 6, representa a qualidade do acesso à internet do laboratório de informática da escola da escola, sendo que 17% dos alunos responderam que a qualidade do acesso a internet

é ótimo, 31% responderam que a qualidade do acesso a internet é muito bom, 30% responderam que a qualidade do acesso a internet é bom, 22% responderam que a qualidade do acesso a internet é regular e 0% responderam ruim. O gráfico 7, representa a avaliação da interface gráfica do site Atividades educativas sendo que 44% dos alunos responderam que a interface gráfica é ótimo, 39% dos alunos responderam que a interface gráfica do site atividades educativas é muito bom, 4% dos alunos responderam que a interface gráfica do site atividades educativas é bom, 13% responderam que a interface gráfica do site atividades educativas é regular e 0% responderam que é ruim.

O gráfico 8, representa a avaliação da interface gráfica do site Escola Games, sendo 70% dos alunos responderam que a interface gráfica é ótimo, 17% responderam que a interface gráfica do site Escola Games é muito bom, 13% dos alunos responderam que a interface gráfica do site Escola Games é Bom, 0% Regular, e 0% ruim.

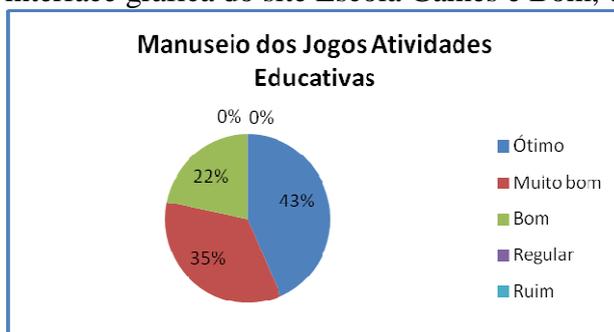


Gráfico 9: Facilidade no manuseio dos jogos Atividades Educativas

Fonte: Acervo do Autor

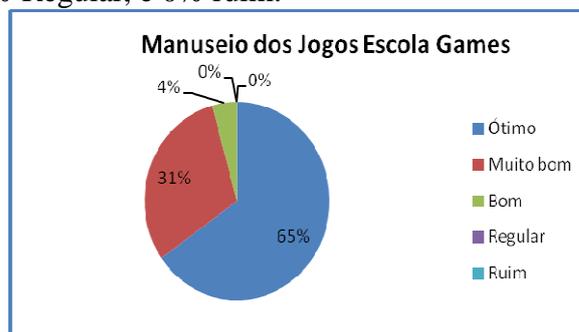


Gráfico 10: Facilidade no manuseio dos jogos Escola Games

Fonte: Acervo do Autor

O gráfico 9, representa se o aluno teve facilidade no manuseio dos jogos do site Atividades Educativas, sendo que os 43% dos alunos responderam que tem facilidade no manuseio dos jogos como resultado ótimo, 35% responderam que tem facilidade no manuseio dos jogos como resultado muito bom, 22% dos alunos responderam que tem facilidade no manuseio dos jogos como resultado bom, 0% respondeu regular e 0% respondeu ruim.

O gráfico 10, representa se o aluno teve facilidade no manuseio dos jogos do site Escola Games, sendo que 65% dos alunos responderam que a facilidade no manuseio dos jogos é ótimo, 31% responderam que a facilidade no manuseio dos jogos é muito bom, 4% responderam que a facilidade no manuseio dos jogos é bom, 0% respondeu Regular, 0% respondeu ruim.

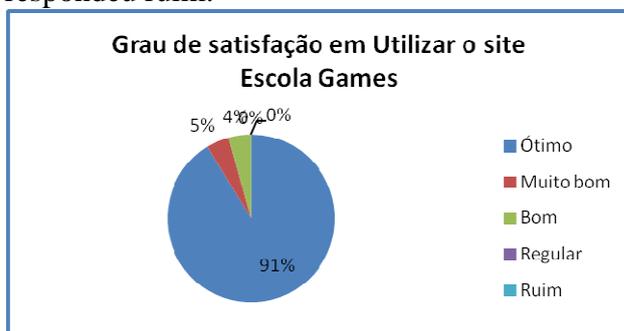


Gráfico 11: Grau de satisfação dos alunos utilizar os jogos do site Escola Games

Fonte: Acervo do Autor

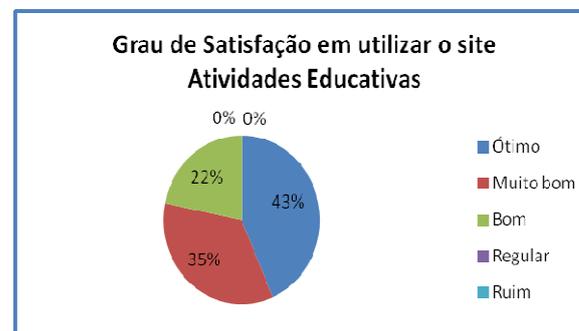


Gráfico 12: Grau de satisfação dos alunos utilizar os jogos do site Atividades educativas

Fonte: Acervo do Autor

O gráfico 11, representa o grau de satisfação dos alunos em utilizar o site Escola games, sendo que 91% dos alunos responderam que seu grau de satisfação em utilizar os jogos do site escola games é ótimo, 5% dos alunos responderam que seu grau de satisfação em utilizar os jogos do site escola games é muito bom, 4% dos alunos responderam que seu grau

de satisfação em utilizar os jogos do site Escola Games é bom, 0% respondeu regular, 0% respondeu ruim.

O gráfico 12, representa o grau de satisfação dos alunos em utilizar o site Atividades Educativas, sendo que 43% dos alunos responderam que seu grau de satisfação em utilizar os jogos do site atividades Educativas é ótimo 35% respondeu que seu grau de satisfação é muito bom, 22% respondeu bom, e 0% respondeu regular ruim.

Durante a análise de dados também foram entrevistados 5 professores com formação em pedagogia. Que são representados pelos seguintes gráficos:

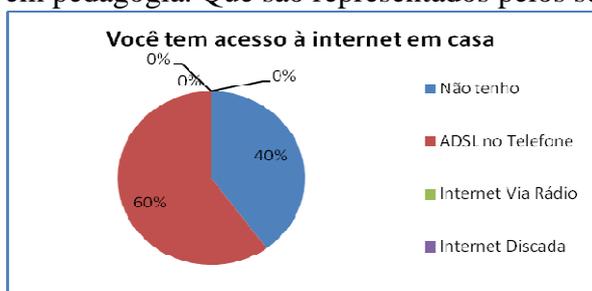


Gráfico13: Professor com acesso à internet em casa
Fonte: Acervo do Autor

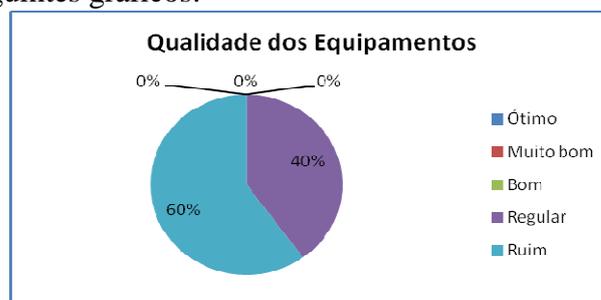


Gráfico 14: Qualidade dos equipamentos da escola.
Fonte: Acervo do Autor

O gráfico 13 representa quantidade de professores que tem acesso a internet em casa, sendo que 60% dos professores tem acesso a internet em casa de modo ADSL e 40% não tem acesso a internet em casa.

O gráfico 14, representa a qualidade do laboratório de informática da escola, sendo que 40% dos professores responderam que a qualidade do laboratório é regular e 60% dos professores acha a qualidade ruim.

O gráfico 15, representa a qualidade de acesso a internet do laboratório da escola, sendo que 40% dos professores responderam que a qualidade é regular e 60% responderam que a qualidade de acesso a internet é ruim.

O gráfico 16 representa a qualidade da interface gráfica do site atividades educativas, sendo que 40% dos professores responderam que a interface gráfica é muito bom, 20% responderam que é bom e 40% responderam que é regular

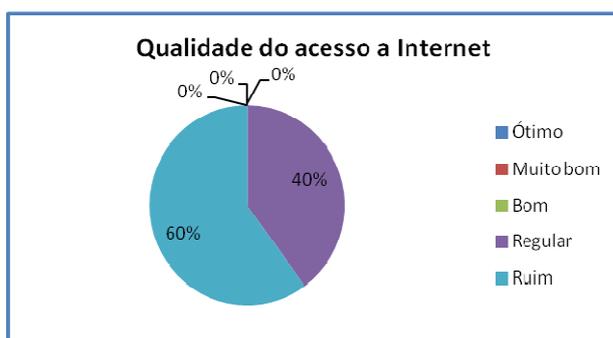


Gráfico 15: Qualidade do acesso a internet do laboratório da escola
Fonte: Acervo do Autor

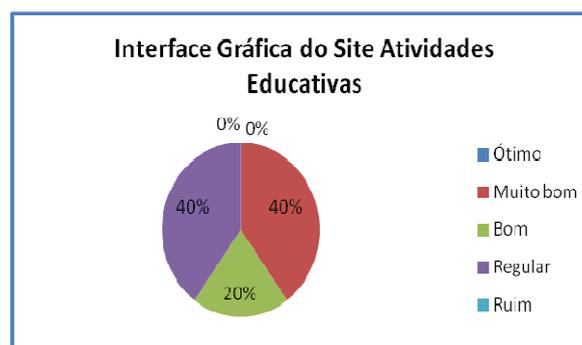


Gráfico 16: Avaliação da interface gráfica do site Atividades Educativas
Fonte: Acervo do Autor

O gráfico 17, representa a qualidade da interface gráfica do site Escola Games, sendo que 100% dos professores responderam que a interface gráfica dos jogos do site Escola Games é ótimo.



Gráfico 17: avaliação da interface gráfica do site Escola Games

Fonte: Acervo do autor

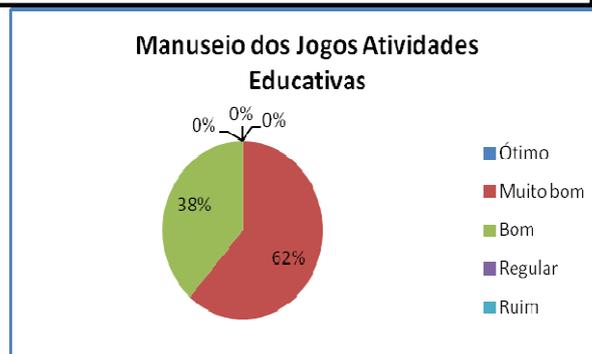


Gráfico 18: Facilidade no manuseio dos jogos do site Atividades Educativas

Fonte: Acervo do autor

O gráfico 18, representa a facilidade no manuseio dos jogos do site Atividades Educativas, sendo que 62% dos professores responderam que o manuseio é muito bom e 38% dos professores responderam que o manuseio é bom.

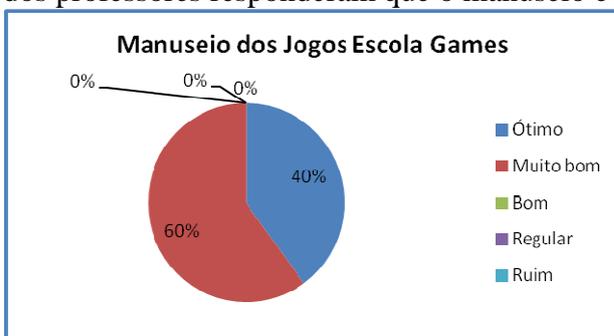


Gráfico 19: Facilidade no manuseio dos jogos do site Escola Games

Fonte: Acervo do Autor



Gráfico 20: Grau de satisfação em utilizar o site Escola Games

O gráfico 19, representa a facilidade no manuseio dos jogos do site Escola Games, sendo que 40% dos professores responderam que a facilidade no manuseio dos jogos é ótimo e 60% dos professores responderam muito bom.

O gráfico 20, representa o grau de satisfação em utilizar os jogos do site Escola Games, sendo que 80% dos professores responderam que seu grau de satisfação é ótimo e 20% respondeu muito bom.

O gráfico 21, representa o grau de satisfação em utilizar os jogos do site Atividades Educativas como ensino aprendizagem, sendo que 40% dos professores responderam que seu grau de satisfação é ótimo, 40% dos responderam que é muito bom e 20% respondeu que é bom.

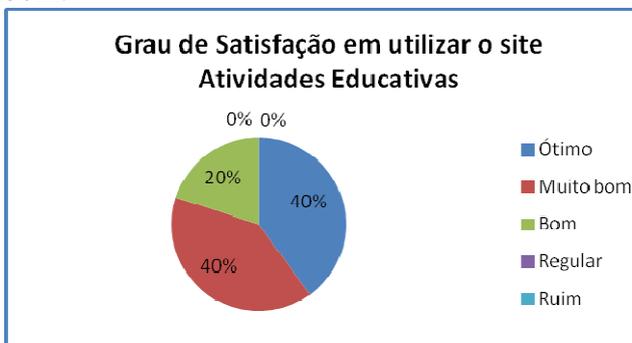


Gráfico 21: Grau de satisfação em utilizar o site Atividades.

Fonte: Acervo do Autor

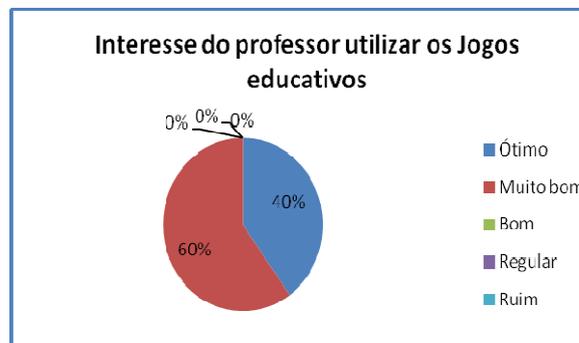


Gráfico 22: Interesse do professor utilizar os jogos educativos

Fonte: Acervo do Autor

O gráfico 22 representa o grau de interesse do professor em utilizar o computador com acesso a internet e como forma de ensino aprendizagem os jogos do site Atividades Educativas e Escola Games.

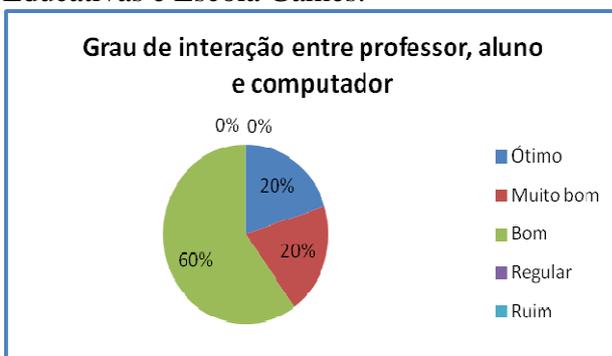


Gráfico 23: Grau de interação entre, professor, aluno e computador

Fonte: Acervo do Autor

O gráfico 23, representa o grau de interação entre professor, aluno e computador, sendo que 20% responderam que o grau de interação é ótimo, 20% responderam muito bom e 60% responderam bom.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A escola deve ser construída por alunos, docentes, comunidade e especialistas, e cabe a ela relatar seus desejos e expectativas. O gestor deve buscar atender as reais necessidades da escola para superar seus desafios e dificuldades que possivelmente serão enfrentados na sociedade.

Nas últimas décadas nosso mundo ficou mais avançado do que no passado, ocorreu uma verdadeira revolução tecnológica.

Em todos os níveis acadêmicos, a tecnologia abre muitas portas aos estudantes, realizando trabalhos quando é estudado um tema específico. O uso de computadores em sala de aula adquire ao aluno um conhecimento mais amplo em uma determinada área de conhecimento, portanto essa tecnologia deve se tornar uma parte integral das funções da sala de aula, tão acessível quanto às outras disciplinas.

É dever das escolas, contribuir para a formação de cidadãos conscientes aptos para decidirem e atuarem na realidade do mundo que vivemos, de modo comprometido com a vida e a sociedade.

REFERÊNCIAS

- ADRIÁN, Mariella. **Informática Educativa Escolar**. São Paulo: Loyola, 2006.
- ALMEIDA, Fernando José de; ALMEIDA, Maria Elizabeth B.B. de. **Liderança, Gestão e Tecnologias: Para a Melhoria da Educação no Brasil**. São Paulo: PUC-SP, 2006.
- COX, Kenia Kodel. **Informática na Educação Escolar: Campinas: Polêmicas do nosso Tempo**. São Paulo: Autores Associados, 2003.
- MARINHO, Hermínia Regina Bugeste, et al. **Pedagogia do Movimento: universo lúdico e psicomotricidade**. 2. ed. Curitiba: Ibpex, 2007.
- MERCADO, Luiz Paulo Leopoldo. **Experiências com Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação**. Maceió: Edufal, 2006.
- SOBRAL, Adail. **Internet na Escola: O que é e como se faz**. 3. ed. São Paulo: Loyola, 1999.