



III MOSTRA VIRTUAL DE INCLUSÃO DIGITAL

Escola Municipal de Ensino Fundamental Wenceslau Fontoura

Título: Os Jogos na Informática

Professora Mirele Pinheiro de Mello

Nome completo, idade e turma de todos os alunos envolvidos: Turma B11

Alisson Patrick Silva da Silva – 13 anos

Ana Catharina Valência Duarte -10 anos

Andressa Pereira do Santos Carneiro - 10 anos

Bianca da Rosa Gomes -10 anos

Brenda Rodrigues de Almeida – 10 anos

Bruna Nicole Coimbra Neves -11 anos

Bruno Bessa Pereira anos-11 anos

Cauani Luz de Quadros- 11 anos

Dionata da Silva Severo- 11 anos

Eduarda da Silva Peres – 11 anos

Elizama Santos de Lima – 13 anos

Emilly Luiza Ferreira da Silva – 10 anos

Érica Vitória Feijó Valencia – 10 anos

Estevão Santos Barbosa – 12 anos

Evillen Honatel da Rosa – 11 anos

Fabriele dos santos Bermann – 9 anos

Gabriel dos Santos de Lima – 10 anos

Joice Gonçalves – 13 anos

Karoline Leite Almeida – 10 anos

Kleber Ruan Silva Ramiro – 10 anos

Maria Ediarda Jaime da Silva – 10 anos

Mariane Fagundes Ribeiro – 9 anos

Patrick Brião Alves – 10 anos

Ricardo de Souza Lopes – 10 anos

Rihan da Silva Fonseca – 9 anos

Thiago da Silva Ribeiro – 10 anos

Vitor Eduardo Silva - 10 anos

Vitor Ezaú Alves Nunes - 11 anos

Proposta pedagógica orientadora da produção:

A proposta inicial foi explorar livremente os jogos já selecionados na página da escola, tanto por sugestões dos professores, quanto por pesquisas da professora coordenadora da sala de informática (mais de 100 jogos). A ideia era proporcionar “um ambiente de ensino e aprendizagem cativante e motivador”, como nos fala Liane M. Rockenbach Tarouco, em seu texto *Jogos, Computador e Internet na Educação*, em Mídias na Educação, texto de um curso de Especialização que estou fazendo na UFRGS. Depois partimos para a produção de jogos no programa chamado EdiLim, que permite a criação de jogos e atividades diversas, como forca, caça-palavras, memória, quebra-cabeças, entre muitas outras.

Período de desenvolvimento da atividade: 2º trimestre de 2014 e parte do terceiro trimestre (outubro)

Objetivos:

Cativar, estimular a curiosidade, a troca entre os pares, o desafio, o exercício da inteligência e capacidade, a motivação para a aprendizagem de diferentes conteúdos. Também a familiarização dos alunos com recursos (diferentes ferramentas) usados nos jogos e na internet, incluindo o manuseio de ícones, pois muitos ainda têm dificuldades.

Habilidades desenvolvidas com a atividade proposta:

Raciocínio, criatividade, concentração, a aquisição de iniciativa e autoconfiança, o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração e o desenvolvimento do raciocínio lógico matemático e espacial.

Conteúdo:

Jogos que são encontrados no site da escola Wenceslau Fontoura e o Programa EdiLim.

Site:

http://websmed.portoalegre.rs.gov.br/escolas/wenceslau/paginas/professores/aline_informatica.htm

Desenvolvimento da atividade:

Nas primeiras seis semanas os alunos exploraram livremente jogos que se encontram no site da escola, de diversas áreas do conhecimento como História, Ciências, Linguagem e Matemática, mas também outros jogos envolvendo raciocínio lógico, pintura, criatividade e desafios dos mais diversos.

Nas semanas seguintes e o projeto ainda está em andamento (outubro de 2014), começamos então a propor o novo desafio aos alunos: trabalhar com um programa chamado EdiLim, que permite a criação de jogos e atividades diversas, como forca, caça-palavras, entre muitas outras. Foi feita uma explicação básica sobre o seu funcionamento, usando o projetor e depois as duplas criaram jogos de memória com o tema "alimentos". Também fizeram uma aula onde eles procuravam no Google, imagens dentro do tema(já planejado em aula anteriormente) para construção dos próximos jogos. Nas próximas aulas, continuaremos explorando as outras possibilidades oferecidas pelo Edilim e os alunos definirão novos temas de trabalho.

Recursos de apoio:

Sala de informática com 16 computadores, projetor, quadro e giz, aulas expositivas.

Estratégias de acompanhamento:

Os alunos foram acompanhados constantemente por mim e pela professora da sala de informática, Aline Siemionko dos Santos, auxiliando-os em todas as dúvidas com relação aos recursos, tanto de uso dos programas, jogos e internet, quanto do uso do software de produção de jogos em questão (EdiLim).

Considerações sobre a proposta:

O trabalho ainda está em andamento, mas o que posso relatar é que os objetivos principais estão sendo atingidos, e que os jogos, além de gerarem aprendizagem, estão gerando de forma lúdica e

desafiadora, e também facilitando o trabalho de solidariedade entre os pares através do auxílio mútuo nos diferentes jogos e atividades propostas nas aulas de informática.

Referência bibliográfica:

TAROUCO, Liane M. Rockenbach. *Jogos, Computador e Internet na Educação*. Porto Alegre. In Mídias na Educação, Cinted, 2011.

Sites: <http://websmed.portoalegre.rs.gov.br/escolas/wenceslau/>

<http://infowenceslau.blogspot.com.br>