

RESSALVA

Atendendo solicitação do(a) autor(a),
o texto completo desta Dissertação
será disponibilizado somente a partir
05/02/2020.

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
FACULDADE DE CIÊNCIAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
DOCÊNCIA PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA

CAMILA AKEMI ABE

TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO: A ELABORAÇÃO DE GAMES PARA O ENSINO
DA LÍNGUA INGLESA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

BAURU

2018

CAMILA AKEMI ABE

TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO: A ELABORAÇÃO DE GAMES PARA O ENSINO
DA LÍNGUA INGLESA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre a Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – Faculdade de Ciências, Campus de Bauru – Programa de Pós-graduação em Docência para a Educação Básica, sob orientação da Prof^a Dr^a Regiani Aparecida Santos Zacarias.

BAURU

2018

Abe, Camila Akemi.

Tecnologias na Educação: A elaboração de games para o ensino da Língua Inglesa nos anos iniciais do Ensino Fundamental/Camila Akemi Abe, 2018

104 f.

Orientadora: Regiani Aparecida Santos Zacarias

Dissertação (Mestrado)-Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Ciências, Bauru, 2018

1. Games para a lousa digital. 2. Língua inglesa.
3. Crianças. I. Universidade Estadual Paulista.
Faculdade de Ciências. II. Título.

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE CAMILA AKEMI ABE, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DOCÊNCIA PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA, DA FACULDADE DE CIÊNCIAS - CÂMPUS DE BAURU.

Aos 05 dias do mês de fevereiro do ano de 2018, às 14:00 horas, no(a) Anfiteatro da Pós-Graduação da Faculdade de Ciências - UNESP/Bauru, reuniu-se a Comissão Examinadora da Defesa Pública, composta pelos seguintes membros: Profa. Dra. REGIANI APARECIDA SANTOS ZACARIAS do(a) Departamento de Letras Modernas / Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências e Letras de Assis, Profa. Dra. MARIA INEZ MATEUS DOTA do(a) Departamento de Ciências Humanas / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação de Bauru, Dra. THAIS CRISTINA RODRIGUES TEZANI do(a) Departamento de Educação / Faculdade de Ciências - UNESP/Bauru, sob a presidência do primeiro, a fim de proceder a arguição pública da DISSERTAÇÃO DE MESTRADO de CAMILA AKEMI ABE, intitulada "**Tecnologias na Educação: a elaboração de games para o ensino da língua inglesa nos anos iniciais do ensino fundamental**" e produto educacional "**Games para a lousa digital - inglês nos anos iniciais do ensino fundamental**". Após a exposição, a discente foi arguida oralmente pelos membros da Comissão Examinadora, tendo recebido o conceito final: APROVADA . Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelos membros da Comissão Examinadora.



Profa. Dra. REGIANI APARECIDA SANTOS ZACARIAS



Profa. Dra. MARIA INEZ MATEUS DOTA



Dra. THAIS CRISTINA RODRIGUES TEZANI

DEDICATÓRIA

Dedico esta dissertação primeiramente a Deus, pois nada seria sem Ele.

À minha filha Clara Yumi Abe, todas as lutas por ela, amor incondicional.

Ao meu namorado Rodrigo por todo apoio, paciência e compreensão nesse período.

À minha avó materna fonte de superação e inspiração para minha vida.

Ao meu orientador Prof. Dr. Marcos Jorge (*in memoriam*) por sua confiança depositada em mim.

À minha orientadora Prof^a Dr^a Regiani Aparecida Santos Zacarias pela amizade, carinho e compartilhamento de saberes durante as orientações.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço a Deus, minha fortaleza, por me conceber a oportunidade de chegar até aqui e poder compartilhar com outras pessoas o resultado deste trabalho.

Ao meu querido orientador Prof. Dr. Marcos Jorge (*in memoriam*) ao qual serei eternamente grata pela confiabilidade de ter me escolhido como parte de sua equipe. Que esteja em paz, em minhas orações será sempre lembrado.

À minha filha amada Clara Yumi Abe, muito obrigada por tido paciência e ter cedido vários momentos de lazer para os meus estudos, amor que transcende.

Ao Rodrigo Soares, agradeço por todo o zelo comigo durante essa caminhada, cada palavra, gestos foram muito importantes para me fortalecer.

Aos meus familiares mais próximos, em especial minha Tia Mitico que esteve comigo nos momentos mais difíceis desse percurso, gratidão sempre.

Ao meu anjo de orientadora Prof^a Dr^a Regiani Aparecida Santos Zacarias, obrigada pela dedicação, por ser exemplo de mulher batalhadora, admirável e acima de tudo sensível.

À professora Prof^a Dr^a Maria do Carmo Monteiro Kobayashi que em sua disciplina Educação Ludicidade e Tecnologias da Informação e Comunicação ministrada em janeiro de 2017 partilhou seus conhecimentos e experiências que resultaram em valiosas contribuições para nosso estudo.

À professora Prof^a Dr^a Eliana Marques Zanata pela disponibilidade em orientar nas dúvidas e realizar apontamentos essenciais nesta pesquisa, obrigada pelo carinho e acolha.

Às professoras escolhidas para compor a banca Prof^a Dr^a Maria Inez Mateus Dota e Prof^a Dr^a Thais Cristina Rodrigues Tezani gratidão pelas contribuições ao trabalho.

A todos os professores do Programa de Pós-graduação em Docência para a Educação Básica pelos ensinamentos e experiências disponibilizados a nós alunos.

Às equipes escolares nas quais atuo, à equipe de gestão CEM 'Anita Liévana Camargo' em especial Sandra Magossi Mainardi (aposentada atualmente) e Lillian

Carla da Silva e CEM 'Neyde Tonanni Marão' por todo apoio e compreensão que recebi nesta fase.

À secretária da Educação de Votuporanga Encarnação Manzano, aos assessores pedagógicos Marcelo Batista, Fabiana de Jesus Parreira pelas aprendizagens e desabafos compartilhados e ao Anderson Bençal Indalécio pela generosidade em emprestar vários livros para esta pesquisa.

Aos companheiros de jornada dessa terceira turma de Mestrado, que tive o prazer de conhecer e de partilhar bons momentos, em especial meus amigos Cris e Robinson.

À minha amiga Emanuelli Vallini da Luz que mesmo estando longe, sempre mandou vibrações positivas para a conclusão deste trabalho. Assim como minha amiga Prof^a Juliana que se prontificou a me ajudar em diversas ocasiões.

Aos meus alunos, meus motivadores para buscar novas práticas, por eles, além de minhas internas inquietações, de estar em aprendizagem constante.

Ao programador Adas que atentamente nos escutou para as criações dos jogos, obrigada pela disposição em nos ajudar.

Mas para que serve estudar? Os alunos acabaram encontrando muitos motivos. Eles lembraram que a cantineira tem que saber pesar a farinha para fazer o bolo, o pedreiro tem que calcular quantos tijolos irá gastar. E Isadora, 11 anos, arrematou: “E o piloto tem que entender de computador, saber geografia e ler os mapas para não se perder no caminho do céu”.

(Prof. Hubert Alquéres, diretor-presidente da Imprensa Oficial do Estado de São Paulo. In: Álbum de histórias, 2005, p. 29).

RESUMO

Imersos em um fenômeno mundial de integração de culturas, informações, comércio, economia, dentre outros assuntos, podemos notar e encontrar de forma facilitadora e constante, palavras, frases e anúncios em língua inglesa. Esse fato gera, assim, uma aproximação deste idioma com as crianças que crescem na era tecnológica e estão inseridas no ambiente eletrônico-virtual. O principal contato das crianças com a língua inglesa dá-se por meio de jogos eletrônicos, brinquedos, programas de televisão e músicas, oportunizando valiosos momentos para o processo de ensino e aprendizagem de inglês. A pesquisadora é professora de inglês atuante na rede municipal de uma cidade do interior paulista chamada Votuporanga. No, ano de 2014 a cidade aderiu ao ensino e aprendizagem de Inglês em todos CEMEI's (Centro Educacional Municipal de Educação Infantil) e CEM's (Centro Educacional Municipal). Neste mesmo ano, surgiram inquietações por parte da pesquisadora relacionadas à prática pedagógica e ao interesse em levar para a sala de aula a tecnologia como meio apoiador, condizente para a realidade do aluno. Sendo assim, o objetivo deste trabalho foi desenvolver e utilizar os *games* em lousas digitais nas aulas de língua inglesa nos anos iniciais do ensino fundamental. A iniciativa aproximou conhecimento e tecnologia e estabeleceu uma relação positiva e efetiva no processo de ensino e aprendizagem, além de harmonizar a relação entre aqueles que dominam a tecnologia, com os que ainda estão em processo de adaptação. Para tanto, fundamentamos esse estudo nas abordagens de ensino de línguas e no uso das tecnologias para o ensino de idiomas com ênfase nas características da geração digital. A metodologia teve enfoque em uma pesquisa qualitativa participativa e o resultado desta pesquisa consiste em 3 jogos intitulados '*My family*', '*Painting*' e '*Tic Tac Toe*' respectivamente para o 1º ano, 2º ano e 3º ano. O produto final deste trabalho é uma página na Internet onde os jogos elaborados estão disponibilizados gratuitamente.

Palavras – chave: Games para a lousa digital; língua inglesa; ensino fundamental.

ABSTRACT

English words are frequently present in the actual world scenario, which integrates culture, information, commerce, economy and other subjects as global topics. In this way, children become more familiar with words in the English language. They also grow in an electronic-virtual environment where games and toys, as well as, TV programs and music favor the use of the English language. All that promotes and facilitates English language teaching and learning. Therefore, in the city of Votuporanga, located in the Northwest of the State of São Paulo, English is mandatory in all Municipal Schools (CEMEI and CEM). In 2014, the researcher felt uneasy about the traditional pedagogical practices ongoing at those schools and became particularly interested in developing a project that could make technology an efficient tool in promoting a fun learning environment for the native digital generation. In this way, the objective of this work was to develop and apply digital class board games for the first grades of the elementary school. The idea was to prove that digital class board games are supporting tools that motivate children in the English teaching and learning process. This study is based on theories about foreign language teaching approaches, the use of new technologies in foreign language teaching and on the main features of gamification aimed at the digital generation. This is a qualitative and descriptive research focused on the development of digital games. We hope that the use of games may help improve the relationship between the digital generations and the English language classroom pedagogical content. We hope that this research may contribute to a more positive, playful, pleasant and effective classroom interaction. As a result, the games *My family*, *Painting* and *Tic Tac Toe* were developed for first, second and third grades respectively. The final product of this work is a web page that hosts the games and all related information.

Keywords: Digital games; English language teaching; digital board, elementary school.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Frente lousa digital móvel	34
Figura 2 Verso lousa digital móvel	34
Figura 3 Foto do projetor	37
Figura 4 Foto da lousa digital fixa	37
Figura 5 Captura de tela do <i>software UbiBoard</i>	38
Figura 6 <i>Tic Tac Toe</i> no tabuleiro	61
Figura 7 Alunos jogando <i>Tic Tac Toe</i> no tabuleiro	61
Figura 8 <i>Tic Tac Toe</i> na lousa digital	62
Figura 9 Imagens dos personagens do <i>game 'My family'</i>	63
Figura 10 Cores do <i>game 'Painting'</i> no jogo digital	64
Figura 11 Tela inicial do <i>game 'My family'</i>	66
Figura 12 Tela 2 do <i>game 'My family'</i>	67
Figura 13 Tela 3 do <i>game 'My family'</i>	68
Figura 14 <i>Game 'My family'</i> na lousa digital	69
Figura 15 Tela inicial do <i>game 'Painting'</i>	70
Figura 16 Tela 2 do <i>game 'Painting'</i>	71
Figura 17 <i>Tic Tac Toe</i> na lousa digital	72

LISTA DE TABELAS E QUADROS

Quadro 1	Aprendizagem baseada em jogos digitais sob dois aspectos: envolvimento e aprendizagem	30
Quadro 2	IDEB dos municípios com mais de 50 mil habitantes do Estado de São Paulo	33
Quadro 3	Distribuição de lousas digitais interativas móveis	34
Quadro 4	Distribuição de lousas digitais interativas móveis fixas	35
Quadro 5	Plano de ensino de Inglês do 1º ano	48
Quadro 6	Plano de ensino de Inglês do 2º ano	52
Quadro 7	Plano de ensino de Inglês do 3º ano	58

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CEM	Centro Educacional Municipal (CEM's)
CEMEI	Centro Educacional Municipal de Educação Infantil (CEMEI's)
DGBL	Digital Game-Based Learning (Aprendizagem baseada em jogos digitais)
GDD	Game Design Document
HD	High Definition (Disco rígido do computador)
HDMI	High-Definition Multimedia Interface (Interface Multimídia de Alta Resolução) tipo de conector de áudio e vídeo digital
LDI	Lousa Digital Interativa
LE	Língua Estrangeira
LEC	Língua Estrangeira para Criança
LEM	Língua Estrangeira Moderna
PAM	Programa Aprender Melhor
PCNs	Parâmetros Curriculares Nacionais
PPP	Projeto Político Pedagógico
TBC	Treinamento Baseado em Computador
TDIC	Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
TEA	Transtorno do Espectro do Autismo
TOD	Transtorno Opositivo-Desafiador
UAB	Universidade Aberta do Brasil
USB	Universal Serial Bus (Porta Universal)
WWW	World Wide Web (Rede Mundial de Computadores)

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	17
2. CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS	24
2.1 Abordagens de ensino de línguas estrangeiras	24
2.2 O uso das tecnologias para o ensino de idiomas	25
2.3 <i>Games</i> na educação	27
3.A LOUSA DIGITAL INTERATIVA (LDI) COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM	32
3.1 A ferramenta lousa digital interativa	33
3.2 Estudo sobre as características, funcionalidade e o uso da lousa digital interativa adotada	37
4. METODOLOGIA DO PRODUTO	40
4.1 Objetivos	40
4.2 Tipo da pesquisa	40
4.3 Público-alvo	41
4.4 Diagnóstico local	59
4.5 Etapas do desenvolvimento do produto	59
4.5.1 Desenvolvimento do <i>game Tic Tac Toe</i>	59
4.5.2 Desenvolvimento do <i>game My family</i>	62
4.5.3 Desenvolvimento do <i>game Painting</i>	64
5. APLICAÇÃO DO PRODUTO	66
5.1 <i>Game: My family</i> - 1ºano do ensino fundamental	66
5.1.2 Registro das observações do <i>game My Family</i>	68
5.2 <i>Game:Painting</i> - 2º ano do ensino fundamental	70
5.2.1 Registro das observações do <i>game Painting</i>	71
5.3 <i>Game: Tic Tac Toe</i> - 3º anos do ensino fundamental	71
5.3.1 Registro das observações do <i>gameTic Tac Toe</i>	72
5.4 Resultados e comentários	73
6.CONSIDERAÇÕES FINAIS	74
REFERÊNCIAS	76
ANEXO I Carta de autorização	81

Erro! Indicador não definido.

APRESENTAÇÃO

Cursei a educação infantil e os anos iniciais do ensino fundamental em escolas públicas no interior de São Paulo. Na quinta série, atualmente sexto ano do ensino fundamental (sob a aprovação da lei 11.274 em fevereiro de 2006), os meus pais me matricularam em uma escola particular.

Como a maioria de meus colegas de sala estudavam juntos desde a educação infantil e vínculos estavam estabelecidos, demorei um pouco para me enturmar na nova escola. Por ser uma fase de pré-adolescência na qual as meninas tendem a agrupar-se, por natureza são mais precoces e estão passando por mudanças hormonais e corporais, pude observar que as mesmas já tinham suas ‘panelinhas’¹.

Por outro lado, os meninos, que demoram um tempo maior para que essas mudanças aconteçam, foram mais simpáticos e acolhedores ao me integrar na sala de aula.

No segundo dia de aula, tive o primeiro contato com a língua inglesa de maneira didática, antes já era frequente essa proximidade por meio de músicas, videoclipes e séries cinematográficas.

No momento em que adentrei a sala de aula, vi um homem de estatura alta, magro e cabelos lisos pretos conversando em inglês com a classe, senti desespero e medo, lembro-me de que ele perguntava a respeito das férias e se os alunos tinham alguma novidade, nesse instante alguns colegas olharam para mim se referindo que tinha aluna nova na classe.

Então o professor compreendeu o sinal e com os olhos arregalados aproximou-se da minha carteira e perguntou ‘*What’s your name?*’ a resposta foi com um sinal afirmativo de balançar a cabeça e imediatamente um colega ao meu lado sussurrou ‘*My name is...*’ Foi o suficiente para ele perceber que nunca havia frequentado aulas de inglês anteriormente, vi algumas meninas balançando a

¹Em sentido figurado, uma panelinha representa um grupo restrito de pessoas, que é fechado, e por isso não é fácil fazer parte. Pode ser um grupo de amigos próximos, no qual existe cumplicidade.

cabeça e dando risadinhas em minha direção, quis chorar e sair correndo daquele lugar, porém fiquei sem nenhuma reação.

No decorrer dessa mesma aula, conforme o professor ia explicando e recapitulando o verbo '*to be*' notei que apesar da minha defasagem em relação aos outros colegas, tinha facilidade com a matéria, consegui resolver os exercícios propostos sozinha e fui até a lousa colocar a resposta para surpresa do professor e de colegas. Assim comecei a interessar-me cada vez mais pelo inglês, estudava por meio de músicas, séries e filmes e aprendi diversos conteúdos de forma autônoma.

Essa experiência do meu primeiro dia de aula de inglês, a princípio desagradável e desconfortável, acredito que foi um acontecimento favorável e incentivador para minha formação e prosseguimento em meus estudos.

Após a conclusão do ensino médio, prestei o vestibular e consegui passar na Unesp, cursei Letras com habilitação em língua inglesa, fiz especialização em metodologia do ensino de língua estrangeira e devido ao anseio pela formação continuada e por novas possibilidades a serem agregadas à prática pedagógica, decidi cursar o mestrado.

O ingresso no programa de Pós-Graduação (*stricto sensu*) possibilitou-me o contato com docentes que auxiliaram minha caminhada tanto com o conhecimento teórico quanto com o conhecimento empírico, sempre dispostos a contribuir e a compartilhar seus ensinamentos.

A participação no grupo de estudos liderado pelo meu orientador Prof. Dr. Marcos Jorge (*in memoriam*) sobre legislação e política educacional (GELPE) trouxe contribuições essenciais para este trabalho, por meio dos estudos em grupo, abordamos diversos temas dentre alguns, as diretrizes educacionais no ensino básico, gestão democrática no ensino público e tecnologias no ambiente escolar. Foram realizadas também, reflexões e análises críticas contextualizadas na prática pedagógica de cada membro do grupo.

Hoje, com a experiência docente de seis anos lecionando para crianças, tenho buscado meios para que a aproximação do idioma flua de modo mais natural, sem que cause pressão e pavor aos alunos.

Assim, este trabalho propõe abordar os conteúdos de língua inglesa na sala de aula, por meio dos jogos elaborados para a lousa digital e inserir os alunos em

um ambiente onde a tecnologia unida às relações educativas possa estabelecer aprendizagem significativa e laços afetivos fortalecidos. Esta união harmoniza a relação entre aqueles que dominam a tecnologia e aqueles que ainda estão em processo de adaptação.

Espero que este estudo possa favorecer outros docentes atuantes na educação básica desejosos de inserir a tecnologia e práticas que propiciem melhorias na educação.

1.INTRODUÇÃO

Ao longo das últimas décadas, saber uma língua estrangeira ganhou evidência no mercado, tornando-se diferencial para atingir objetivos profissionais ou pessoais.

Nota-se assim, proveniente de fatores como o desenvolvimento industrial, urbanização e modernização (BRITO, 2013) uma expansão na oferta do ensino de idiomas e uma tendência ao ensino multilíngue.

Na educação básica, a língua inglesa é a língua estrangeira obrigatória na matriz curricular nos anos finais do ensino fundamental, estabelecida pelo Parâmetro Curricular Nacional (PCN, 1998). Com a proposta de teóricos em estudos recentes, em (re)contextualizar o conceito de língua franca, a língua inglesa não é mais mistificada como apenas oriunda de países como Estados Unidos e Inglaterra. Nessa perspectiva, são acolhidos e legitimados os usos que dela fazem falantes espalhados no mundo inteiro, com diferentes repertórios linguísticos e culturais, o que desvincula da noção de pertencimento a um determinado território e, conseqüente a culturas típicas de comunidades específicas, legitimando os usos da língua inglesa em contextos locais, favorecendo assim, uma educação linguística voltada para a interculturalidade, (PCN, 1998).

A Secretaria de Educação do Estado de São Paulo tendo referência no PCN (1998) elaborou a Proposta Curricular do Estado de São Paulo e nesta, a matriz curricular para o ensino de Língua Estrangeira Moderna (LEM). A intenção é garantir uma base comum de conhecimentos e competências, que sejam capazes de promover autonomia intelectual e maior capacidade de reflexão dos aprendizes, contribuindo de maneira decisiva para a formação cidadã dos educandos. (SÃO PAULO, 2008).

Como meio de assegurar a implementação dessa Proposta, foi criado em 2008, e distribuídos em todo o Estado o 'Caderno do Professor', cujo objetivo é organizar o sistema educacional de São Paulo. Constituído de um volume para cada bimestre e organizado por disciplina, este material apresenta conteúdos, habilidades e competências organizados por ano escolar e acompanhados de orientações para a gestão da sala de aula, para a avaliação e recuperação. Da mesma forma, há

sugestões de métodos, estratégias de trabalho nas aulas e práticas de trabalhos interdisciplinares (SÃO PAULO, 2008).

Em complemento ao 'Caderno do Professor', no ano seguinte, a Secretaria de Educação do Estado de São Paulo apresentou o material didático denominado 'Caderno do Aluno'. Elaborado para que os estudantes tenham mais uma fonte de estudo, é organizado por bimestre e por disciplina, contendo textos explicativos, imagens, exercícios para fixação, além de espaço para anotações a cada término de unidade.

Não obstante a preocupação do Estado em viabilizar material didático de apoio ao ensino, as atividades na prática não atendem às características do aluno nativo digital². Segundo Prensky (2001), os alunos de hoje que estão constantemente em contato com informações e ações interativas disponíveis em meio eletrônico digital processam seus pensamentos de forma diferente das gerações anteriores, pois os modelos de vida foram modificados.

Palfrey e Gasser (2011) afirmam que a coisa mais importante que as escolas podem fazer não é usar mais tecnologia no currículo, mas usá-la de modo mais eficaz, ou seja, aplicada em apoio aos objetivos pedagógicos.

Assim, as práticas de ensino tornam-se coerentes com atividades didáticas dessa natureza. Não se trata de ser feito uma remodelação geral na educação para ensinar as crianças que nasceram digitais, "as coisas que as escolas e professores fazem de melhor não devem ser descartadas na pressa de usar a tecnologia na sala de aula", (PALFREY; GASSER, 2011).

No cenário sócioeducativo atual, há que se reconhecer que o fenômeno da rede mundial WWW (*World Wide Web*) favoreceu o uso do inglês para a integração de culturas, divulgação de informações, transações comerciais e econômicas, dentre outros assuntos.

Na era tecnológica e no ambiente eletrônico-virtual encontramos, constantemente, palavras, frases e anúncios em língua inglesa. É importante reconhecer que a criança nativo digital possui certa familiarização com esse idioma que está presente em jogos eletrônicos, brinquedos, programas de televisão, filmes

² Segundo Prensky (2001) os nativos digitais são aqueles que possuem acesso e habilidades para lidar com as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC).

e músicas, oportunizando dessa maneira, valiosos momentos para o processo de ensino e aprendizagem da LEM.

Cientes da importância do ensino de Língua Estrangeira (LE), várias escolas optam por ofertar o idioma de língua inglesa na matriz curricular da educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental. Nas escolas particulares, essa oferta é diferencial significativo para atrair mais alunos.

De acordo com Peterson e Cox (2007) por um lado é sustentada a ideia de que os Estados Unidos é o grande centro de poder, potência industrial vinculada a postura de país desenvolvido, e por isso a valorização do inglês como língua universal. Por outro, não há como passar despercebido a notável expansão da língua inglesa, principalmente no ciberespaço.

No âmbito do ensino público, a decisão de implementação e determinação da funcionalidade da LE/inglês integrar a matriz curricular de ensino dos anos iniciais da educação, depende dos responsáveis pelo município, prefeito, secretários e vereadores, que possuem o poder de escolher pela adesão ou não adesão da disciplina de língua inglesa nas escolas municipais.

Na rede municipal de Votuporanga, cidade localizada no noroeste paulista, onde a pesquisadora é professora, o município aderiu ao ensino e aprendizagem de língua inglesa em todos CEMEIs (Centro Educacional Municipal de Educação Infantil) e CEMs (Centro Educacional Municipal) no ano de 2014.

A decisão foi regulamentada pela lei nº11.738, de julho de 2008, na qual condiz o seguinte parágrafo: § 4º Na composição da jornada de trabalho, observar-se-á o limite máximo de 2/3 (dois terços) da carga horária para o desempenho das atividades de interação com os educandos.

Assim, além da aula de inglês, que ocorre uma vez por semana, as escolas possuem especialistas de arte, com uma aula por semana e educação física, duas aulas por semana.

Cabe ressaltar também, o fato de que quanto mais cedo a língua inglesa estiver presente na matriz curricular, mais facilidade e mais habituados ao idioma os alunos estarão para dar continuidade a esse ensino. A esse respeito, pesquisas científicas relacionadas aos benefícios de aprendizagem de uma segunda língua na infância já foram comprovadas.

Vygotsky (2008) afirma que esse aprendizado é uma das principais fontes de conceitos da criança em idade escolar, e também uma poderosa força que direciona o seu desenvolvimento mental. Ao ter contato com a LE nessa fase, mesmo sem conhecer formas gramaticais ou sintáticas, o aluno desenvolve habilidades inconscientes ao falar, desenvolvendo bases psicológicas para um aprendizado contínuo.

Para Davydov (1988) um dos elementos essenciais para o desenvolvimento de toda a potencialidade do sujeito encontra na possibilidade de apropriação dos conhecimentos teóricos, que está representado nas inter-relações entre o interno e o externo, entre a totalidade e a aparência.

De acordo com o autor, um dos princípios didáticos necessários para uma organização do ensino deve possibilitar a formação do pensamento teórico, constituindo assim, o desenvolvimento intelectual.

Segundo Leontiev (2004) o que leva a criança ao seu desenvolvimento cognitivo é a familiarização prática com objetos, as operações mentais seriam determinadas pelas relações concretas. A presença do professor mediador na sala de aula exemplifica essa operação a partir do momento em que possibilita diferentes formas de ensino.

Nesse contexto, a Secretaria da Educação Municipal de Votuporanga adotou um material didático de inglês apostilado, entregue a alunos e professores, o qual contém orientações ao professor para planejamento anual e planos de aulas. Observou-se, porém que geralmente esse material vem sendo trabalhado com resquícios epistemológicos da escola tradicional, a qual concebe o aluno como um ser receptivo/passivo, atribuindo um caráter dogmático aos conteúdos e métodos da educação (LIBÂNEO, 2006) não privilegiando a ludicidade como importante característica do aluno nesta fase escolar. Às vezes, as aulas são desinteressantes para os alunos que não se sentem motivados para aprenderem a LE.

Ao longo da experiência docente da pesquisadora, atuante no ensino e aprendizado de faixa etária de 6 a 10 anos, surgiram inquietações relacionadas à prática pedagógica e ao interesse em levar para a sala de aula a tecnologia, como proposta de um novo caminho em busca de ensino e aprendizagem mais divertido e efetivo, voltado para a realidade do aluno nativo digital, caracterizados por Prensky

(2001) como aqueles que além de habilidade para usar as TDIC, convivem e interagem constantemente com esse meio.

O investimento na inserção das lousas digitais interativas (LDI) nas escolas públicas do município de Votuporanga foi uma conquista que possibilitou a realização desse estudo, além de proporcionar a inclusão digital no ambiente escolar.

Identificamos na iniciativa da compra das LDIs, forma de levar tecnologia para a sala de aula e o desenvolvimento de uma prática pedagógica com mais ludicidade, visto que os estudantes da comunidade atendida pela escola são em maioria movidos via tecnologia, e a absorvem cotidianamente.

Procuramos assim, nesta pesquisa criar e desenvolver jogos para serem aplicados nas lousas digitais e desse modo, promover aproximação entre conteúdo pedagógico e aspectos lúdicos para tornar as aulas mais prazerosas, motivadoras e eficazes.

As aulas fundamentadas em ambiente eletrônico e virtual por meio da lousa digital adentram o universo escolar e visam auxiliar e contribuir de modo efetivo e produtivo na aprendizagem da língua inglesa nos anos iniciais do ensino fundamental.

Nesse cenário, a chamada geração nativo digital leva-nos a uma reflexão constante para a prática pedagógica. O trabalho do docente de apresentar conhecimentos inéditos a esta geração apresenta-se cada vez mais desafiador.

Dessa forma, com base na importância da compreensão e utilização de métodos de ensino inovadores, aliado às Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) e no conteúdo da língua inglesa para os anos iniciais do ensino fundamental, implicações surgem na busca de soluções para atrair os alunos. Algumas questões norteiam nosso estudo: A lousa digital proporciona benefício à aprendizagem? Os games em lousas digitais contribuem no processo de ensino e aprendizagem?

Para dar respostas a tais questionamentos, propomos a elaboração de três games a serem utilizados na lousa digital.

O objetivo geral deste trabalho foi desenvolver e utilizar *games* em lousas digitais nas aulas de LEM nos anos iniciais do ensino fundamental, para avaliar que

esta é ferramenta apoiadora, estimulante, atrativa e eficiente no processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa.

Os objetivos específicos foram aproximar conhecimento e estabelecer relação positiva e efetiva no processo de ensino e aprendizagem, além de harmonizar a relação entre aqueles que dominam a tecnologia, com os que ainda estão em processo de adaptação.

A metodologia contemplou o enfoque de uma pesquisa qualitativa e participante, com principal finalidade de desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores (GIL, 2008).

A proposta de elaboração dos *games* foi referente ao primeiro, segundo e terceiro anos pertencentes aos anos iniciais do ensino fundamental, a fim de unir conteúdo com tecnologia e propiciar aproximação a um contexto em que o aluno está inserido, os *games* elaborados estarão disponíveis de modo gratuito ao docente que se interessar a utilizar esse recurso.

A pesquisa revelou que por meio da aplicação dos *games* é possível harmonizar a relação dos nativos digitais, ou seja, daqueles habituados à era tecnológica, com os docentes considerados como imigrantes digitais. O uso de jogos em lousa digital colaborou para que os alunos se sintam incentivados, seguros e para que se apropriem do conhecimento com mais naturalidade, estabelecendo relações positivas e efetivas para o ensino e aprendizagem, nas aulas de inglês.

A presente dissertação, constituída por cinco partes, será apresentada da seguinte forma: na seção introdutória são descritas as ideias iniciais, a fundamentação do estado da arte e a importância da tecnologia digital para as atuais gerações.

O primeiro capítulo consiste na apresentação da lousa digital interativa (LDI) como uma das possibilidades para a melhoria da qualidade do ensino, inovação de metodologia e motivação para a aprendizagem. Sendo assim, o capítulo é destinado a descrever as características, ferramentas e funcionalidade da LDI.

Diante de tal exposição sobre a LDI, o segundo capítulo é destinado às considerações teóricas que embasam nossa pesquisa são eles: os estudos de abordagens de ensino de línguas (“Howatt, 1984”, “Almeida Filho, 1993”, “Brown,

1998”), o uso das tecnologias para o ensino de idiomas (“Leffa, 1999”, “Paiva, 2009”, “Monte Mór, 2010”), com ênfase nas características da geração digital e nas atividades de *games* (“Mattar, 2010”, “Prensky, 2012”, “Huizinga, 2014”).

O terceiro capítulo apresenta a metodologia do produto, os detalhes sobre o seu desenvolvimento, considerando-se objetivo, tipo da pesquisa, público-alvo, local e etapas de sua criação.

O quarto capítulo refere-se à aplicação do produto. Neste capítulo são apresentados e descritos os *games* aplicados nas salas de aula, há também os registros de observações que nos possibilitaram reflexões.

Por seguinte, apresentamos as considerações e reflexões finais da pesquisa desenvolvida, ressaltando a relevância de expansão e investigação sobre o uso das TDIC como recurso de mediação do processo de ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras para crianças (LEC), como proposta de estimular o desenvolvimento, além do alcance das habilidades intelectuais e capacidades motivacionais.

Finalizamos este trabalho com a apresentação das referências consultadas e apêndices que comprovam as etapas de pesquisa.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do cenário educacional atual, faz-se necessário buscar formação continuada para atender a demanda nativo digital, a educação deve favorecer a aptidão natural da mente em formular e resolver problemas essenciais e, de forma correlata, estimular o uso total da inteligência geral da criança.

Assim, deve-se pensar na criança em sua totalidade no ambiente escolar, o recurso da tecnologia e seu fluxo de informação auxiliam para que esse processo ocorra em conjunto com pais, responsáveis e professores.

As possibilidades da internet propiciam outros olhares e superação de métodos tradicionalistas. Quando se trata de aprendizagem, as crianças conseguem processar, armazenar e associar diversas informações ao mesmo tempo, são capazes de realizar multitarefas e obtêm respostas rápidas por meio das buscas nas ferramentas digitais.

O aprendizado de uma LE na fase de alfabetização contribui para o aprendizado da língua materna. A mente da criança é um ato real e complexo de pensamento, quando uma palavra nova é aprendida, primeiramente é uma generalização mais primitiva e à medida que o intelecto da criança se desenvolve, é substituída por generalizações de um tipo cada vez mais elevado.

O êxito no aprendizado de uma LE concebe fenômenos que estão relacionados à consciência das operações linguísticas. A interação entre a língua materna e a LE centra-se no desenvolvimento do pensamento verbal e desenvolvimento dos conceitos científicos.

Por meio dos *games* no ensino e aprendizagem de LEC na sala de aula, ações mais naturais com os alunos foram construídas, houve maior interação entre alunos - alunos e alunos - professor, além de ser observado autoestima e autonomia, sendo um método eficiente na educação do século XXI.

Os jogos foram elaborados em consonância com o plano de aula de inglês de cada sala, selecionamos um conteúdo, estudamos, formulamos o GDD de cada *game* e com o auxílio de um *design* de jogos foi possível o desenvolvimento de um objeto educacional voltados para serem aplicados na lousa digital.

Após a realização das etapas dos jogos descritas no trabalho, foi feita uma recapitulação de cada conteúdo estudado referente a cada sala, explicação de cada *game* e orientações aos alunos.

Com a funcionalidade dos *games* elaborados contextualizados, procuramos agregar educação e tecnologias como meio de demonstrar ensino e aprendizagem lúdico nas aulas de inglês, promover maior familiarização com a língua inglesa e motivação ao aprendizado.

Esperamos que esta pesquisa possa ter uma contribuição significativa para o ensino da Educação Básica, e que auxilie professores de inglês na prática pedagógica.

Nesse contexto, é importante ressaltar a importância desse trabalho em minha vida, buscar investigar, pesquisar e estudar infere ao meu papel de educadora. Assim, refletir sobre o ensino e aprendizagem em minha prática pedagógica inclui em formar cidadãos críticos capazes de pensar e participativo na sociedade.

A partir desse trabalho é preciso dar continuidade aos estudos realizados em novas pesquisas e desafios para que gerem bons resultados e motivação aos professores em benefício do ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- ABREU, Pedro H. Benevides de. **Games e Educação: potência de aprendizagem em nativos digitais**. 2012. 142 f. Dissertação em Educação– Faculdade de Educação da Universidade Federal de Juiz de Fora. Juiz de Fora, 2012.
- ALMEIDA FILHO, José Carlos Paes de. **Dimensões Comunicativas no Ensino de Línguas**. Edição comemorativa – 20 anos. Campinas: Pontes Editores, 2015.
- ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Fascículo 15. 4ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich. **Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem**. Tradução de Michel Lahud e Yara Frateschi Vieira, com a colaboração de Lucia Teixeira Wisnik e Carlos Henrique D. Chagas Cruz. 3ª ed. São Paulo: Hucitec, 1986.
- BRASIL. **LEI 11.274, DE 6 DE FEVEREIRO DE 2006**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/lei/l11274.htm>. Acesso em: 24 set. 2017.
- BRASIL. **LEI Nº 11.738, DE 16 DE JULHO DE 2008**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11738.htm>. Acesso em: 07 dez. 2017.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. MEC. Brasília, DF, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_20dez_site.pdf>. Acesso em: 02 jan. 2018.
- BRASIL. Ministério da Educação. Índice de Desenvolvimento da Educação Básica. INEP. Brasília. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/ideb-sp-1976574996>>. Acesso em: 07 dez. 2017.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.120 p. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/pcn_estrangeira.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2017.
- BRITO, Karim Siebeneicher. **A promoção da competência multilíngue na escola: encorajando possibilidades**. Revista Calidoscópio, São Leopoldo, RS, v. 11, n. 1, p. 63-69, jan/abr 2013. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2432/mod_resource/1/BRITO.pdf>. Acesso em: 11 dez. 2017.
- BROWN, H. Douglas. **Principles of language learning and teaching**. New Jersey: Prentice Hall, 1998.

CASTELLS, Manuel. **A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura**. v. 1 – A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DAVYDOV, V. **La enseñanza escolar y el desarrollo psíquico**. Moscou: Progreso, 1988.

ESTEVES, Rodolfo Fernandes; SOUZA, Cláudio Benedito Gomide de; FISCARELLI, Silvio Henrique. **A lousa digital interativa no ensino fundamental: um estudo de caso de uma escola municipal brasileira**. *Política e Gestão Educacional*, n. 15, p. 186-197, 2013. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/124725>>. Acesso em: 23 jul. 2017.

FIGUEIREDO, Anelice Maria Banhara; LAMAIZON, Mariza de Lurdes; BANHARA, Aline Fátima. **O uso pedagógico das lousas digitais na educação básica**. In: XII Congresso Nacional da Educação. PUC-PR 2015. Disponível em: <http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/17470_7531.pdf>. Acesso em: 04 dez. 2017.

FISCARELLI, Silvio Henrique. **Êxito com recursos digitais na educação depende de foco e formação**. Folha de S. Paulo, São Paulo, 11 set. 2016. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/educacao/2016/09/1811795-exito-com-recursos-digitais-na-educacao-depende-de-foco-e-formacao.shtml>>. Acesso em: 19 nov. 2017.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da esperança. Um reencontro com a pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

FRONZA, Fernanda C. A. O; CARDOSO, Fernando Luiz. **Exergames: uso pedagógico e suas bases teóricas na educação**. *Rev. Ibero-Americana de Estudos em Educação*. v. 11, n.2, p. 1-10, abr –jun 2016. Disponível em: <<http://seer.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/8187/5814>>. Acesso em: 02 dez. 2017.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6ªed. São Paulo: Editora Atlas S.A., 2008.

GLOVER, D.; MILLER, D. **Running with technology: the pedagogic impact of the Information Technology for Teacher Education**. London, v.10, n.3, p.257-277, 2001. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/14759390100200115>> Acesso em: 17 set. 2017.

HOWATT, A. P. R., **A History of English Language Teaching**. Oxford: Oxford University Press, 1984.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. 8ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

KAPP, Karl. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

_____. M., Blair, Lucas, & Mesch, Rich. **The Gamification of learning and instruction Fieldbook - Ideas into Practice**. EUA: Wiley, 2014.

KASPER, Loretta F. **New technologies, new literacies: focus discipline research and ESL learning communities**. Rev. Language Learning & Technology. Santa Barbara Trude Heift. v. 4, n.2, p. 96-116, setembro 2000. Disponível em: <<http://lt.msu.edu/vol4num2/kasper/default.html>>. Acesso em: 02 dez. 2017.

LEFFA, Vilson J. **O ensino de línguas estrangeiras no contexto nacional**. Contexturas, APLIESP, n. 4, p. 13-24, 1999.

LEFFA, Vilson J. **Ensino de línguas: passado, presente e futuro**. Rev. Est. Ling. Belo Horizonte. v. 20, n. 2, p. 389-411, jul./dez. 2012. Disponível em: <<http://docplayer.com.br/9739749-Ensino-de-linguas-passado-presente-e-futuro.html>>. Acesso em: 05 nov. 2017.

LEMOS, André. **Cibercidade: as cidades na cibercultura**. Rio de Janeiro: E-papers, 2004.

LEONTIEV, Alexis N. **Actividad, conciencia, personalidad**. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2004.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 3ª ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

LIBÂNEO, José Carlos. **Democratização da escola pública. A pedagogia crítico-social dos conteúdos**. 21ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2006.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

McGonigal, Jane. **A realidade em jogo**. Tradução de Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

MONTE MÓR, Walkyria Maria. **Multimodalidades e comunicação: Antigas novas questões no ensino de línguas estrangeiras**. Rev. Letras & Letras. Uberlândia-MG v.26, n.2, p.469-476 jul./dez. 2010. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/letraseletras/article/view/25637/14176>>. Acesso em: 27 ago. 2017.

MORAN, José Manuel. **O Uso das Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação na EAD - uma leitura crítica dos meios**. In: Palestra proferida no evento "Programa TV Escola - Capacitação de Gerentes", realizado pela COPEAD/SEED/MEC em Belo Horizonte e Fortaleza, no ano de 1999. p. 1-8. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/moran/>>. Acesso em: 16 set. 2017.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. Tradução de Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya. 3ª ed. rev. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2011.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. **O Uso da Tecnologia no Ensino de Línguas Estrangeiras: breve retrospectiva histórica**. UFMG/CNPq/FAPEMIG, 1995. Disponível em: <<http://www.veramenezes.com/techist.pdf>> Acesso em: 10 set. 2017.

PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na Era Digital: entendendo a primeira geração dos nativos digitais**. Tradução de Magda França Lopes. Porto Alegre: Artmed, 2011.

PELLING, Nick. **The (short) prehistory of ‘gamification’**....Funding Startups (& other impossibilities). August 9, 2011. Disponível em: <<https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>>. Acesso em: 17 set. 2017.

PETERSON – ASSIS, Ana Antônia de; COX, Maria Inês Pagliarini. **Inglês em tempos de globalização: para além de bem e mal**. Revista Calidoscópico, São Leopoldo, RS, v. 5, n. 1, p. 5-14, jan/abr 2007. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/calidoscopio/article/view/5616>>. Acesso em 10 dez. 2017.

PREFEITURA, do Município de Votuporanga. **Projeto Político Pedagógico do CEM “Profª Anita Liévana de Camargo”**. Votuporanga, 2017.

PRENSKY, Marc. **Nativos digitais, Imigrantes digitais**. Tradução de Roberta de Moraes Jesus de Souza. NCB University Press v.9, n.5, out.2001.

_____. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Tradução de Eric Yamagute. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

SÃO PAULO. Álbum de histórias / texto de apresentação do Prof. Hubert Alquéres. Imprensa Oficial do Estado de São Paulo: Centro Popular de Cultura e Desenvolvimento, 2005.

SÃO PAULO. Proposta Curricular do Estado de São Paulo: Inglês / Secretaria da Educação; coordenação Maria Inês Fini. – São Paulo: SEE, 2008.

SCHROEDER, Robert. **Active learning with interactive whiteboards: a literature review and a case study for college freshmen**. Communications in Information Literacy, [S.l.], v.1, n.2, 2007. Disponível em: <http://pdxscholar.library.pdx.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1112&context=ulib_fac> Acesso em: 16 ago. 2017.

SIBILIA, Paula. **Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão**. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

SZYMANSKI, Heloisa. **Educação para Família: Uma proposta de trabalho preventivo**. Revista Brasileira de Crescimento e Desenvolvimento Humano, São Paulo, v. IV, p. 34-39, 1994.

VIGOTSKY, Lev Semenovitch. **Pensamento e Linguagem**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

WAZLAWICK, Raul Sidnei. **Metodologia de pesquisa para ciência da computação**. 6ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

WIDDOWSON, H. G. **O ensino de línguas para a comunicação**. Campinas: Pontes, 1991.