

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

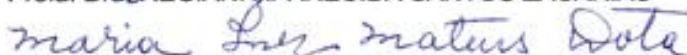
1. Games para a lousa digital. 2. Língua inglesa.
3. Crianças. I. Universidade Estadual Paulista.
Faculdade de Ciências. II. Título.

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 Tae Toc</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.

2. CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS

2.1 Abordagens de ensino de línguas estrangeiras

A história do ensino de línguas estrangeiras, segundo Brown (1998) em meados do século XIX evidencia a origem no método clássico (HOWATT, 1984, p.131), mais voltados para o ensino por meio de textos literários autênticos e o surgimento de métodos inovadores para atender à demanda da sociedade em evolução.

Dentre estes, destacamos o método de gramática e tradução, no qual a gramática gerativa era ensinada de maneira sistemática, por meio de frases exemplificativas, e listas de vocabulário para compreensão dos contextos, embora recortados, curtos e isolados. O objetivo não visava a fala, mas saber as regras gramaticais.

No final do século XIX após ideias reformistas, surge o método direto, que proporcionou o desenvolvimento de técnicas mais interativas, por meio de atividades de descrição, mais contextualizadas e que privilegiou e incentivou o uso exclusivo da língua inglesa, objeto de estudo.

Entre as décadas de 1950 e 1960, baseado no estruturalismo americano, origina-se o método audio-lingual, com ênfase no ensino da língua pela memorização e repetição de estruturas linguísticas, sugerindo a automatização da língua pelo aprendiz.

Em meados dos anos 70/80 há uma mudança representativa no paradigma do ensino de línguas estrangeiras, por meio da abordagem comunicativa, quando em 1991, Widdowson apresenta o uso comunicativo, o ensino de língua enfatizou a sua função social, ou seja, comunicar. O ensino colocou-se a serviço das funções da linguagem, suas práticas sociais e do desenvolvimento das habilidades linguísticas: produção escrita, produção oral, compreensão da leitura e da audição em contexto real de uso.

Nessa concepção, o conceito de dialogismo de Bakhtin (1986) da língua em constante evolução, “linguagem em ação” em caráter dialógico, que emerge da interação com o outro. Esta concepção é revelada, também, por Almeida Filho:

A abordagem comunicativa caracteriza por ter o foco no sentido, no significado e na interação propositada entre os sujeitos que estão aprendendo uma nova língua. O ensino comunicativo é aquele que organiza experiências de aprender em termos de atividades/tarefas de real interesse e /ou necessidade do aluno para que ele se capacite a usar a língua-alvo para realizar ações autênticas na interação com outros falantes – usuários dessa língua. Além disso, este ensino não toma as formas da língua descritas nas gramáticas como modelo suficiente para organizar as experiências de aprender outra língua, embora não descarte a possibilidade de criar na sala momentos de explicitação de regras e de prática gramaticais (ALMEIDA FILHO, 1993, p. 114).

Assim, todos esses métodos e abordagens apresentados estão inseridos em procedimentos sociais e espelham e reproduzem práticas pedagógicas. Ao longo dos anos surgiram novas indagações entre o ensinar e o aprender, e hoje são direcionamentos para inspirar recentes abordagens de ensino e aprendizagem, considerando as propostas contemporâneas. Dentre tais abordagens destacamos aquelas que privilegiam ou sugerem o uso das TDICs no ensino de línguas.

2.2 O uso das tecnologias para o ensino de idiomas

Com o advento da globalização, o fenômeno virtual tem se tornado presença constante nos relacionamentos sociais.

A cultura das sociedades informacionais como uma “cultura da virtualidade real”, em que não existe uma separação rígida entre realidade e representação simbólica, que leva à constituição de um novo estilo de vida e à transformação das dimensões espacial e temporal dos processos sociais. Essa cultura é viabilizada pela possibilidade de integração de textos, imagens e sons no mesmo sistema eletrônico de comunicação, caracterizado pelo alcance global, pela integração de todos os meios de comunicação e pela interatividade potencial (CASTELLS, 1999, p. 303).

As modificações quanto ao modo de produzir e consumir informações repercutem nas vivências cotidianas, estabelecendo fortes vínculos entre objetos e usuários.

A cibercultura (LÉVY, 2011) expressa o surgimento de um novo universo, diferente das formas culturais anteriores, no sentido de que, se constrói sobre a indeterminação de um sentido global, dentro da perspectiva das mutações da comunicação. Corresponde ao programa de interconexão geral, na qual a possibilidade de ter acesso é ampliada, independente do lugar às diversas comunidades virtuais e seus produtos.

Segundo Lemos (2004, p.18) o novo universo virtual “desenvolve-se de forma onipresente não sendo mais necessário o usuário deslocar-se até a rede”, por meio de uma conexão generalizada, a rede passa a envolver ambos, facilitando a mobilidade, expandindo relações e popularizando o universo tecnológico. Esta tendência é caracterizada como ascensão e expansão do conhecimento que deve ser entendida como uma modalidade aberta e distribuída às populações. De acordo com Kasper (2000, p.107) a tecnologia é um facilitador importante para as aulas organizadas em torno de tarefas complexas e autênticas e quando usada em apoio a projetos desafiadores, a tecnologia pode contribuir para o senso dos estudantes. O uso de tecnologia na sala de aula aumenta a motivação dos alunos, pois promove seu envolvimento ativo com linguagem e conteúdo por meio de tarefas autênticas e desafiadoras de natureza interdisciplinar.

Do ponto de vista pedagógico, no ambiente escolar, o ensino de línguas estrangeiras, nas duas últimas décadas, por meio das TDICs tem notado uma crescente produção de aplicativos educativos para o auxílio do estreitamento entre a educação e a informática.

Ocorre, porém que as escolas, geralmente as públicas, não conseguiram acompanhar tantas mudanças, tornando-se incompatíveis com os corpos e com as subjetividades das crianças de hoje (SIBILIA, 2012). A escola seria então, uma máquina antiquada, que já não entra mais em sintonia com os jovens do século XXI. Esse processo de educação formal ainda presente em escolas é considerado pelos alunos como um ensino não envolvente e como tentativa de superar lacunas entre aluno - professor e aluno – escola. Os educadores passaram a última década tentando introduzir, na medida do possível, a tecnologia nas práticas pedagógicas.

Diante dessas mudanças sociais e dos desafios constantes do professor, Monte Mór (2010) faz uma reflexão sobre as teorias e práticas construídas e realizadas na universidade. E a esse descompasso entre teoria e prática, criar formas para integrar e expandir os significados múltiplos para o desenvolvimento de consciência e percepção crítica são viáveis para a prática pedagógica contextualizada.

Nessa proposta, o desenvolvimento de interpretação ou “*meaning making*” envolve ampliar conhecimento / percepção sobre a realidade, entendendo que não há um conhecimento definitivo sobre esta; que a realidade não pode ser capturada pela

linguagem; e também, rever a concepção de verdade, numa ideia de que essa não pode ser definida numa relação de correspondência com a realidade, devendo ser compreendida dentro de um contexto localizado (MONTE MÓR, 2010, p, 475).

Assim, Leffa (2012, p.389) afirma que o ensino de línguas não deve acontecer em um mundo abstrato, meramente teórico e autoritário com base no poder e no saber, “mas deve estar situado em um determinado contexto, com base na realidade, garantindo ao professor a opção de agir dentro daquilo que é plausível em seu contexto”.

2.3 Games na educação

Cada vez mais, o jogo está assumindo um papel de destaque e central no processo de ensino e aprendizagem. Os *games* sejam de computadores ou de dispositivos móveis são frequentes no cotidiano das crianças que convivem com a tecnologia diariamente.

Hoje em dia, graças à crescente escala de mundos virtuais e ao aprimoramento nos *designs* de jogos coletivos, o ato de jogar geralmente significa algo mais. Os *designers* da atualidade estão se aperfeiçoando para criarem contextos que inspirem ações coletivas. A essência do lúdico nesse aspecto dá ao jogador sentimento de prazer, êxito e satisfação (HUIZINGA, 2014, p. 57).

A palavra “jogo”, de acordo com Antunes (2003, p.9) esclarece de uma maneira única o que na nossa cultura, habitualmente, entende-se, erroneamente como “competição”. Do ponto de vista educacional, a palavra jogo afasta-se do significado de competição e aproxima-se de sua origem etimológica latina, com o sentido de gracejo ou mais especificamente divertimento, brincadeira, passatempo. Desta maneira, os jogos infantis podem até excepcionalmente incluir uma ou outra competição, mas essencialmente “visam estimular o crescimento e aprendizagens e seriam melhor definidos se afirmarmos que representam relação interpessoal entre dois ou mais sujeitos, realizada dentro de determinadas regras”.

Os jogos educativos são uma indústria enorme que tem aumentado frequentemente, estão sendo desenvolvidos para ajudar a ensinar quase todos os assuntos ou habilidades que possa imaginar, desde história até matemática, de ciências a línguas estrangeiras. Quando esses jogos funcionam - quando são bem - sucedidos em combinar um bom design com um conteúdo educativo sólido -, eles proporcionam um bem-vindo auxílio aos alunos (McGONIGAL, 2012, p. 134).

Os *games* associados a conteúdos educacionais podem atingir resultados possivelmente até melhores que aqueles obtidos por meio dos métodos tradicionais de ensino e aprendizagem. Prensky (2012) afirma que o processo de educação formal é no geral, não envolvente. Em contrapartida, os jogos digitais são tão envolventes, que unidos esses dois mundos origina a aprendizagem baseada em jogos digitais.

Mattar (2010, p. 54) corrobora nesse sentido afirmando que a tecnologia potencializou a possibilidade de aprendermos de diversas maneiras, informalmente, seja no ambiente de trabalho ou a distância. “E hoje temos ainda mais condições de avaliar os resultados do aprendizado, ou seja, o tempo que o aluno passa sentado em uma cadeira tende a ser cada vez menos importante”.

Ao passo que elementos pedagógicos integram com a tecnologia, mediada pelos *games*, tornam-se uma eficiente *Digital game-based learning* (DGBL) aprendizagem baseada em jogos digitais. O processo de levar a DGBL para as salas de aulas está repleto de conteúdos que podem ser úteis para várias disciplinas.

Assim, a combinação entre jogos digitais e aprendizagem de fato funciona. Prensky (2012, p. 209) lista a este fato três principais razões:

“1. O envolvimento acrescentado vem do fato de a aprendizagem ser colocada em um contexto de jogo. Isso pode ser considerável, principalmente para as pessoas que odeiam aprender”.

Para aqueles alunos que já criaram barreiras quanto ao ensino e aprendizagem da língua estrangeira, e sentem-se desmotivados, realizar esse contexto de jogo é uma maneira de estimular e atrair o aluno.

“2. O processo interativo de aprendizagem empregada. Isso pode, e deveria assumir muitas formas diferentes dependendo dos objetivos de aprendizagem”.

Os jogos elaborados e aplicados nessa pesquisa não têm o intuito de estabelecer a competição entre os alunos, buscam a colaboração e união em prol de um objetivo comum, a aprendizagem. Por meio dos jogos digitais, as crianças conseguem alcançar objetivos pretendidos pelo professor, aprendem a internalizar o conhecimento.

“3. A maneira como os dois são unidos no pacote total. Há modos de fazê-lo e a melhor solução é totalmente contextual”.

Buscamos embasar a criação dos jogos em conteúdos abordados no material didático para que houvesse essa real contextualização. O ensino e aprendizagem com o recurso da *gamificação* dispõe ao aluno atividades contextualizadas, possibilitando maior interação e estimulação.

Com a propagação dos *games* entre as diferentes faixas etárias, um novo fenômeno, nomeado na língua inglesa como *gamification*- em português *gamificação*, tem emergido no ambiente escolar.

De origem ainda não comprovada, a gamificação teria surgido no ano de 2002 por meio do britânico Nick Pelling, programador, fundador da empresa *Conundra Ltd.* que buscava conceitos e mecânicas do mundo dos games que poderiam ser aplicadas a contextos do mundo real e assim, motivar as pessoas a resolverem problemas (PELLING, 2011).

A implementação da *gamificação* no contexto educacional consiste na utilização de elementos de *games*: mecânicas, estratégias e pensamentos, com a finalidade de motivar os indivíduos à ação, auxiliar na solução de problemas e promover aprendizagens (KAPP, 2012).

Kapp *et al* (2014) consideram a *gamificação* apropriada como atividade para a educação, quando se pretende:

- Motivar alunos a progredir;
- Envolver os alunos no conteúdo curricular;
- Influenciar no comportamento do aluno em sala de aula;
- Guiar os alunos para que possam inovar;
- Encorajar os alunos ao desenvolvimento de competências, adquirir conhecimento;
- Ensinar novos conteúdos

Em nosso estudo, pretendemos oportunizar aprendizagem exitosa na disciplina de língua inglesa nos anos iniciais do ensino fundamental, por meio deste recurso, buscando aproximação entre os conteúdos estudados com o domínio sócio-cultural de cada aluno.

A figura do professor como mediador é indispensável para orientar os alunos, Prensky (2012) ressalta a importância do modo como a tecnologia é usada, pois a DGBL não é desenvolvida para fazer todo um trabalho de treinamento ou ensino

formal sozinho, deve estar voltada às teorias da inteligência que apoiam as experiências, as emoções, a memória, e favorecem o desenvolvimento mental.

Como é possível então agregar dois fenômenos aparentemente tão díspares, como jogos de computador e uma aprendizagem eficaz e rigorosa? Compartilhar da linguagem dos *games* com os alunos contextualizando com as aulas auxilia para a união desses fatores, e segundo Prensky (2012, p. 212) há diversas maneiras, desde que também seja contextual, a melhor maneira de fazê-lo em qualquer situação depende:

- Do público;
- Do assunto;
- Do contexto político;
- Da tecnologia disponível;
- Dos recursos e experiências que podem ser aplicados.

Para tornar possível essa realidade, é necessário planejamento e a DGBL só ocorre quando tanto o envolvimento quanto a aprendizagem estão em alta, de acordo com o quadro:

Alto Envolvimento	Jogos puros	Aprendizagem baseada em jogos digitais (DGBL)
	Treinamento Baseado em Computador (TBC)	
Baixo	Baixa	Alta
	Aprendizagem	

Quadro 1: A aprendizagem baseada em jogos digitais sob dois aspectos: envolvimento e aprendizagem
(Fonte: Aprendizagem baseada em Jogos Digitais, Marc Prensky, 2012)

O treinamento baseado em computador (TBC) possui baixo envolvimento e baixa aprendizagem, pois não estimula a criatividade, originalidade do aluno, envolve retenção de conhecimentos e individualidade.

Os jogos puros contêm situações imaginárias e atizam nas crianças possibilidades de invenção, alto envolvimento e alta aprendizagem, assim como a aprendizagem baseada em jogos digitais que despertam o interesse dos 'nativos digitais' e propiciam aprendizagem mais dinâmica, ativa, interativa e lúdica.

Segundo Mattar (2010, p.18) essa estratégia no ambiente escolar visa a integração entre tecnologia e pedagogia, favorável a um aprendizado que envolve o pesquisar, produzir e comunicar. Nas suas palavras:

Portanto, a aprendizagem que é construída em interações com os games não é mera cópia mecânica das situações vivenciadas, mas uma ressignificação que os jogadores fazem das imagens e ações presentes nos conteúdos dos jogos eletrônicos mediante seus modelos de aprendizagem construídos ao longo de sua estruturação como sujeitos

É possível constatar que a aprendizagem significativa não é linear, e sim, uma rede de relações cognitivas e afetivas, nas quais as novas informações relacionam-se aos conhecimentos prévios e permitem aos alunos compreender o significado dos conteúdos em estudo.

3. A LOUSA DIGITAL INTERATIVA (LDI) COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM

No início da elaboração da nossa pesquisa, foram realizadas buscas em bases de dados como bibliotecas online, repositórios e revistas estrangeiras dentre estas ELT Journal, a fim de nortear nosso estudo.

Alguns trabalhos encontrados foram 'Exergames: uso pedagógico e suas bases teóricas na educação' de autoridade Fronza e Cardoso (2016), que aborda o fenômeno dos *games* nas escolas e quais seriam suas potencialidades pedagógicas na educação.

Outra fonte de destaque é a dissertação apresentada por Abreu (2012) intitulada '*Games* e Educação: potência de aprendizagem em nativos digitais', na qual Abreu afirma que as atividades de jogar e estudar se misturam em um amálgama produtivo, no qual geram conhecimento e resultam em possibilidades positivas no processo de ensino e aprendizagem.

O artigo das professoras Figueiredo, Lamaizon e Banhara (2015) 'O uso pedagógico das lousas digitais na educação básica' tratada instalação e a formação do corpo docente para o uso pedagógico das lousas digitais na rede municipal de Chapecó/SC, revela os desafios que as escolas enfrentam para a utilização dessas tecnologias nas práticas educacionais, bem como de situações vivenciadas, relata, assim, processo semelhante a ser tratado em nossa pesquisa.

Devido à inserção digital, cada vez mais frequente no cotidiano da geração nativo digital, consideramos as lousas digitais como potenciais instrumentos de apoio e incentivo ao aprendizado de língua estrangeira para criança (LEC) e incentivamos o seu uso nas salas de aula.

Segundo Fiscarelli (2016, p. 1) a tecnologia é um dos aliados na educação "ela não vai solucionar todos os problemas sozinha". O papel do docente é fundamental na mediação entre os recursos disponíveis e os conteúdos que podem ser aproveitados por estes para novas estratégias de ensino e aprendizagem.

Neste capítulo, apresentaremos o instrumento LDI suas características, funcionalidades e uso.

3.1 A ferramenta lousa digital interativa

O município de Votuporanga, localizado no noroeste paulista possui um sistema educacional composto por 12 CEMs (Centro Educacional Municipal) que atendem os anos iniciais do ensino fundamental, incluindo um CEM localizado no distrito de Simonsen anexado ao município de Votuporanga que atende até o 9º ano e 16 CEMEIs (Centro Educacional Municipal Infantil) que além da educação infantil oferecem creches a partir dos quatro meses e uma Escola Municipal de Educação Infantil (EMEI).

Tendo em vista a busca por melhorias na educação, o ex-prefeito, Junior Marão, juntamente com a Secretária Municipal da Educação durante seu mandato, Silvia Cristina Rodolfo, lançaram o programa “Votuporanga: Educação de Primeiro Mundo” na busca de ofertar educação de qualidade e oferecer o que há de melhor para alunos, professores e funcionários.

Sendo referência na área da educação, apontando um dos melhores resultados no IDEB (Índice de Desenvolvimento da Educação Básica), do Ministério da Educação, o município mantém nota acima da média nacional e estadual, com a nota 6,6, a segunda maior dos municípios com mais de 50 mil habitantes do Estado de São Paulo. O número é reflexo dos investimentos proporcionados, sempre visando oferecer o que há de melhor.

Nome do Município	Rede	IDEB 2015 (N x P)	Projeções 2015	2017
Andradina	Municipal	6,3	6,1	6,3
Bebedouro	Municipal	6,2	6,1	6,4
Fernandópolis	Municipal	6,5	6,6	6,9
Ibitinga	Municipal	6	5,8	6,1
Lins	Municipal	6	5,6	5,8
Mirassol	Municipal	6,1	6,5	6,7
Votuporanga	Municipal	6,6	7,1	7,3

Quadro 2: IDEB dos municípios com mais de 50 mil habitantes do Estado de São Paulo

(Fonte: IDEB. Acesso em: 22 out. 2017)

Como parte do programa citado, no primeiro semestre de 2014, as primeiras lousas digitais interativas, móveis e com a memória do computador, “*high definition*” (HD) fixada foram adquiridas, conforme as seguintes fotos:



Figura 1 – Frente lousa digital móvel
(Fonte: Acervo da pesquisadora 2017)



Figura 2 – Verso lousa digital móvel
(Fonte: Acervo da pesquisadora 2017)

Por ter sido um investimento elevado, a prefeitura inicialmente, conseguiu disponibilizar poucas LDIs, somente em 11 unidades escolares:

DISTRIBUIÇÃO DE LOUSAS DIGITAIS INTERATIVAS MÓVEIS	
LOCAL	QUANTIDADE
CEM “Profª Anita Liévana de Camargo”	2
CEM “Profª Clary Brandão Bertoncin”	1
CEM “Deputado Narciso Pieroni”	1
CEM “Prof. Faustino Pedroso”	1
CEM “Profª Irma Pansani Marin”	1
CEM “Maria Isabel Martins de Oliveira”	1
CEM “Maria Martins e Lourenço”	1
CEM “Neide Tonanni Marão”	2
CEM “Prof. Orosimbo Furtado Filho”	1
CEM “Valdir Gonçalves Lima”	1
CEMEI “Valter Peresi”	1
UAB – Universidade Aberta do Brasil	1
TOTAL	14

Quadro 3: Distribuição de lousas digitais interativas móveis

(Fonte: Elaborado pela pesquisadora de acordo com dados coletados da Secretaria da Educação Municipal de Votuporanga em 4 dez. 2017)

No mesmo ano, a prefeitura buscou meios de como obter a LDI para as demais unidades escolares, sendo uma por sala de aula, e no decorrer do segundo semestre, essa meta foi alcançada devido ao fato de conseguirem a LDI sem o HD fixo e sem mobilidade, o recurso teve redução de gastos, podendo assim ser disponibilizado em todas as unidades escolares, em suas correspondentes salas de aula.

DISTRIBUIÇÃO DE LOUSAS DIGITAIS INTERATIVAS FIXAS	
LOCAL	QUANTIDADE
CEM “Profª Anita Liévana de Camargo”	11
CEM “Prof. Benedito Israel Duarte”	12
CEM “Profª Clary Brandão Bertocin”	10
CEM “Deputado Narciso Pieroni”	10
CEM “Prof. Faustino Pedroso”	11
CEM “Prof. Geyner Rodrigues”	5
CEM “Profª Irma Pansani Marin”	7
CEM “Maria Isabel Martins de Oliveira”	6
CEM “Maria Martins e Lourenço”	9
CEM “Neide Tonanni Marão”	13
CEM “Prof. Orozimbo Furtado Filho”	5
CEM “Valdir Gonçalves Lima”	7
CEMEI “Dr. Abilio Calile”	5
CEMEI “Amélia Lucinda de Jesus”	3
CEMEI “Ana Ferreira dos Santos”	2
CEMEI “Profª Aracy Panazzolo de Mattos”	3
CEMEI “Benedita Alves de Oliveira”	1
CEMEI “Elza Maria de Souza Fava Figueira”	5
CEMEI “Floriano Marzochi”	3
CEMEI “Profª Helena Buzato Rigo”	4
CEMEI “José Modesto Sobrinho”	4
CEMEI “Luiza Giacomini”	3
CEMEI “Profª Maria Aparecida Barbosa Terruel”	3
CEMEI “Maria Lígia Bertocini Leite”	5
CEMEI “Profª Mercedes Fernandes de Lima”	4
CEMEI “Orozília do Carmo Ferreira”	3
CEMEI “Therezinha Guerra”	4
CEMEI “Valter Peresi”	1
EMEI “Alberto Ferreira Lopes”	2
TOTAL	161

Quadro 4: Distribuição de lousas digitais interativas fixas

(Fonte: Elaborado pela pesquisadora de acordo com dados coletados da Secretaria da Educação Municipal de Votuporanga em 4 dez. 2017)

A ação representou uma conquista para a educação municipal, pois essa ferramenta tecnológica ainda não está disponível em diversas cidades da região.

A inserção dessa ferramenta nas salas de aula, fez com que a Secretaria de Educação ofertasse um curso de capacitação coletiva de 30 horas no contraturno, aos professores subdivididos em grupos, para a apresentação e utilização desse recurso. O curso foi ministrado por dois técnicos responsáveis pelo gerenciamento das lousas digitais, foi valioso e abordou tópicos teóricos e práticos, tais como a produção e aplicação dos conteúdos pedagógicos, manuseio da caneta específica, compartilhamento de aulas e materiais e instalação.

Também foram fornecidos aos docentes, sob condições de serem devolvidos à Secretaria da Educação quando não houver mais exercício da função, um notebook *Lenovo* para planejamento de aulas, pesquisas e demais afazeres pedagógicos.

O recurso lousa digital, instalado nas salas de aula não foi imposto ao professor, o quadro negro e o giz branco ainda permaneceram, não foram retirados das salas de aula, e o seu uso continua livre, não há uma ordem ou intenção de substituição destas. A LDI é um recurso tecnológico de auxílio para as aulas do professor, uma inovação ao ambiente escolar que implica, em vários aspectos, no modo como os professores lidam com as tendências tecnológicas.

De acordo com Esteves, Souza e Fiscarelli (2013, p. 188/189):

A lousa digital interativa pode auxiliar o professor em suas práticas pedagógicas por meio de diferentes recursos e ferramentas na sala de aula, podendo, ainda, proporcionar maior interatividade, possibilitando aos alunos, as mesmas interações, que estão acostumados a fazer quando estão navegando na internet, dentre outras funções. Portanto, a lousa digital interativa, teria por função, inicialmente, como instrumento do professor, auxiliando-o na transmissão dos conhecimentos, garantindo maior interação dos alunos com os conteúdos, e assim, com o conhecimento.

Frente a estes fatores, no ambiente escolar no qual a pesquisa foi realizada, foi possível constatar enquanto pesquisadora e docente, que a maioria do corpo docente faz uso da lousa digital durante as aulas, o que favorece, segundo Schroeder (2007), potencialmente as emoções dos alunos, incentivando-os a uma maior participação e oportunizando maiores possibilidades de interação, comunicação e aproximação social e afetiva com colegas e professor.

Glover e Miller (2001, p.256) identificam três níveis de utilização das lousas digitais interativas:

[...] para aumentar a eficiência, permitindo aos professores recorrer a uma variedade de recursos baseados nas TDIC, sem interrupção ou perda de ritmo; para estender a aprendizagem, utilizando materiais mais atraentes para explicar conceitos; para transformar a aprendizagem, criando novos estilos de aprendizagem estimulados pela interação com a lousa.

Embora mais estudos científicos sejam necessários para existência efetiva de dados, não podemos deixar de reconhecer que o uso desta ferramenta, é um recurso que visa aproximar conhecimento e tecnologia, estabelecendo 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.

3.2 Estudo sobre as características, funcionalidade e o uso da lousa digital interativa adotada para este trabalho

A lousa digital da marca *MasterVision* é composta por um projetor multimídia *Epson* que projeta as informações, por meio de um cabo HDMI conectado ao notebook. Os comandos e interações, são transmitidos ao *software* da lousa digital, possibilitando interações produtivas para os alunos, como vídeos e figuras. O material didático pode ser ministrado e acompanhado por meio da lousa digital.

Ao conectar o cabo USB, a função do *touchscreen*, sensível ao toque, é ativada e qualquer movimento realizado pelo professor em contato com a tela seja com o dedo ou com a caneta específica é reconhecida como função do mouse.



Figura 3 – Foto do projetor
(Fonte: Acervo da pesquisadora 2017)

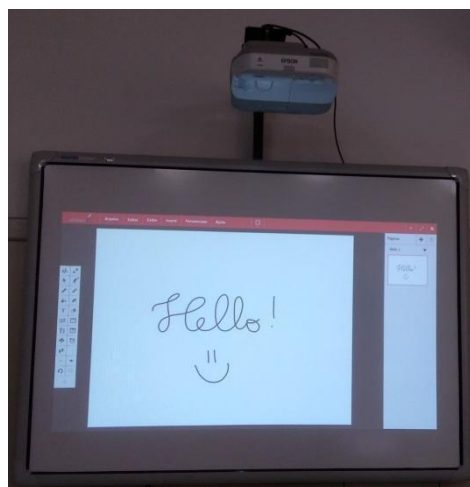


Figura 4 – Foto da lousa digital fixa
(Fonte: Acervo da pesquisadora 2017)

De maneira geral, podemos dizer que a lousa digital funciona como uma grande tela de computador; porém, com mais recursos, pois além de operar todos os programas do notebook, como multimídia e navegação na internet, produz maior capacidade de estímulo e interatividade aos indivíduos.

Segundo Lévy (2010, p.60):

[...] a interatividade passa a ser compreendida como a possibilidade de o usuário participar ativamente, interferindo no processo com ações, reações, intervenções, tornando-se receptor e emissor de mensagens que ganham plasticidade, permitem a transformação imediata criam novos caminhos, trilhas, cartografias, valendo-se do desejo do sujeito.

Assim os alunos conseguem realizar trocas de experiências, favorecendo a construção coletiva do conhecimento e usufruindo de práticas contextualizadas.

Por meio da instalação do *software UbiBoard* a funcionalidade da lousa digital adquire ampla interação e diversidade de estratégias. Há várias opções de utilização dos recursos disponíveis, que facilitam e abrangem as práticas pedagógicas do professor. No manual distribuído no curso de capacitação para uso da lousa digital estão detalhadas todas as funções do *software*.

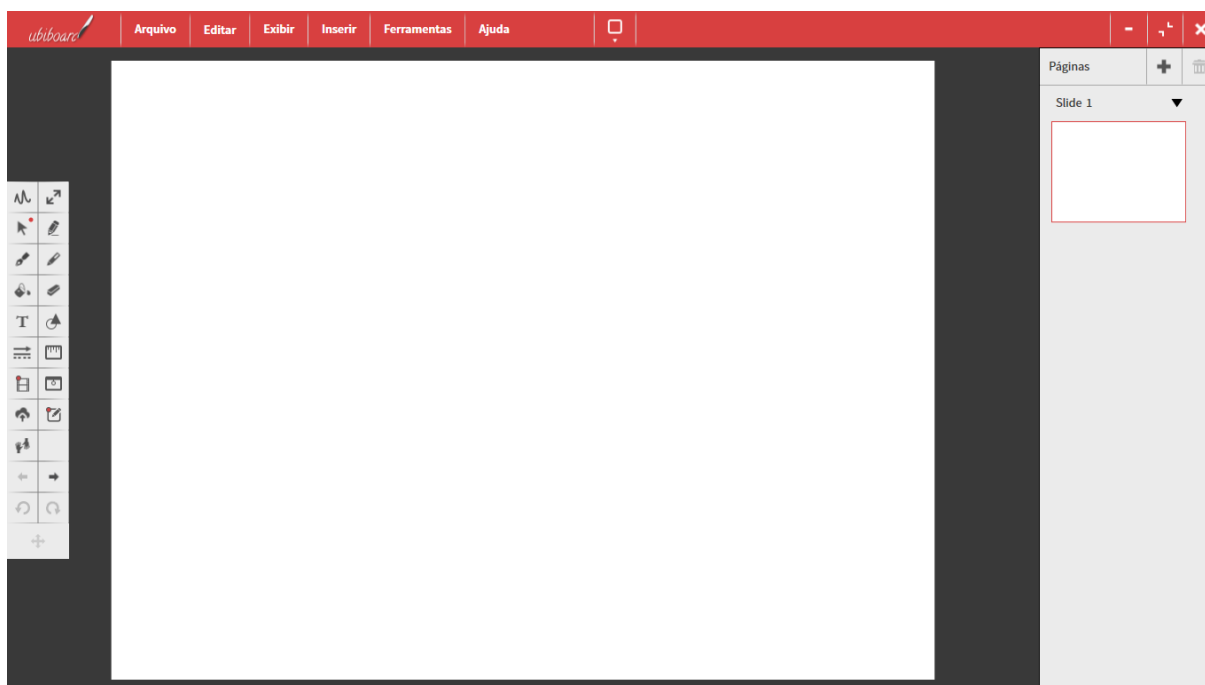


Figura 5 – Captura de tela do *software UbiBoard* (Fonte: Acervo da pesquisadora 2017)

Todas as aulas ministradas na lousa digital interativa possuem a opção de serem salvas, o que facilita o planejamento e compartilhamento de ideias entre os professores seja entre os polivalentes ou os especialistas.

Por ser meio de recurso inovador no ambiente escolar, a lousa digital oportuniza conhecimentos para alunos e professores, ou seja, ambas as partes podem usufruir da tecnologia e garantir um melhor ensino e aprendizado. Segundo Freire (1997), o professor, ao passo que ensina, também é capaz de aprender e em conjunto com o aluno estabelecer um encontro democrático e afetivo, no qual todos podem se expressar, e formar assim relações dialógicas de ensino e aprendizagem.

Outro fato significativo corresponde ao estabelecimento de mais mobilidade ao professor frente à sala de aula, com a visibilidade da lousa pela classe, o aluno é capaz de agir de modo mais independente, isso flexibiliza o tempo de aula do professor, além de poder alcançar uma relação mais natural entre professor e aluno, construindo uma imagem de professor mediador.

Sendo assim, o uso da lousa digital está interligado a diversos fatores positivos e embora seja um recurso emergente de estudo em pesquisas, já se notam “evidências de boas práticas e resultados positivos em todo o currículo” (ESTEVES, SOUZA e FISCARELLI, 2013, p. 194). Faz-se necessário reforçar também, a importância de ofertar a formação continuada ao corpo docente para a implantação dessas novas práticas nas salas de aula.

4. METODOLOGIA DO PRODUTO

O produto decorrente deste estudo é intitulado: *Games* para a lousa digital – inglês nos anos iniciais do ensino fundamental. Apresentaremos a seguir a sua descrição do produto, contendo o objetivo, o tipo de pesquisa, público ao qual se destina e as etapas de elaboração.

4.1 Objetivos

O objetivo do produto foi criar uma página na internet na qual os *games* elaborados estejam disponíveis para *download* a quem tiver interesse. Propor aos docentes a aplicação dos *games* em lousas digitais nas aulas de língua inglesa nos anos iniciais do ensino fundamental, a fim de aproximar conhecimento e tecnologia, possibilitando a integração de recursos e ampliação de saberes.

4.2 Tipo da pesquisa

Para o desenvolvimento do produto, foi necessário o auxílio do *design* gráfico Rodrigo Soares para que a página na internet pudesse ter os aplicativos dos *games* para o *download*.

A pesquisa caracteriza-se como qualitativa e participativa, ou seja, tem como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores (GIL, 2008).

De acordo com Wazlawick (2009) neste tipo de pesquisa, procura-se apresentar algo novo; é interessante demonstrar que se propõe alternativas para sanar um problema relevante.

Também há aspectos característicos de uma pesquisa descritiva, como o levantamento bibliográfico e o relato de procedimentos nos quais alunos e professores interagem com a ferramenta tecnológica.

Segundo Gil (2008), a pesquisa descritiva é realizada com frequência entre pesquisadores sociais preocupados com a atuação prática. Serve a partir de seus objetivos, para proporcionar uma nova visão do problema, o que causa a aproximação ao real contexto dos alunos.

4.3 Público-alvo

A faixa etária dos alunos participantes foi entre 6 a 9 anos, matriculados nos anos iniciais do ensino fundamental em Votuporanga.

A escola no ano de 2017 é formada por 18 turmas, sendo 9 no período matutino e 9 no período vespertino. Os *games* formulados para essa pesquisa foram aplicados em quatro salas de aula e, dentre os temas previstos no plano de ensino, foram trabalhados os temas destacados em cor azul:

- Para a turma do 1º ano A (manhã) composta por 22 alunos, elaboramos o *game* 'My family', o primeiro conteúdo a ser abordado pelo material didático, trabalha com o vocabulário família

CONTEÚDO	OBJETIVO ESPECÍFICO	METODOLOGIA	AValiação
1º ANO - DISCIPLINA: LÍNGUA INGLESA – 1º BIMESTRE			
<i>My Family</i> (Minha família)	Identificar, codificar, reconhecer, aplicar, e reproduzir o conteúdo sobre a família. Empregar as relações de parentesco e as funções comunicativas “Hello, I am...” e “This is...”. Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão. Compreender informações auditivas e de expressão oral.	Colar adesivos na apostila para fixar vocabulário; Desenhar a família; Repetição de termos/expressões para fixar conteúdo e estruturas; Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado; Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão. <i>Uso do game 'My family'</i>	Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre a família e respectivas funções comunicativas.
<i>The living room</i>	Identificar, codificar, reconhecer,	Repetir	Expressão oral e

(A sala de estar)	<p>aplicar e reproduzir o conteúdo sobre a sala de estar e as funções de um controle remoto. Empregar o vocabulário junto com a função comunicativa “It’s...”.</p> <p>Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão.</p> <p>Compreender informações auditivas e de expressão oral.</p>	<p>termos/expressões para fixar conteúdo e estruturas.</p> <p>Desenhar objetos da sala e pintar para memorizar vocabulário.</p> <p>Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p> <p>Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.</p>	<p>escrita dos vocábulos sobre a sala de estar e respectivas funções comunicativas.</p>
The kitchen (A cozinha)	<p>Identificar, codificar, reconhecer, aplicar e reproduzir o conteúdo sobre a cozinha. Empregar o vocabulário da cozinha e a função comunicativa “What’s this? This is...”.</p> <p>Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão.</p> <p>Compreender informações auditivas e de expressão oral.</p>	<p>Realizar listening das faixas correspondentes. Repetir termos/expressões para fixar estruturas da língua inglesa.</p> <p>Desenhar eletrodomésticos da cozinha.</p> <p>Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p> <p>Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.</p>	<p>Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre a cozinha e respectivas funções comunicativas.</p>
The bathroom (O banheiro)	<p>Identificar, codificar, reconhecer, aplicar e reproduzir o conteúdo sobre o banheiro. Empregar o vocabulário do banheiro e a função</p>	<p>Realizar listening das faixas correspondentes. Repetir termos/expressões para fixar estruturas da língua</p>	<p>Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre o banheiro e respectivas funções comunicativas.</p>

	<p>comunicativa “What’s this? This is a...”</p> <p>Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão.</p> <p>Compreender informações auditivas e de expressão oral.</p>	<p>inglesa.</p> <p>Desenhar utensílios de um banheiro.</p> <p>Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p> <p>Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.</p>	
1º ANO - DISCIPLINA: LÍNGUA INGLESA – 2º BIMESTRE			
<p><i>The bedroom</i></p> <p>(O banheiro)</p>	<p>Identificar, codificar, reconhecer, aplicar, e reproduzir o conteúdo sobre o quarto.</p> <p>Empregar o vocabulário do quarto e a função comunicativa “What’s this? This is...”.</p> <p>Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão.</p> <p>Compreender informações auditivas e de expressão oral.</p>	<p>Realizar listening das faixas correspondentes.</p> <p>Repetir termos/expressões para fixar estruturas da língua inglesa.</p> <p>Desenhar objetos de um quarto.</p> <p>Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p> <p>Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.</p>	<p>Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre o quarto e respectivas funções comunicativas.</p>
<p><i>The classroom</i></p> <p>(A sala de aula)</p>	<p>Identificar, codificar, reconhecer, aplicar e reproduzir o conteúdo sobre a sala de aula.</p> <p>Empregar o vocabulário da sala de aula e as funções comunicativas “I am a ...” e “You are a ...”.</p>	<p>Apresentar vídeo com a temática ambiente escolar.</p> <p>Apresentar desenho do mapa da sala.</p> <p>Realizar jogo interativo com a lousa digital.</p>	<p>Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre a sala de aula e respectivas funções comunicativas.</p>

	<p>Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão.</p> <p>Compreender informações auditivas e de expressão oral.</p>	<p>Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p> <p>Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.</p>	
<p>Break time (Intervalo)</p>	<p>Identificar, codificar, reconhecer, aplicar e reproduzir o conteúdo sobre o intervalo e os números de 1 a 10.</p> <p>Empregar o vocabulário do intervalo e os números de 1 a 10 e a função comunicativa “This number is...”</p> <p>Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão.</p> <p>Compreender informações auditivas e de expressão oral.</p>	<p>Brincar de pular amarelinha para fixar numerais em inglês.</p> <p>Ouvir e repetir música de numerais em inglês.</p> <p>Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p> <p>Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.</p>	<p>Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre o intervalo e os números de 1 a 10, e respectivas funções comunicativas.</p>
<p>1º ANO - DISCIPLINA: LÍNGUA INGLESA – 3º BIMESTRE</p>			
<p>Art class (Aula de Arte)</p>	<p>Identificar, codificar, reconhecer, aplicar, e reproduzir o conteúdo sobre as cores primárias e secundárias.</p> <p>Empregar o vocabulário das cores primárias e secundárias e a função comunicativa “What color is this? It’s...”.</p> <p>Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em</p>	<p>Apresentar desenhos para pintar para fixar vocabulário.</p> <p>Utilizar programa ‘paint’ do computador na lousa digital.</p> <p>Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p> <p>Cantar canções infantis das culturas dos países</p>	<p>Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre as cores primárias e secundárias e respectivas funções comunicativas.</p>

	<p>questão.</p> <p>Compreender informações auditivas e de expressão oral.</p>	<p>falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.</p>	
<p>Science class</p> <p>(Aula de Ciências)</p>	<p>Identificar, codificar, reconhecer, aplicar e reproduzir o conteúdo sobre as partes do corpo.</p> <p>Empregar o vocabulário das partes do corpo e a função comunicativa “Show me ...”.</p> <p>Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão.</p> <p>Compreender informações auditivas e de expressão oral.</p>	<p>Realizar listening das faixas correspondentes música head, shoulders, knees and toes (cabeça ombro, joelho e pé).</p> <p>Apresentar fotos/figuras na lousa digital.</p> <p>Apresentar desenho de corpo humano no papel pardo.</p> <p>Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p> <p>Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.</p>	<p>Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre as partes do corpo e respectivas funções comunicativas.</p>
<p>The street</p> <p>(A rua)</p>	<p>Identificar, codificar, reconhecer, aplicar e reproduzir o conteúdo sobre meios de transporte e sinais de rua.</p> <p>Empregar o vocabulário dos meios de transporte e sinais de rua e a função comunicativa “What is this?” This is a...”.</p> <p>Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão.</p> <p>Compreender informações auditivas e de expressão oral.</p>	<p>Apresentar vídeo com a temática da rua.</p> <p>Apresentar, por meio do software Google Maps, um mapa na lousa digital identificando pontos principais da cidade.</p> <p>Repetir termos/expressões da apostila.</p> <p>Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p> <p>Cantar canções infantis das culturas dos países</p>	<p>Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre a rua e respectivas funções comunicativas.</p>

		falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.	
The park (O parque)	Identificar, codificar, reconhecer, aplicar e reproduzir o conteúdo sobre animais e coisas de um parque. Empregar o vocabulário sobre animais e coisas de um parque e a função comunicativa “What is this?” This is a...”. Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão. Compreender informações auditivas e de expressão oral.	Realizar jogos na lousa digital. Apresentar desenhos de animais para completar nomes e pintar. Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado; Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.	Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre o parque e respectivas funções comunicativas.
1º ANO - DISCIPLINA: LÍNGUA INGLESA – 4º BIMESTRE			
The mall (O shopping center)	Identificar, codificar, reconhecer, aplicar, e reproduzir o conteúdo sobre peças de roupa. Empregar o vocabulário de peças de roupa e as funções comunicativas “What is this? This is a...” e “What color is this? It’s ...”. Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão. Compreender informações auditivas e de expressão oral.	Realizar brincadeiras de descobrir nome em inglês de roupas. Montar cartaz com peças de roupas recortadas de revistas. Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado; Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.	Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre o shopping center e respectivas funções comunicativas.
The supermarket	Identificar, codificar, reconhecer, aplicar e reproduzir o conteúdo sobre os alimentos.	Realizar jogo Memory Game. Colar adesivos em	Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre o

<p>(O supermercado)</p>	<p>Empregar o vocabulário dos alimentos e a função comunicativa “Do you like? I like ...”.</p> <p>Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão.</p> <p>Compreender informações auditivas e de expressão oral.</p>	<p>embalagens vazias de produtos de mercado e escrever nome.</p> <p>Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p> <p>Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.</p>	<p>supermercado e respectivas funções comunicativas.</p>
<p>The beach</p> <p>(A praia)</p>	<p>Identificar, codificar, reconhecer, aplicar e reproduzir o conteúdo sobre a praia.</p> <p>Empregar o vocabulário da praia e a função comunicativa “Where is ...? It’s there”.</p> <p>Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão.</p> <p>Compreender informações auditivas e de expressão oral.</p>	<p>Praticar diálogos entre alunos com a temática da praia.</p> <p>Realizar game: wireless phone (telefone sem fio) para auxiliar na fixação do vocabulário.</p> <p>Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p> <p>Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.</p>	<p>Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre a praia e respectivas funções comunicativas.</p>
<p>The country</p> <p>(O campo)</p>	<p>Identificar, codificar, reconhecer, aplicar e reproduzir o conteúdo sobre os animais da fazenda.</p> <p>Empregar o vocabulário sobre os animais da fazenda e a função comunicativa “Where is ...? It’s there.”.</p> <p>Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas</p>	<p>Realizar listening das faixas correspondentes OLD MC DONALD.</p> <p>Apresentar <i>cartoons</i> com a temática do campo.</p> <p>Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p> <p>Cantar canções infantis</p>	<p>Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre os animais da fazenda e respectivas funções comunicativas.</p>

	relacionadas à temática em questão. Compreender informações auditivas e de expressão oral.	das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.	
--	---	---	--

Quadro 5: Plano de ensino de Inglês do 1ºano (Fonte: Elaborado pela pesquisadora em 29 jan. 2017)

- Para as turmas do 2ºs anos, a sala escolhida para a aplicação do *game* elaborado foi o 2º D (tarde) composta por 17 alunos dentre estes, uma aluna com Transtorno do Espectro do Autismo (TEA) em comorbidade com o Transtorno Opositivo-Desafiador (TOD), elaboramos para este ano o *game* 'Painting', conteúdo do 2º bimestre, com o vocabulário das cores

CONTEÚDO	OBJETIVOESPECÍFICO	METODOLOGIA	AVALIAÇÃO
2º ANO - DISCIPLINA: INGLÊS – 1º BIMESTRE			
Toys (Brinquedos)	Identificar, codificar, reconhecer, aplicar, e reproduzir o conteúdo sobre brinquedos. Empregar o vocabulário de brinquedos e as funções comunicativas “What’s your favorite...? It’s...” e “Happy Birthday”. Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão. Compreender informações auditivas e de expressão oral.	Realizar listening das faixas correspondentes. Realizar game estilo <i>hangman</i> (forca). Expor brinquedos (ou figuras de brinquedos) trazidos pelos alunos e etiquetados em inglês e português. Desenhar o brinquedo favorito. Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado; Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.	Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre brinquedos e respectivas funções comunicativas.
Family (Família)	Identificar, codificar, reconhecer, aplicar e reproduzir o conteúdo sobre	Montar árvore genealógica da família por meio de fotos. Realizar listening das faixas	Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre

	<p>família e cores.</p> <p>Empregar o vocabulário de brinquedos e as funções comunicativas “What’s your favorite...?”, “It’s...” e “My...is...”</p> <p>Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão.</p> <p>Compreender informações auditivas e de expressão oral.</p>	<p>correspondentes, repetindo termos/expressões.</p> <p>Apresentar na lousa digital atividade interativa da apostila.</p> <p>Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p> <p>Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.</p>	<p>família e cores e respectivas funções comunicativas.</p>
2º ANO - DISCIPLINA: INGLÊS – 2º BIMESTRE			
<p><i>School and colors</i></p> <p>(Escola e Cores)</p>	<p>Identificar, codificar, reconhecer, aplicar, e reproduzir o conteúdo sobre sala de aula, números de 1 a 5 e cores.</p> <p>Empregar o vocabulário de sala de aula, números de 1 a 5 e cores e a função comunicativa “What’s your name? My name is...”.</p> <p>Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão.</p> <p>Compreender informações auditivas e de expressão oral.</p>	<p>Apresentar vídeo com a temática da escola e sobre as cores.</p> <p>Montar um pôster da sala de aula.</p> <p>Realizar diálogos: formas de se apresentar durante sala de aula para os colegas e o/a professor/a.</p> <p>Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p> <p>Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas às temáticas em questão.</p>	<p>Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre sala de aula, números de 1 a 5, cores, e respectivas funções comunicativas.</p>
<p><i>The city</i></p> <p>(A cidade)</p>	<p>Identificar, codificar, reconhecer, aplicar e reproduzir o conteúdo sobre cidade, números de 1 a 5 e cores.</p> <p>Empregar o vocabulário de</p>	<p>Realizar listening das faixas correspondentes.</p> <p>Colar adesivos.</p> <p>Fazer um pôster com os principais lugares da cidade.</p> <p>Apresentar pequenos painéis</p>	<p>Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre cidade, números de 1 a 5 e cores, e respectivas</p>

	<p>cidade, números de 1 a 5 e cores e as funções comunicativas “What’s your name? My name is...” e “What’s this?”.</p> <p>Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão.</p> <p>Compreender informações auditivas e de expressão oral.</p>	<p>(<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p> <p>Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.</p>	<p>funções comunicativas.</p>
2º ANO - DISCIPLINA: INGLÊS – 3º BIMESTRE			
<p><i>Beach and Country</i></p> <p>(Praia e Fazenda)</p>	<p>Identificar, codificar, reconhecer, aplicar, e reproduzir o conteúdo sobre praia e fazenda, números de 1 a 10 e cores.</p> <p>Empregar o vocabulário sobre praia e fazenda, números de 1 a 10 e cores e as funções comunicativas “What’s this?” e “What color is this?”.</p> <p>Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão.</p> <p>Compreender informações auditivas e de expressão oral.</p>	<p>Realizar um Memory Game (jogo da memória).</p> <p>Realizar listening das faixas correspondentes;</p> <p>Colar adesivos;</p> <p>Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p> <p>Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.</p>	<p>Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre praia e fazenda, números de 1 a 10 e cores, e respectivas funções comunicativas.</p>
<p><i>Animals</i></p> <p>(Animais)</p>	<p>Identificar, codificar, reconhecer, aplicar e reproduzir o conteúdo sobre animais e números de 1 a 10.</p> <p>Empregar o vocabulário sobre animais e números de 1 a 10 e a função comunicativa</p>	<p>Apresentar pôster com animais favoritos animais domésticos e silvestres;</p> <p>Colar adesivos;</p> <p>Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p>	<p>Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre animais e números de 1 a 10, e respectivas funções</p>

	<p>“What’s this?”.</p> <p>Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão.</p> <p>Compreender informações auditivas e de expressão oral.</p>	<p>Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.</p>	<p>comunicativas.</p>
2º ANO - DISCIPLINA: INGLÊS – 4º BIMESTRE			
<p>Breakfast</p> <p>(Café da manhã)</p>	<p>Identificar, codificar, reconhecer, aplicar, e reproduzir o conteúdo sobre café da manhã, números de 1 a 20 e cores.</p> <p>Empregar o vocabulário sobre café da manhã, números de 1 a 20 e cores e as funções comunicativas “What is this?”, “What color is this?” e It’s ...”.</p> <p>Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão.</p> <p>Compreender informações auditivas e de expressão oral.</p>	<p>Realizar bingo para introduzir os termos da temática do café da manhã.</p> <p>Realizar listening das faixas correspondentes.</p> <p>Fazer um pôster de café da manhã típico americano e um pôster de café da manhã típico brasileiro para alunos identificarem as diferenças.</p> <p>Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p> <p>Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.</p>	<p>Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre café da manhã, números de 1 a 20 e cores, e respectivas funções comunicativas.</p>
<p>Human Body</p> <p>(Corpo humano)</p>	<p>Identificar, codificar, reconhecer, aplicar e reproduzir o conteúdo sobre partes do corpo, números de 1 a 20 e cores.</p> <p>Empregar o vocabulário sobre partes do corpo, números de 1 a 20 e cores e as funções comunicativas “What ist his?”, “What color is this? It’s ...”, “My hair is...” e “My eyes</p>	<p>Realizar listening das faixas correspondentes.</p> <p>Realizar jogo interativo na lousa digital.</p> <p>Recortar e colar partes de corpo humano de revistas.</p> <p>Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p> <p>Cantar canções infantis das culturas dos países falantes</p>	<p>Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre partes do corpo, números de 1 a 20 e cores, e respectivas funções comunicativas.</p>

	are...”. Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão. Compreender informações auditivas e de expressão oral.	de Inglês, relacionadas à temática em questão.	
--	--	--	--

Quadro 6: Plano de ensino de Inglês do 2º ano (Fonte: Elaborado pela pesquisadora em 29 jan. 2017)

- Na turma do 3º ano A (manhã) composta por 27 alunos, foi realizada a aplicação piloto do jogo digital *Tic Tac Toe*, com o vocabulário referente a escola trabalhado no 1º bimestre.
- Na turma do 3º ano B (manhã) composta por 27 alunos incluindo uma aluna repetente e dois alunos com dificuldades e que não conseguem acompanhar o restante dos colegas da sala de aula e estão em processo de diagnóstico pelo Programa Aprender Melhor (PAM) para crianças com dificuldades de aprendizagem.

CONTEÚDO	OBJETIVOESPECÍFICO	METODOLOGIA	AVALIAÇÃO
3º ANO - DISCIPLINA: INGLÊS – 1º BIMESTRE			
<i>Friends, numbers and indefinite articles.</i> (Amigos, números e artigos indefinidos)	Identificar as personagens apresentadas na figura “Characters”. Identificar, reconhecer, aplicar e mobilizar os conteúdos gramaticais explorados na seção “Language box”, os vocábulos novos apresentados nas funções comunicativas aprendidas e a habilidade de ouvir e falar por meio dos exercícios da seção “Let’s listen and speak”. Identificar, reconhecer, aplicar e mobilizar as estruturas apresentadas	Motivar situações problemas de forma oral. Colar adesivos para fixar vocabulário. Realizar listening das faixas correspondentes. Realizar diálogos para representar para fixar estruturas da	Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre amigos, números e artigos indefinidos, e respectivas funções comunicativas.

	<p>por meio de atividades e exercícios escritos para identificar elementos e associar ideias, e os exercícios lúdicos para motivar e fixar a aprendizagem.</p> <p>Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão.</p> <p>Compreender informações auditivas e de expressão oral.</p>	<p>língua inglesa.</p> <p>Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p> <p>Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.</p>	
<p><i>My family, greetings, this/that, relatives and colors.</i></p> <p>(Minha família, cumprimentos, este/aquele, parentes e cores)</p>	<p>Identificar, reconhecer e aplicar a audição e a fala por meio de situações de comunicação nas quais o idioma é usado para explorar temas próximos ao cotidiano dos alunos. Levá-los a identificar e praticar as funções comunicativas a serem trabalhadas ao longo da unidade.</p> <p>Identificar, reconhecer, aplicar e mobilizar os alunos a praticar as funções comunicativas trabalhadas na unidade, o vocabulário, os conteúdos gramaticais explorados na seção “Language box”, os vocábulos novos apresentados nas funções comunicativas aprendidas.</p> <p>Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão.</p> <p>Compreender informações auditivas e de expressão oral.</p>	<p>Realizar listening das faixas correspondentes.</p> <p>Realizar game na lousa digital sobre misturas de tintas, e identificar nomes das cores em Inglês.</p> <p>Montar árvore genealógica da família por meio de fotos.</p> <p>Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p> <p>Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à</p>	<p>Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre família, cumprimentos, <i>this/that</i>, parentes e cores, e respectivas funções comunicativas.</p>

		temática em questão.	
<p><i>At school, adjectives/opposites</i></p> <p>(Na escola, adjetivos/opostos)</p>	<p>Identificar, reconhecer, aplicar e mobilizar as estruturas apresentadas por meio de atividades e exercícios escritos para identificar elementos e associar ideias.</p> <p>Utilizar os conteúdos e dinamizar e enriquecer as aulas, propiciando maior vínculo aluno-aluno/aluno-professor.</p> <p>Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão.</p> <p>Compreender informações auditivas e de expressão oral.</p>	<p>Jogar tic-tac-toe (jogo da velha) para fixar estruturas da língua inglesa.</p> <p>Colar adesivos para fixar vocabulário.</p> <p>Realizar listening das faixas correspondentes.</p> <p>Montar um pôster da sala de aula.</p> <p>Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p> <p>Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.</p>	<p>Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre escola e adjetivos opostos, e respectivas funções comunicativas.</p>
3º ANO - DISCIPLINA: INGLÊS – 2º BIMESTRE			
<p><i>Places to go, here/there, subject pronouns.</i></p> <p>(Lugares onde ir, aqui/lá, pronomes de sujeito)</p>	<p>Identificar, reconhecer, aplicar e mobilizar as funções comunicativas trabalhadas na unidade, o vocabulário, os conteúdos gramaticais explorados na seção “Pay attention” e os vocábulos novos apresentados nas funções</p>	<p>Realizar game hangman (forca) para fixar vocabulário.</p> <p>Colar adesivos para fixar vocabulário.</p>	<p>Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre lugares e respectivas funções comunicativas.</p>

	<p>comunicativas aprendidas.</p> <p>Utilizar, identificar e traduzir as palavras e estruturas conhecidas na música apresentada.</p> <p>Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão.</p> <p>Compreender informações auditivas e de expressão oral.</p>	<p>Realizar listening das faixas correspondentes.</p> <p>Criar uma coreografia de um rap em inglês para fixar conteúdo.</p> <p>Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p> <p>Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.</p>	
<p><i>The zoo, here/there, this/that, subject pronouns</i></p> <p>(O zoológico, aqui/lá, este/aquele, pronomes de sujeito)</p>	<p>Identificar, reconhecer, aplicar e mobilizar os alunos a praticar as funções comunicativas trabalhadas na unidade, o vocabulário trabalhado, os conteúdos gramaticais explorados na seção “Language box”, os vocábulos novos apresentados nas funções comunicativas aprendidas e a habilidade de ouvir e falar por meio dos exercícios da seção “Let’s listen and speak”.</p> <p>Identificar, reconhecer e aplicar as estruturas apresentadas por meio de atividades e exercícios escritos para identificar elementos e associar ideias.</p> <p>Interessar-se por conhecer músicas</p>	<p>Desenhar e colorir animais.</p> <p>Completar letras com nome dos animais.</p> <p>Realizar listening das faixas correspondentes.</p> <p>Criar um zoo com animais de plástico ou de papel.</p> <p>Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p> <p>Cantar canções</p>	<p>Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre o zoológico e respectivas funções comunicativas.</p>

	<p>infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão.</p> <p>Compreender informações auditivas e de expressão oral.</p>	<p>infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.</p>	
3º ANO - DISCIPLINA: INGLÊS – 3º BIMESTRE			
<p><i>About nature and time, some greetings, What time is it?</i></p> <p>(Sobre natureza e tempo, alguns cumprimentos, Que horas são?)</p>	<p>Identificar, reconhecer e aplicar a audição e a fala por meio de situações de comunicação nas quais o idioma é usado para explorar temas próximos ao cotidiano dos alunos. Levá-los a identificar e praticar as funções comunicativas a serem trabalhadas ao longo da unidade e o vocabulário explorado.</p> <p>Identificar, reconhecer, aplicar e mobilizar as funções comunicativas trabalhadas na unidade, o vocabulário os conteúdos explorados na seção “Pay attention” e os vocábulos novos apresentados nas funções comunicativas aprendidas.</p> <p>Utilizar, identificar e traduzir as palavras e estruturas conhecidas na música apresentada.</p> <p>Utilizar os conteúdos e dinamizar e enriquecer as aulas, propiciando maior vínculo aluno-aluno/aluno-professor.</p> <p>Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão.</p> <p>Compreender informações auditivas e de expressão oral.</p>	<p>Organizar montagem de um painel em forma de locomotiva.</p> <p>Realizar game do Bingo.</p> <p>Colar adesivos para fixar vocabulário.</p> <p>Realizar listening das faixas correspondentes.</p> <p>Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p> <p>Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.</p>	<p>Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre natureza, cumprimentos e horas, e respectivas funções comunicativas.</p>
<p><i>A nice breakfast,</i></p>	<p>Identificar, reconhecer e aplicar a</p>	<p>Montar uma</p>	<p>Expressão oral</p>

<p>days of the week, Mr. And Ms.</p> <p>(Um belo café da manhã, dias da semana, Sr. e Sra.)</p>	<p>audição e a fala por meio de situações de comunicação nas quais o idioma é usado para explorar temas próximos ao cotidiano dos alunos. Levá-los a identificar e praticar as funções comunicativas a serem trabalhadas ao longo da unidade e o vocabulário explorado. Reconhecer o vocabulário trabalhado, os conteúdos gramaticais explorados na seção "Pay attention" e os vocábulos novos apresentados nas funções comunicativas aprendidas. Identificar, reconhecer e aplicar as estruturas apresentadas por meio de atividades e exercícios escritos. Utilizar, identificar e traduzir a habilidade de audição e identificação de palavras e estruturas conhecidas na música apresentada. Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão. Compreender informações auditivas e de expressão oral.</p>	<p>maquete sobre cartolina para treinar vocabulário. Colar adesivo para fixar vocabulário. Realizar listening das faixas correspondentes Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado; Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.</p>	<p>e escrita dos vocábulos sobre café da manhã, dias da semana e Sr. e Sra., e respectivas funções comunicativas.</p>
<p>3º ANO - DISCIPLINA: INGLÊS – 4º BIMESTRE</p>			
<p>About our body, directions, adjectives</p> <p>(Sobre nosso corpo, direções, adjetivos)</p>	<p>Identificar, reconhecer e aplicar a audição e a fala por meio de situações de comunicação nas quais o idioma é usado para explorar temas próximos ao cotidiano dos alunos. Levá-los a identificar e praticar as funções comunicativas a serem trabalhadas ao longo da unidade e o vocabulário explorado.</p>	<p>Realizar listening das faixas correspondentes. Realizar jogo interativo lousa digital estilo tic-tac-toe (jogo da velha). Colar adesivos para fixar</p>	<p>Expressão oral e escrita dos vocábulos sobre corpo humano, direções e adjetivos, e respectivas funções</p>

	<p>As funções comunicativas trabalhadas na unidade, reconhecer o vocabulário trabalhado, os conteúdos gramaticais explorados na seção “Pay attention” e os vocábulos novos apresentados nas funções comunicativas aprendidas.</p> <p>Identificar, reconhecer, aplicar e mobilizar as estruturas apresentadas por meio de atividades e exercícios escritos.</p> <p>Identificar e utilizar as funções comunicativas e o vocabulário da lição.</p> <p>Interessar-se por conhecer músicas infantis das culturas inglesas e norte-americanas relacionadas à temática em questão.</p> <p>Compreender informações auditivas e de expressão oral.</p>	<p>vocabulário.</p> <p>Confeccionar uma boneca tamanho natural dos alunos e colocar nome nas partes do corpo dela em inglês.</p> <p>Apresentar pequenos painéis (<i>flashcards</i>) contendo o vocabulário estudado;</p> <p>Cantar canções infantis das culturas dos países falantes de Inglês, relacionadas à temática em questão.</p>	<p>comunicativas.</p>
--	---	---	-----------------------

Quadro 7: Plano de ensino de Inglês do 3º ano (Fonte: Elaborado pela pesquisadora em 29 jan. 2017)

A pesquisa para a elaboração dos *games* foi relacionada ao plano de ensino de Inglês da rede municipal para que nosso intuito de contextualizar ensino e aprendizagem com os jogos se desse do modo mais natural possível.

4.4 Diagnóstico local

O bairro ao qual a escola pertence é considerado recente, está em expansão e não apresenta vulnerabilidade, ou seja as famílias residentes possuem equilíbrio socioeconômico, há segurança e infraestrutura urbana. Em 2012, com a ampliação e reforma da escola, o número de matrículas aumentou, atendendo assim alunos da classe média e da classe média baixa, o que caracteriza a clientela definida como mista no PPP (Projeto Político Pedagógico 2017).

Os pais dos educandos são, em geral, participativos na vida escolar dos filhos; estão sempre dispostos a colaborar com o ambiente escolar, o que estabelece uma relação entre família e escola em prol de um ensino de qualidade.

Devido à existência de várias usinas de açúcar e álcool e fábricas na região, nota-se, desde o ano de 2014, o crescente número de alunos migrantes, oriundos de outras cidades e de outros Estados do país.

4.5 Etapas do desenvolvimento do produto

Para a criação dos *games*, foi necessário o apoio de um programador profissional especialista em jogos e sob a orientação do programador foi redigido um documento nomeado *Game Design Document* (GDD) complementar para a elaboração do jogo, devido à presença de aspectos como a fase de pré-produção e planejamento do procedimento do jogo.

Esse documento não é imutável, é possível realizar alterações conforme as necessidades surjam, desde que a base do jogo seja mantida. Porém, devem ser evitadas constantes mudanças para que o programador não se confunda.

Há diversos modelos de GDD disponíveis na internet, porém alguns itens são fundamentais para a formulação do documento:

- Título do jogo;
- História - breve descrição do ambiente do jogo;
- *Gameplay* - descrição da mecânica do jogo;
- Personagens - descrição dos personagens principais;
- Câmera - como o jogador visualiza o jogo, universo do jogo, breve descrição e ilustração dos cenários do jogo;
- Interface - design e ilustração das interfaces do jogo;
- Cronograma - descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento.

Os GDDs elaborados para os *games* da pesquisa estão disponíveis em anexo ao trabalho.

4.5.1 Desenvolvimento do *game* ‘*Tic Tac Toe*’

O primeiro *game* que elaboramos para a lousa digital foi o *Tic Tac Toe* (jogo da velha), destinado ao terceiro ano do ensino fundamental e desenvolvido por meio da plataforma gratuita *java script*. O tema do jogo foi *classroom* – sala de aula.

Para o desenvolvimento desse *game*, foram dispostas três etapas:

1ª Etapa

Estudamos no decorrer do primeiro bimestre junto ao material pedagógico a unidade 'At school' com vocabulário relacionado a escola e objetos da sala de aula. Foram realizadas apresentações de flashcards contendo o vocabulário, exercícios de escrita e prática de oralidade. Para encerrar a unidade, apresentamos o vídeo disponível no YouTube: 'School Supplies/ Talking Flashcards'.

2ª Etapa

Foi elaborado pela pesquisadora e desenvolvido na sala de aula, o jogo no tabuleiro Tic Tac Toe, o qual possibilitou uma prática e reflexão inicial sobre a aplicação dos jogos.

Para essa etapa, os alunos foram organizados em trios, e por meio do sentido horário foi organizado a ordem de qual criança iria dar início ao jogo. No centro da carteira, ficou posicionado o tabuleiro. Os cards contendo imagens foram dispostos à direita, e à esquerda os cards com os vocábulos.

Para pôr em prática a funcionalidade do game, os alunos divididos em grupos contendo três pessoas, sendo dois jogadores e um "juiz" cuja função era averiguar, se a associação estava correta ou não e caso surgisse alguma dúvida, comunicavam a professora. Cada jogador na sua vez tinha que escolher uma imagem à direita e associá-la corretamente ao seu nome com o card à esquerda, assim, mostrava para o colega "juiz" que não estava participando do jogo, a fim de verificação.

Em seguida, se estivesse correta a associação entre a figura e o vocábulo, o aluno colocava a peça (X ou O) no tabuleiro, em seu lugar de preferência; caso não acertasse, passaria a vez para o outro jogador, o ganhador é quem conseguir formar primeiro três símbolos iguais na horizontal, vertical ou diagonal. Ao terminar o jogo, os alunos entravam em consenso para a escolha do próximo "juiz".



Figura 6 – Tic Tae Toc no tabuleiro (Fonte: Acervo da pesquisadora 2017)



Figura 7 – Alunos jogando Tic Tac Toe no tabuleiro (Fonte: Acervo da pesquisadora 2017)

Após a aplicação do jogo de tabuleiro, partimos para a criação do game para a lousa digital na busca de implementar a estratégia de ensino e aprendizagem nas aulas de língua inglesa.

3ª Etapa

Constitui-se da formulação do *Game Design Document* (GDD), elaboração do *game* para a LDI e aplicação na sala de aula com os alunos.



Figura 8 – *Tic Tac Toe* na lousa digital (Fonte: Acervo da pesquisadora 2017)

Foi feita uma explicação e recapitulação das etapas desenvolvidas anteriormente e por este motivo, os alunos não apresentaram dificuldades na jogabilidade e apresentaram resultados satisfatórios quanto a funcionalidade do *game*.

4.5.2 Desenvolvimento do *game* 'My family'

A escolha por elaborar o jogo com o tema/conteúdo '*My Family*' para ser desenvolvido na sala do 1º ano, considerando a experiência da pesquisadora docente, deu-se devido ao fator principal observado no decorrer das aulas que são: inquietações de alunos durante a realização de atividades da unidade.

A imagem representativa ilustrada no material didático da família é composta por mãe, pai, filhos e cachorro, o que não condiz com a formação da verdadeira família de diversos alunos na classe.

O modelo de família nuclear, 'família estruturada' quer dizer aquele modelo da família pensada como estável e indissolúvel, dentro de uma hierarquia (SZYMANSKI, 1994), tem sido construída historicamente na concepção familiar sobre o grupo relevante ao modelo hegemônico da família tradicional.

Porém, sabemos que, em nossa sociedade contemporânea, os conceitos sócio familiares passaram por novas estruturas e reformulações, estabelecendo o surgimento da diversidade de novos núcleos familiares.

Assim, casos de alunos relatando que sua família era diferente daquela ilustrada em uma página inteira no livro, gerou uma maior atenção ao conceito de núcleo básico familiar, pois a criança não se sentia representada naquela imagem e não se via como sujeito ativo no ambiente escolar.

Tendo como base tais circunstâncias, considerando o objetivo desta pesquisa e por ser o conteúdo inicial abordado na apostila selecionamos o tema 'família' para desenvolver um jogo lúdico que atenda à demanda identificada, refletindo uma proposta nas salas de aula.

Foram realizadas três etapas subdivididas em quatro aulas de 55 minutos.

1ª Etapa

Nas duas primeiras aulas foram feitas as atividades propostas pela apostila, como leitura dos vocábulos, identificação de nomes dos personagens e colagem de adesivos na árvore genealógica. Alguns vídeos com o tema '*Family*' foram apresentados para uma aproximação ao vocabulário.

2ª Etapa

Na terceira aula, foi realizada uma roda de conversa sobre a composição das famílias dos alunos, a fim de abranger conhecimentos sobre cada aluno. Ao final foi solicitada uma ilustração com a composição dos membros familiares.

3ª Etapa

Para finalizar, na quarta aula, foi aplicado o *game* '*My Family*' na lousa digital elaborado com vários personagens pertencentes ao núcleo familiar moderno para que desse modo, o conteúdo estudado possa estar interligado ao contexto da criança.

Figura dos personagens

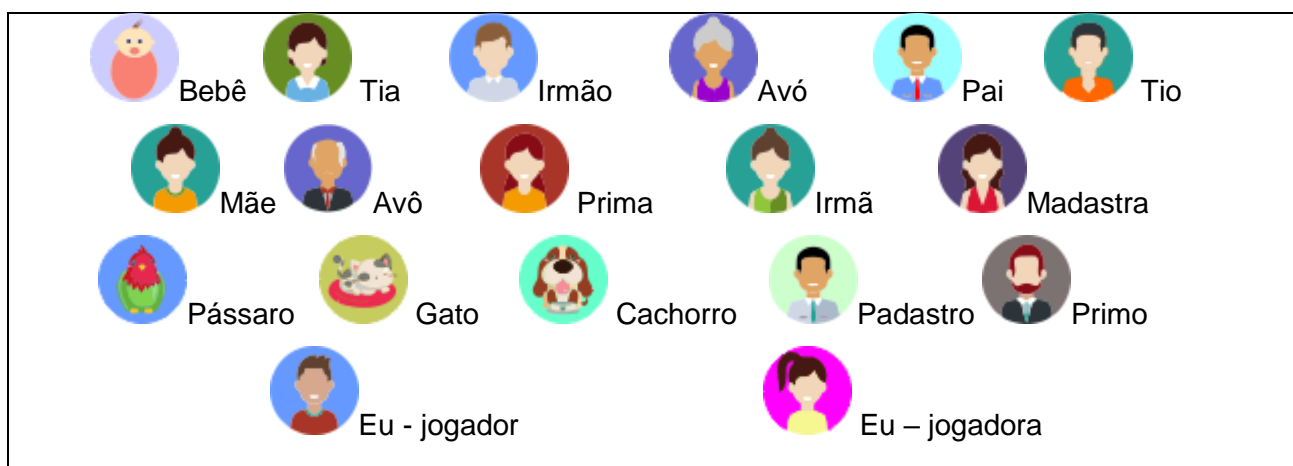


Figura 9 – Imagens dos personagens do *game* 'My family' (Fonte: Acervo da pesquisadora 2017)

Dessa maneira, o *game* oportuniza possibilidades para as crianças conhecerem a família dos colegas e saberem lidar com os vários tipos de famílias, respeitar e compreender outras configurações familiares.

4.5.3 Desenvolvimento do *game* 'Painting'

A partir do conteúdo do material didático proposto para o primeiro semestre, o jogo elaborado para ser aplicado na turma do segundo ano foi o 'Painting' e trabalhou o vocabulário das cores.

Foram realizadas em três etapas durante três aulas semanais de 55 minutos.

1ª Etapa

Na primeira aula, foram realizados exercícios no material didático com o conteúdo 'Colors', incentivo à oralidade e estimulação à leitura das cores para que no jogo o aluno decodificasse com autonomia a cor solicitada.

2ª Etapa

Na segunda aula, foram apresentados alguns vídeos lúdicos sobre as 'Colors', como modo de facilitar aos alunos, o nome das cores associadas com as músicas.

3ª Etapa

Foi apresentado e aplicado na sala de aula, o *game* 'Painting' sendo composto por doze cores: marrom, violeta, cinza, preto, vermelho, roxo, rosa, laranja, azul, amarelo, branco e verde.

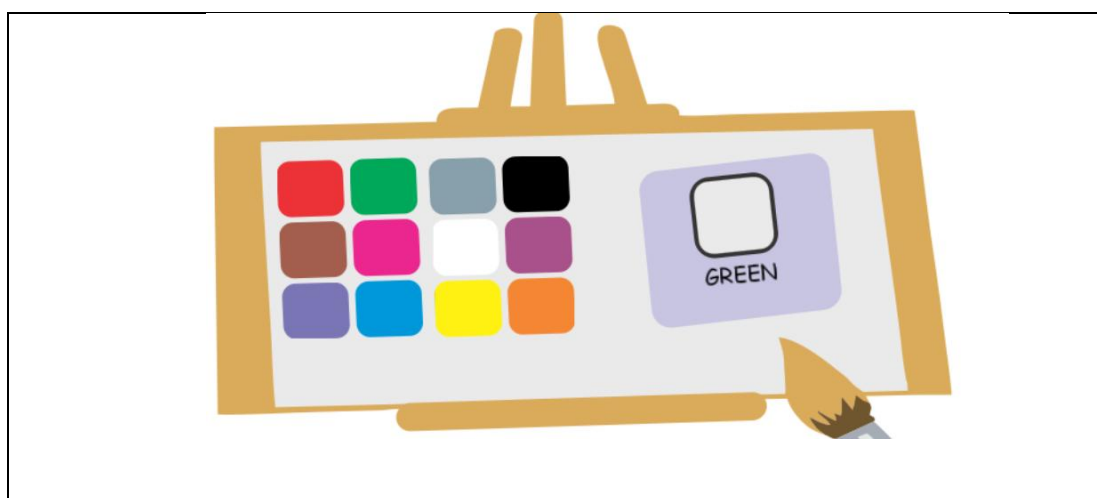


Figura 10 – Cores do *game* 'Painting' no jogo digital (Fonte: Acervo da pesquisadora 2017)

Ao lado direito, o aluno lê abaixo do quadrado o nome da cor solicitada, selecionar a cor que acha ser correta ao lado esquerdo e por meio do *'touchscreen'* fazer movimentos circulares na cor escolhida até o quadrado ao lado direito ficar completo.

Desse modo, espera a verificação e caso correta, uma nova cor será solicitada, caso incorreto o quadrado também será preenchido totalmente porém, a tela do *game* irá apresentar um efeito e uma mensagem de *'try again'* irá aparecer.

5. APLICAÇÃO DO PRODUTO

Neste capítulo são apresentados e descritos os *games* aplicados nas salas de aula, há também os registros de observações feitos pelo método de aferição, que nos possibilitaram reflexões.

5.1 Game: 'My family' - 1º ano do ensino fundamental

Ao abrir o game, a criança visualiza a tela nomeada como *home*, uma tela de abertura para o jogo, composta pelo título 'My family' e uma imagem que remete à inclusão proposta na atividade, que atende aos diferentes tipos de pessoas que formam uma família.



Figura 11- Tela inicial do game 'My family' (Fonte: Acervo da pesquisadora 2017)

Em seguida, após clicar em *Play* aparecerá a tela com o game, ilustrado com as 16 faces de personagens os quais são: *grandma*, *grandpa*, *mom*, *dad*, *stepfather*, *stepmother*, *sister*, *brother*, *baby*, *uncle*, *aunt*, *cousin (woman)*, *cousin (man)* e mais três animais de estimação: *dog*, *cat* e *bird*.

Todos os nomes são escritos em caixa alta, pois o primeiro ano do ensino fundamental ainda não reconhece com facilidade as letras do alfabeto minúsculo.



Figura 12 - Tela 2 do game 'My family' (Fonte: Acervo da pesquisadora 2017)

Para a jogabilidade em ação, à esquerda, estão disponíveis as faces com seus respectivos vocabulários em língua inglesa e abaixo, estão duas faces correspondentes a de uma menina e a de um menino para representar o jogador, também membro pertencente à família que será montada.

À direita, está um quadro, para assim que a criança clicar na imagem correspondente a um membro de sua família, a figura, em conjunto com o vocabulário, irá aparecer ali, de acordo com a tela 2.

Quando a criança clicar em algum membro errado, deverá clicar em *delete* e o mesmo será excluído, ao terminar de montar sua família, o jogador deve clicar em *finish* e em seguida *exit*.



Figura 13 - Tela 3 do game 'My family' (Fonte: Acervo da pesquisadora 2017)

Por fim, a última tela é nomeada como 'This is my family' e exibe a tela da família que foi formada pelo jogador, com efeitos especiais de estrelinhas. Ao clicar em *play again*, o jogo reinicia-se e ao clicar em *exit*, sairá do ambiente do game.

5.1.2 Registro das observações do game 'My Family'

As crianças ficaram entusiasmadas em poder montar suas respectivas famílias por meio do *game*, no decorrer do jogo cada aluno foi incentivado a retratar a família que realmente possui. O recurso da lousa digital foi bem atrativo e estimulante favorecendo que a aula fosse proveitosa e reflexiva, confirmando os relatos dos autores estudados nessa pesquisa.

Essa experiência marcou em especial o aluno doravante denominado 'Jean'. O referido aluno tinha vergonha e se irritava ao dizer que não tinha pai, e morava com seus avós maternos, pois sua mãe, segundo relatos dos responsáveis pela criança, havia abandonado o filho e não se interessava em participar da vida dele.

Certa vez, estava tristonho porque em seu documento constava a inexistência do nome de pai, quando o jogo foi apresentado visualmente e explanado à sala de

aula, esse aluno foi o primeiro a demonstrar interesse e curiosidade pela ferramenta. Por meio do jogo, conseguiu diminuir esse seu receio de falar sobre sua família, rompeu obstáculos interiores que lhe causavam aflições e se propôs voluntariamente a ir a lousa montar sua família.



Figura 14 - Game 'My family' na lousa digital (Fonte: Acervo da pesquisadora 2017)

Dessa maneira, jogou e reproduziu sua respectiva família composta por ele, seus avôs e 'Tom' seu 'dog', ao terminar demonstrava alegria quando viu a última tela à lousa que retrata os personagens escolhidos.

De acordo com Mattar (2010, p. 20) os jogos ensinam uma série de habilidades e possibilitam o aprendizado com a colaboração dos colegas, são altamente motivadores e comunicam eficientemente conceitos e fatos.

Segundo Prensky (2001) incluir a tecnologia no ensinar do conteúdo atrai bons resultados e oportunidades de estreitar vínculos.

Assim, esse *game* estabeleceu relações mais proximais entre a docente pesquisadora e as crianças, e entre elas mesmas, uma vez que conhecer a família do colega mesmo que seja por meio de um jogo digital é um modo de construir vínculos interacionais e compreender, respeitar as diferenças.

Após três semanas da primeira aplicação do *game*, quatro alunos, indagaram sobre uma possível nova jogada, pois a família que havia montado no *game* não estava mais de acordo, havia sido alterada por motivos como: pela chegada de um

bebê, pela aquisição de um animal de estimação ou pelo falecimento de algum membro da família.

Tais acontecimentos revelam um aspecto positivo do *game* de contribuir na relação social do grupo além do processo ensino e aprendizagem, pois oportuniza aos colegas conhecerem as diferentes famílias presentes na sala de aula, colaborando, assim, no desenvolvimento de crianças mais sociáveis e autoconfiantes.

5.2 *Game*: 'Painting' - 2º ano do ensino fundamental

Na tela de abertura do jogo, procuramos criar um cenário lúdico atrativo para as crianças, com diversas cores e imagens que chamam a atenção e despertam curiosidade e vontade de jogar.



Figura 15 - Tela inicial do game 'Painting' (Fonte: Acervo da pesquisadora 2017)

Após clicar no quadro de pintura, inicia-se o jogo, composto por 12 cores respectivamente: *red, gray, orange, pink, green, white, black, yellow, purple, blue, violet e brown.*



Figura 16 - Tela 2 do game *'Painting'* (Fonte: Acervo da pesquisadora 2017)

O jogador deverá associar a cor correta com a cor solicitada no quadrado ao lado direito, tocar na cor que escolher até preencher por completo, se estiver correto, o jogo prossegue com outras cores solicitadas, caso a escolha da cor seja incorreta, aparecerá a mensagem de *'Play Again'* para nova tentativa.

5.2.1 Registro das observações do game *'Painting'*

Como o conteúdo sobre cores havia sido trabalhado por meio do livro didático no início do segundo bimestre, os alunos dominaram o *game* com facilidade, apenas dois alunos se confundiram com as cores, um entre *'green'* e *'gray'* e o outro entre *'brown'* e *'black'*.

5.3 Game: *'Tic Tac Toe'* - 3º s anos do ensino fundamental

A aplicação piloto do *game Tic Tac Toe* digital foi realizada com êxito, na sala do 3º ano A, efetuada conforme ao que foi planejado, os alunos compreenderam a dinâmica e demonstraram interesse e entusiasmo em jogar.

Para a aplicabilidade do *game* na lousa digital, os alunos foram organizados e escolhidos por ordem da chamada e ao invés de colocarmos os nomes individuais no campo do 'jogador', nomeamos *Team 1* e *Team 2*, assim cada aluno na sua vez,

escolhia uma figura para associar a um vocábulo e caso estivesse correto, escolheria um lugar para colocar o X ou O; caso estivesse incorreto, passaria a vez ao próximo colega.

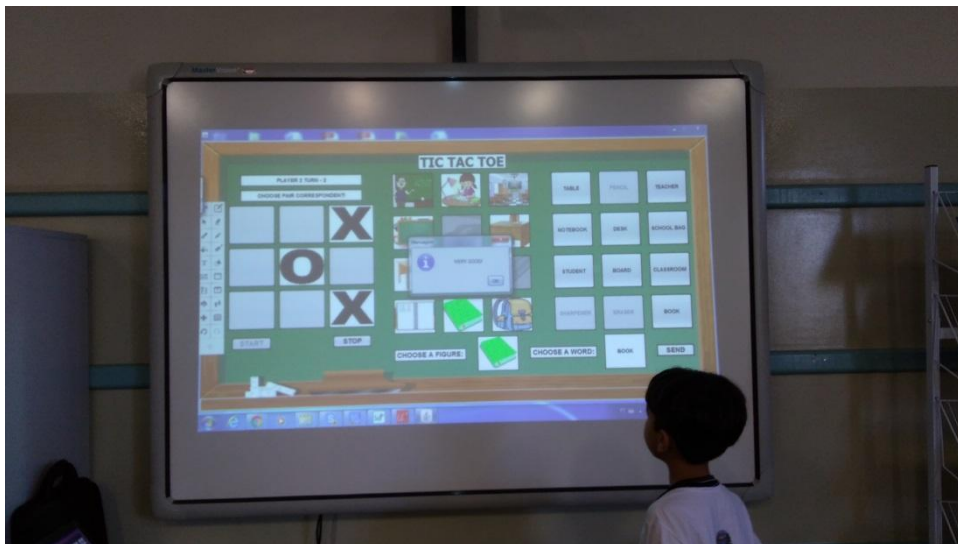


Figura 17 – *Tic Tac Toe* na lousa digital (Fonte: Acervo da pesquisadora 2017)

O jogador voluntário escolhido ia para a frente da lousa digital, pensava em qual figura e qual vocábulo estariam corretos, selecionava com o *touchscreen* e depois verificava a ação no comando *send*. Se correto, a mensagem era *Very good!* e podia escolher qual lugar iria colocar o *X/O*, caso contrário, aparecia a mensagem *'Try again!'* e o aluno passaria a vez ao próximo.

5.3.1 Registro das observações do game '*Tic Tac Toe*'

Na primeira vez em que o jogo foi aplicado, houve dois alunos com dificuldades de aprendizagem, que demoraram mais na frente da lousa digital. Observei e perguntei se havia alguma dúvida, porém, o motivo era medo de errar, sentiam-se inseguros com as escolhas feitas.

Foram orientados pela docente pesquisadora que caso estivesse incorreta, não haveria nenhum problema, que poderiam tentar novamente na outra rodada, a classe então, foi muito colaborativa e ajudou o colega.

Mattar (2010, p. 31) afirma que o uso dos *games* faz com que a criança aprenda a lidar com erros de uma forma mais dinâmica e interativa, possibilitando reflexões conscientes.

Duas semanas após a aplicação piloto, uma segunda aplicação do *game*, foi feita a fim da verificação do conteúdo por meio do recurso. Dois alunos próximos a pesquisadora fizeram comentários relacionados à disposição das figuras e vocábulos, pois sendo ambas fixas, ou seja, não importa quantas vezes o jogo for trabalhado, a mesma figura e o mesmo vocábulo permanecem fixos no lugar.

Os alunos notaram então, que se memorizassem a disposição das figuras e seus respectivos vocábulos, a associação se tornaria mais fácil e a leitura do vocábulo seria desnecessária. Isso faz com que o aluno acerte a associação, mas sem precisar pensar e realizar a leitura do vocábulo e associar com a figura.

Foi necessário então, buscar alterações junto ao programador para que isso não ocorresse.

Com as alterações realizadas, o *game* foi aplicado na sala do 3º ano B e como o conteúdo já tivera sido estudado, as crianças também não tiveram dificuldades para atingir o objetivo de associar figuras com os respectivos vocábulos. Conseguiram interagir com os colegas e ficaram empolgadas durante o *game*, oportunizando assim, experiências positivas no ensino e aprendizagem.

5.4 Resultados e comentários

Os *games* tem se incorporado frequentemente em nosso cotidiano, sejam em aplicativos, computadores ou celulares, as crianças em maioria, por consequência são consumidoras assíduas desse recurso em seu tempo livre.

Aliar momentos de lazer, estudo e tecnologias auxilia o desenvolvimento cognitivo da criança, assim, nosso trabalho de propor o uso dos *games* nas salas de aula propõe interação entre ferramenta tecnológica – lousa digital, conteúdo e aluno-professor. Além de agregar uma reflexão docente ao uso de tecnologias para os nativos digitais.

Foi possível assim, aplicar a teoria na prática e conseguir obter resultados positivos. Os *games*, portanto, são potencializadores na educação, propiciaram experiências eficazes e estimulantes no processo de ensino e aprendizagem durante as aulas de língua inglesa nas salas de aula.

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.

ANEXO I

unesp

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EMDOCÊNICA PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA

**Carta de Autorização**

Eu, Sandra Cecília Magossi Mainardi, portadora do RG nº 16.100.060-5, CPF nº 098170948-63, diretora da Escola Municipal de Votuporanga CEM “Profª Anita Liévana Camargo”, autorizo que a professora de Inglês desta unidade escolar, Camila Akemi Abe, RG nº 44.821.441-6, CPF nº 368.790.658-21 mestranda do curso “Docência para Educação Básica”, realize sua pesquisa intitulada: ‘TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO: A ELABORAÇÃO DE GAMES NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA PARA OS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL’ nesta instituição de ensino.

Votuporanga, 21 de novembro de 2016.

Assinatura da pesquisadora

Assinatura da diretora

ANEXO II

Game Design Document desenvolvidos para a elaboração do games '*My Family*', '*Painting*' e '*Tic Tac Toe*' para as respectivas turmas: 1º ano, 2º ano e 3º ano do ensino fundamental.

My Family

Game Design Document

Versão: 1.0

Autores:

Camila Akemi Abe
Rodrigo Soares

BAURU

2017

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO	1
1.1História	1
2. GAMEPLAY	1
3. PERSONAGENS	1
3.1 Figura dos personagens	2
4. CÂMERA	2
5. INTERFACE	2
6. CRONOGRAMA.....	4

1. INTRODUÇÃO

Este documento tem o intuito de apresentar aspectos técnicos e artísticos do jogo *'My family'*, demonstrar o enredo do jogo, a mecânica, seu objetivo e aspectos de jogabilidade, ferramentas necessárias para o processo de criação do jogo.

1.1 História

A escolha pelo tema/conteúdo Família se deu por inquietações despertadas na docente pesquisadora e conseqüente maior interesse com relação à composição das famílias dos alunos, pois a imagem da família que é ilustrada no livro didático, não condiz com a realidade de grande parte dos alunos.

Por meio do recurso tecnológico lousas digitais inseridas nas salas de aula, o game *'My Family'* se destina aos alunos do primeiro ano do ensino fundamental, sendo possível, sua jogabilidade a outros jogadores que tenham interesse ou curiosidade pelo tema.

O jogo consiste em dispor os membros familiares selecionados pelo jogador em um quadro e estabelecer relações significativas contextualizadas aos indivíduos.

2. GAMEPLAY

Cada jogador espontaneamente, se desloca para a lousa digital, seleciona as pessoas que compõem sua família, uma por vez, disponíveis ao lado esquerdo da tela, seleciona por fim, o personagem descrito como *Me* que representa o jogador como parte integrante da família e para finalizar clica em *Finish* e a última tela aparece com os integrantes que foram escolhidos.

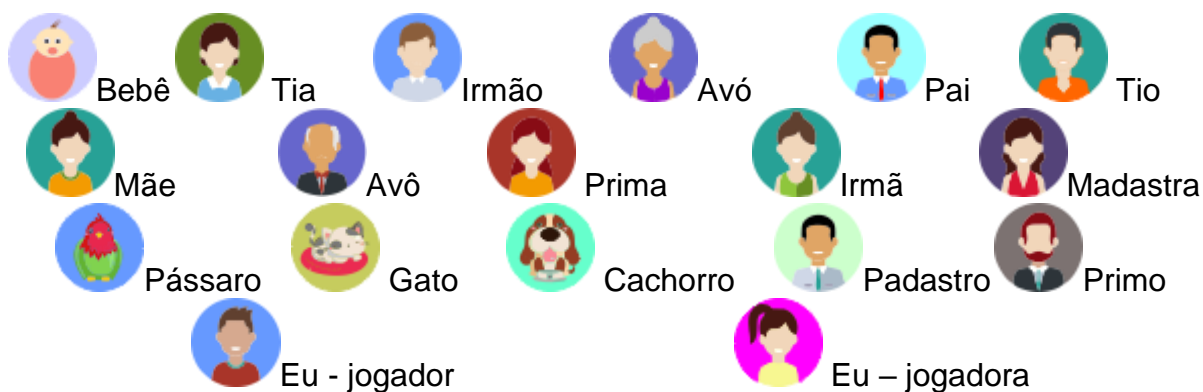
Por fim, com auxílio da professora realiza a leitura dos personagens para que compartilhe com os demais colegas a composição da sua família e oportunize situações enriquecedoras na sala de aula.

3. PERSONAGENS

O jogo contém 16 faces de personagens os quais são: *grandma, grandpa, mom, dad, stepfather, stepmother, sister, brother, baby, uncle, aunt, cousin (woman), cousin (man)*, três animais de estimação: *dog, cat e bird* e mais duas faces, uma de menino e outra de menina para representar o jogador.

Todo o vocabulário que é escrito abaixo a figura representativa estão em caixa alta devido ao primeiro ano do ensino fundamental ainda não reconhecer com facilidade as letras do alfabeto minúsculo.

3.1 Figura dos personagens



4. CÂMERA

O jogador visualiza a tela principal do game com os respectivos personagens que representa os membros da família ao lado esquerdo e ao lado direito há um espaço para que assim que cada figura escolhida, representante de algum membro da família for selecionada, o quadro se compor.

5. INTERFACE

Neste tópico são apresentadas as interfaces do jogo: tela inicial, tela do jogo e tela final.



Tela inicial – Home



Tela do jogo



Tela final

6. CRONOGRAMA

Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento:

Tarefa/Semana	Março				Abril				Maio				Junho				Progresso
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Selecionar/desenhar a arte dos personagens	█	█	█	█	█												Completo
Selecionar/desenhar a arte dos cenários						█	█	█									Completo
Desenvolver o sistema de controle do jogador									█	█							Completo
Escrever o GDD											█	█	█	█			Completo
Apresentar GDD															█	█	Completo

Painting

Game Design Document

Versão: 1.0

Autores:

Camila Akemi Abe
Rodrigo Soares

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO	1
1.1História	1
2. GAMEPLAY	1
3. CORES	1
3.1 Figura das cores	2
4. CÂMERA	2
5. INTERFACE	2
6. CRONOGRAMA.....	3

1. INTRODUÇÃO

Este documento tem o intuito de apresentar aspectos técnicos e artísticos do jogo *'Painting'*, demonstrar o enredo do jogo, a mecânica, seu objetivo e aspectos de jogabilidade, ferramentas necessárias para o processo de criação do jogo.

1.1 História

A escolha pelo tema/conteúdo *'Colors'* se deu por meio do interesse em despertar a curiosidade dos alunos com relação as cores na língua inglesa, na apostila, esse conteúdo é trabalhado no 2º bimestre de modo superficial, necessitando de mais exercícios para que os alunos aprendam.

Vimos por meio do recurso tecnológico, lousas digitais inseridas nas salas de aula, uma oportunidade da elaboração do game *'Painting'*, sendo possível, sua jogabilidade a outros jogadores que tenham interesse ou curiosidade pelo tema.

O jogo consiste em acertar as cores que o quadrado ao lado direito da tela menciona, cada jogador (a) na sua vez, deve ler a cor e selecionar a cor correta ao lado esquerdo.

2. GAMEPLAY

Cada jogador espontaneamente, se desloca para a lousa digital, faz a leitura com o auxílio da professora, da cor solicitada, opta por uma cor que acha ser a correspondente, por meio do *touchscreen*, preenche o quadrado do lado direito da tela. Caso correto, a cor escolhida irá preencher até transbordar o quadrado, e aleatoriamente selecionará uma outra cor. No caso de incorreto, aparecerá uma mensagem *'Try Again'* – tente novamente.

Por fim, com auxílio da professora realiza a leitura dos personagens para que compartilhe com os demais colegas a composição da sua família e oportunize situações enriquecedoras na sala de aula.

3. CORES

O jogo contém 12 cores são: *black, blue, brown, gray, green, orange, pink, purple, violet, white e yellow.*

Todo o vocabulário que é escrito abaixo a figura representativa estão em caixa alta devido ao primeiro ano do ensino fundamental ainda não reconhecer com facilidade as letras do alfabeto minúsculo.

3.1 Figura das cores



4. CÂMERA

O jogador (a) visualiza a tela principal do *game* com as respectivas cores selecionadas para a aplicabilidade. Ao lado esquerdo ficam as doze cores e ao lado direito há um quadrado a ser preenchido com a cor solicitada logo abaixo. Se o jogador (a) acertar a cor solicitada o quadrado se enche, caso erre, aparece uma mensagem de '*Try again*' – tente novamente.

5. INTERFACE

Neste tópico são apresentadas as interfaces do jogo: tela inicial, tela do jogo e tela final.



Tela inicial – Home



Tela do jogo



Tela final

6. CRONOGRAMA

Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento:

Tarefa/Semana	Março				Abril				Maio				Junho				Progresso
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Selecionar/desenhar a arte dos personagens	█	█	█	█	█												Completo
Selecionar/desenhar a arte dos cenários						█	█	█									Completo
Desenvolver o sistema de controle do jogador									█	█							Completo
Escrever o GDD											█	█	█	█			Completo
Apresentar GDD																█	Completo

Tic Tac Toe

Game Design Document

Versão: 1.0

Autores:

Camila Akemi Abe
Rodrigo Soares

BAURU
2017

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO	1
1.1História	1
2. GAMEPLAY	1
3. PERSONAGENS	1
3.1 Figuras dos personagens	2
4. CÂMERA	2
5. INTERFACE	2
6. CRONOGRAMA.....	4

1. INTRODUÇÃO

Este documento tem o intuito de apresentar aspectos técnicos e artísticos do jogo ‘*Classroom*’, demonstrar o enredo do jogo, a mecânica, seu objetivo e aspectos de jogabilidade, ferramentas necessárias para o processo de criação do jogo.

1.1 História

A escolha pelo tema/conteúdo ‘*Classroom*’ se deu por maior interesse em estudar os vocábulos relacionados a sala de aula, pois são figuras relacionadas ao cotidiano dos alunos.

Por meio do recurso tecnológico lousas digitais inseridas nas salas de aula, o game ‘*Tic Tac Toe*’ se destina aos alunos dos terceiros anos do ensino fundamental, sendo possível, sua jogabilidade a outros jogadores que tenham interesse ou curiosidade pelo *game*.

2. GAMEPLAY

Cada jogador (a) espontaneamente, se desloca para a lousa digital, seleciona uma figura e um vocábulo, por vez, em seguida seleciona o botão ‘*send*’ – enviar abaixo do lado direito dos vocábulos. Se a associação estiver correta, escolhe um lugar para colocar para colocar o ‘O’ ou ‘X’ no tabuleiro.

Ao final do jogo, realizamos a leitura dos vocábulos para que a assimilação do *game* oportunize situações enriquecedoras na sala de aula.

3. FIGURAS

O jogo contém 12 figuras relacionadas a escola os quais são: *board*, *classroom*, *book*, *desk*, *eraser*, *notebook*, *pencil*, *school bag*, *sharpener*, *student*, *table* e *teacher*.

Todo o vocabulário foi estudado em conjunto com o material didático, e estão escritos em caixa alta devido ao fato de alguns alunos terem dificuldades em reconhecer as letras do alfabeto minúsculo.

3.1 Figuras do *game*

Board



Classroom



Book



Desk



Eraser



Notebook



Pencil



School Bag



Sharpener



Student



Table



Teacher



4. CÂMERA

O jogador (a) visualiza a tela principal do game com o tema '*Classroom*' com a seguinte disposição: as figuras ficam no centro na tela e os vocábulos ao lado direito, ao lado esquerdo fica o tabuleiro, para assim que cada figura e vocábulo for escolhido, se correto o jogador (a) deverá escolher um lugar no tabuleiro para colocar o 'O' ou 'X'.

5. INTERFACE

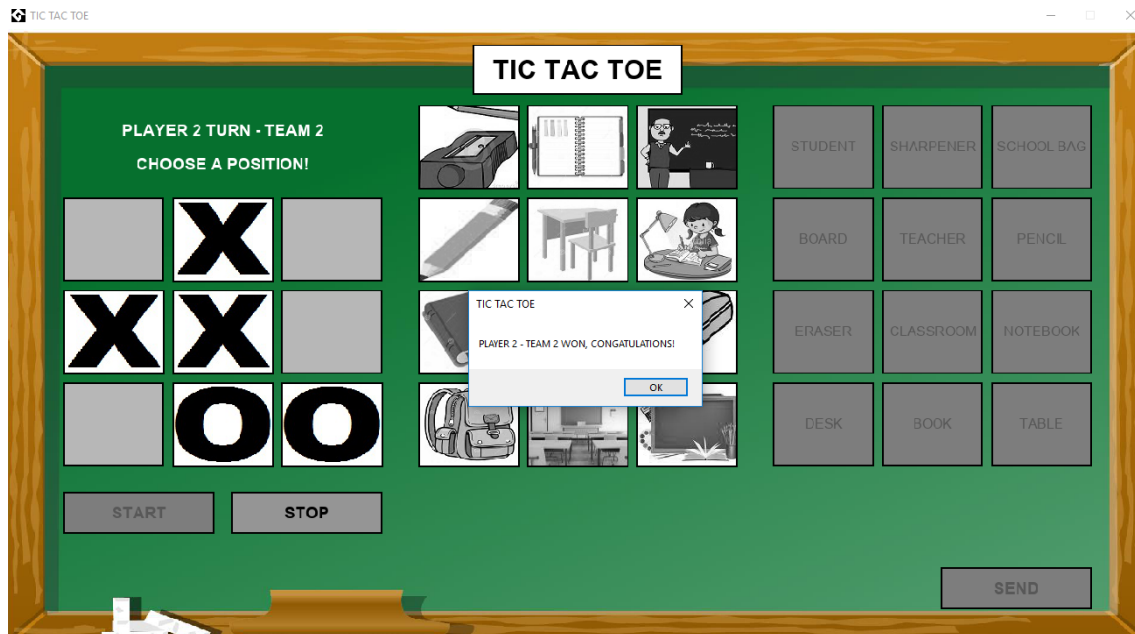
Neste tópico são apresentadas as interfaces do jogo: tela inicial, tela do jogo e tela final.



Tela inicial – Home



Tela do jogo



Tela final

6. CRONOGRAMA

Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento:

Tarefa/Semana	Março				Abril				Maio				Junho				Progresso
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Selecionar/desenhar a arte dos personagens	█	█	█	█													Completo
Selecionar/desenhar a arte dos cenários					█	█	█										Completo
Desenvolver o sistema de controle do jogador									█	█							Completo
Escrever o GDD											█	█	█				Completo
Apresentar GDD															█	█	Completo

Informações sobre o produto vinculado a esta Dissertação:

Título: GAMES PARA A LOUSA DIGITAL - INGLÊS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Link do produto: <https://gameslousadigital.webnode.com/>



Página inicial

GAMES PARA A LOUSA DIGITAL

— Camila Akemi Abe —

INICIO SOBRE GAMES REFERÊNCIAS CONTATO

GAMES

MY FAMILY

18/04/2018



Este game foi elaborado para os alunos do 1º ano do ensino fundamental e consiste em trabalhar o vocabulário 'Family' contextualizado as relações significativas dos jogadores.

PAINTING

18/04/2018



Este game foi elaborado para os alunos do 2º ano do ensino fundamental e consiste em trabalhar o vocabulário 'Colors' - Cores.

TIC TAC TOE

13/04/2018



Este game foi elaborado para os alunos do 3º ano do ensino fundamental e consiste em trabalhar o vocabulário 'Classroom' - Sala de aula. O game é composto por 12 figuras e 12 vocábulos respectivamente: *table, pencil, teacher, notebook, desk, school bag, student, board, classroom, sharpener, eraser* e *book*. O jogador(a) deverá ler o vocábulo ao lado...

INICIO

GAMES PARA A LOUSA DIGITAL

— Camila Akemi Abe —

INICIO SOBRE GAMES REFERÊNCIAS CONTATO

SOBRE

A LOUSA DIGITAL INTERATIVA (LDI)

A LDI é um recurso tecnológico de auxílio para as aulas do professor, uma inovação ao ambiente escolar. Segundo Esteves, Souza e Fiscarelli (2013):

A lousa digital interativa pode auxiliar o professor em suas práticas pedagógicas por meio de diferentes recursos e ferramentas na sala de aula, podendo, ainda, proporcionar maior interatividade. A lousa digital interativa, terá por função, inicialmente, como instrumento do professor, garantir maior integração dos alunos com os conteúdos, e assim, com o conhecimento.



DISSERTAÇÃO

AUTORAS



Camila Akemi Abe

CURRÍCULO LATTES

Professora de Língua Inglesa nos anos iniciais do ensino fundamental. Metrandia no Programa de Pós-Graduação em Docência para a Educação Básica da Faculdade de Ciências da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - UNESP Campus Bauriu.



Rogiani Aparecida Santos Zaccarias

CURRÍCULO LATTES

Professora assistente doutora junto ao Departamento de Letras Modernas da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - UNESP/Assis. É também docente no Programa de Pós-Graduação em Docência para a Educação Básica da Faculdade de Ciências da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - UNESP Campus Bauriu.

INICIO



Camila Akemi Abe - Games para Lousa Digital
Todos os direitos reservados 2015



Docência para
Educação Básica

Desenvolvido por Webcode



GAMES PARA A LOUSA DIGITAL

— Camila Akemi Abe —

INICIO SOBRE GAMES REFERÊNCIAS CONTATO

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. MEC. Brasília, DF, 2017.

ESTEVES, Rodolfo Fernandes; SOUZA, Cláudio Benedito Gomide de; FISCARELLI, Sílvia 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.

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

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

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

SCHROEDER, Robert. **Active learning with interactive whiteboards: a literature review and a case study for college freshmen**. Communications in Information Literacy, [3.1], v.1, n.2, 2007. Disponível em:

<https://pdxscholar.library.pdx.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1112&context=ulib_fac>

INICIO



Camila Akemi Abe - Games para Lousa Digital
Todos os direitos reservados 2015



Docência para
Educação Básica

Desenvolvido por Webcode

