

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

IRENE DIOGO APOLINÁRIO

**JOGOS INTERATIVOS PARA A ALFABETIZAÇÃO, APRENDIZAGEM
ATRAVÉS DE APLICATIVOS PARA CELULARES E *TABLETS*.**

CURITIBA

2018

IRENE DIOGO APOLINÁRIO

**JOGOS INTERATIVOS PARA A ALFABETIZAÇÃO, APRENDIZAGEM
ATRAVÉS DE APLICATIVOS PARA CELULARES E *TABLETS*.**

Artigo apresentado como requisito parcial à conclusão do Curso de Pós-Graduação *Lato-Sensu* em Mídias Integradas na Educação, do Setor de Educação Profissional e Tecnológica/SEPT- Núcleo EAD, da Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Prof. Noemia Hepp Panke.

CURITIBA

2018

Jogos Interativo para a Alfabetização, Aprendizagem Através de Aplicativos para Celulares e *Tablets*.

Irene Diogo Apolinário.

RESUMO

O trabalho aborda a importância de jogos interativos para alfabetização e aprendizagem, através de aplicativos para celulares e *tablets*. Os objetivos são verificar a utilização de aplicativos voltados à alfabetização e à utilização de aparelhos de celulares e *tablets* como ferramentas tecnológicas no processo de ensino-aprendizagem e identificar a utilização de recursos midiáticos como aplicativos voltados para jogos educacionais. Ainda pretende verificar os benefícios às crianças na faixa etária de 5 (anos) da turma de Pré II, do CMEI Dinalva Tulio, sito à rua Firenze, 277 - Butiatuvinha, Curitiba - PR, CEP:82400-180. Também, apresenta como objetivo específico, a orientação das crianças quanto ao uso adequado dos recursos midiáticos, como o jogo de aplicativo *Interactive Play* (Soletrando Quebra-Cabeça Interativo com Aplicativo de Realidade Aumentada), voltado para a alfabetização. A pesquisa foi qualitativa com a finalidade de identificar a familiaridade das crianças quanto ao uso dos recursos tecnológicos como: celulares e *tablets* e também, midiáticos como um aplicativo voltado para a alfabetização, com a finalidade de alfabetizar de uma forma mais moderna e tecnológica. Portanto, verifica-se cada vez mais, a importância de estudos, envolvendo as mídias na educação, considerando-os relevantes para a formação de hábitos salutarres no uso da mídia, desde a alfabetização.

Palavras-chave: Mídias na Educação. Jogos Aplicativos Educacionais.

Educação Infantil.

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como título a utilização de Jogos Interativos Midiáticos voltados à alfabetização, ou seja, aprendizagem através de aplicativos para celulares e *tablets*.

Primeiramente, apresenta como problema: será possível alfabetizar crianças na faixa etária de 5 anos, utilizando como recursos midiáticos, o aplicativo *Interactive Play*?

O primeiro objetivo é verificar a utilização de aplicativos voltados ao processo de alfabetização e a possibilidade de apresentar benefícios na alfabetização, tendo como uso ferramentas tecnológicas, os celulares e *tablets* nos (CMEIS), Centros Municipais de Educação Infantil.

Depois, identificar a utilização de recursos midiáticos, como aplicativos de jogos educativos, na alfabetização da turma do Pré II, do CMEI Dinalva Tulio, sito à rua Firenze, 277 - Butiatuvinha, Curitiba - PR, CEP:82400-180, que trabalha o princípio da alfabetização. Apresenta-se ainda, como objetivo específico, orientar as crianças quanto ao uso adequado de recursos midiáticos como aplicativos de jogos educativos voltados à alfabetização.

Sendo assim, será efetuada uma pesquisa qualitativa com a finalidade de identificar a familiaridade dos alunos em relação ao uso dos recursos tecnológicos como celulares ou *tablets*, divulgando benefícios da pesquisa conforme o resultado, com a finalidade de alfabetizar de uma forma mais moderna e tecnológica, o que já é uma realidade atual, fazendo parte do cotidiano.

Justifica-se a pesquisa por ser uma questão de estudo importante para a educação, em que se podem desenvolver atividades com o uso de aplicativos midiáticos, com a finalidade de abordar outros assuntos como: Ciências; Matemática; História e Conhecimento Gerais, e ampliar o universo educacional, tendo como recursos as ferramentas tecnológicas em sala de aula.

Quando se pensa em Mídias voltadas à Educação Infantil, ensinam-se valores fundamentais para o seu desenvolvimento. Tem que se pensar na importância das mídias na construção do indivíduo, no mundo atual, formando um ser humano mais crítico, devido à grande influência das mídias na sociedade.

Sabe-se que situações que envolvem a Educação Infantil devem ter responsabilidade e ética. Pode-se dizer que no Brasil ainda há muito o que se descobrir sobre a Educação voltada às mídias que estão presentes no universo familiar, nas escolas e na sociedade. Isso posto, verifica-se a real importância da inserção da mídia na educação, fazendo-se necessário o presente trabalho, para identificar a importância do assunto.

Na fase de desenvolvimento infantil, que toma por base o processo de conhecimento e início de alfabetização, a criança desenvolve habilidades que devem ser bem construídas. Além disso, devido à facilidade das novas gerações, com o uso das mais diversas ferramentas tecnológicas, torna os alunos cada vez mais curiosos e receptivos a novas maneiras de trabalhar a alfabetização. No trabalho em questão, o processo midiático, através de aplicativos, tem uma grande aceitação das crianças, que naturalmente, já dominam esses recursos tecnológicos.

O presente trabalho estimula as crianças do ensino infantil dos Centros Municipais de Educação Infantil, para que tenham uma alfabetização mais prazerosa e com melhor resultado.

2 REVISÃO DE LITERATURA:

2.1 A CONTRIBUIÇÃO DO JOGO NA APRENDIZAGEM.

O jogo por definição, tem efeitos lúdicos, intelectuais, afetivos, sociais e contribui na aprendizagem (SILVEIRA, 1999, p.113).

Vive-se em um mundo informatizado em que crianças passam horas em contato com o computador, televisão, vídeo *games* e outros. As crianças do século XXI já nascem em um mundo tecnológico em que as mídias se fazem presentes e também, influenciam nos padrões de pensamento, portanto, a escola não pode continuar apenas com informações prontas, acabadas, mas sim, se preocupar com os alunos acerca de suas capacidades de aprender. O professor não pode impedir a inclusão dos meios midiáticos durante as brincadeiras do cotidiano das crianças e sim, criar e utilizar uma forma para que elas possam aprender da mesma forma. Portanto, a mídia é uma maneira de criar soluções e colaboração do desenvolvimento da criança, em seu processo de ensino-aprendizagem (SOUSA, 2013).

Segundo Negrine (1994), Piaget aborda que a inteligência é uma forma de adaptação da criança ao meio em que está inserida, e o jogo está relacionado, proporcionando estruturas mentais para diversas atividades, pois a criança

assimila e interpreta a sua própria realidade. Nesse contexto, Piaget reforça a importância por parte de educadores na sua utilização no ambiente educacional (SILVEIRA, 1999, p. 53).

Silveira (1999, p. 52) aborda alguns aspectos envolvendo a utilização de jogos no processo de ensino-aprendizagem, classificando-os e enfocando jogos educativos computadorizados. Citado por Silveira, Negrine (1994, p. 9) afirma que “Jogo deriva do termo Latino “iocus” que significa recreação, diversão e que em alguns dicionários, apresenta-se como “atividades lúdicas em si mesma e eventualmente, movimenta-se por motivo extrínseco”.

O mesmo autor também ressalta que Kotliarenco (1997, p. 41-43), diz que o jogo nas suas potencialidades é uma passagem para estimular ou reforçar situações familiares e também comunitárias, ou seja, estimula as competências cognitivas. Também, reforça que o jogo e a atividade de jogar devem ser uma possibilidade de promoção pessoal e oportunizar expressões de sentimentos e emoções, favorecendo a aprendizagem e desempenho adequados e adaptados, tendo mais possibilidades nos conhecimentos adquiridos.

Afirma ainda que Fernandes (1995) defende que os jogos podem ser usados na organização da autoconfiança, enriquecendo a motivação, enquadrando-se no aprendizado. Silveira ressalta também que Chapman (1995) argumenta que o jogo propicia experiências de novas soluções para os diversos problemas, estabelecendo técnicas e implicações, estimulando os estudantes na sua resolução (SILVEIRA, 1999, p. 52).

O jogo, em um ambiente de aprendizagem, não ministra diretamente o conteúdo ao educando, mas estimula a descoberta, a busca e também, o raciocínio. A utilização da multimídia e jogos educativos tem suas vantagens no recurso de ensino-aprendizagem, com ferramentas de autoria em multimídia, utilizadas pelo educador e pelo educando (SILVEIRA, 1999, p. 114).

Segundo Joaquim, apud Rizzi (1994), a criança vê o jogo como algo importante em sua vida. O professor pode intermediar o jogo na formação da criança e ao proporcioná-lo, deverá desfrutar da potência educativa do jogo (SILVEIRA, 1999, p. 114).

2.2 MÍDIAS NO PROCESSO DE ENSINO – APRENDIZAGEM.

O objetivo das mídias educativas, se utilizadas adequadamente pelos professores em suas atividades curriculares ou extracurriculares, estimulam e desenvolvem as funções intelectuais dos alunos e também, funcionam como instrumento no processo de ensino-aprendizagem, isso, se forem inseridas de uma forma que os desafiem com a finalidade de colaborar no processo de crescimento e desenvolvimento (SOUSA, 2013, p.17).

Ao adotar as mídias no dia a dia de sala de aula, necessariamente, não significa que o professor terá que abandonar as didáticas anteriores como, o diálogo e o quadro negro. Ele poderá incluir conteúdos, mesclando o antigo com o moderno para trazer o conhecimento ao aluno (SOUSA, 2013, p.18).

Quando se fala em mídias, logo se imagina um computador. A informática para os professores é um fato um tanto assustador, mas, não se dão conta que as mídias estão presentes no dia a dia de sala de aula, como: TV, DVDs, rádio, jornais, revistas, entre outros, e se adaptados à metodologia, só enriquecem o conteúdo, resultando em qualidade no aprendizado do aluno (SOUSA, 2013, p. 18).

Se o educador trabalhar um conteúdo e logo após apresentá-lo aos alunos em forma de música, imagem ou filmes, eles captam o conteúdo de uma forma lúdica, uma maneira fácil de adquirir o conhecimento (SOUSA, 2013, p.18).

O professor tem a função de mediar e apoiar o aluno em suas próprias aprendizagens e não um receptor indiferente dessas informações. Portanto, o profissional tem que se modernizar quanto às mídias e saber que esses recursos não são apenas um passatempo em sala de aula e sim, uma estratégia pedagógica importante no dia a dia de aula e também, no desenvolvimento do aluno, enriquecendo e dando vida ao aprendizado, proporcionando uma aula alegre e prazerosa (SOUSA, 2013, p. 19).

É necessário formar professores/educadores afinados, com uma nova concepção de trabalho educativo, que tenham a capacidade de romper com a fragmentação disciplinar e avançar para outras formas de trabalho com as crianças na direção da unidade metodológica do trabalho coletivo interdisciplinar (FREITAS, 2003, p.1117).

Portanto, ao utilizar as mídias em sala de aula, é necessário que o professor faça um estudo profundo sobre a melhor forma de incluí-las nas propostas pedagógicas e assim, beneficiar e enriquecer o aprendizado dos alunos (SOUSA, 2013, p.19).

Na Educação Infantil, a criança inicia a ampliação das suas relações sociais e afetivas, portanto, cabe à escola proporcionar à criança a construção de conhecimento, dando-lhe significado, estimulando seu desenvolvimento, sua criatividade e também, o conhecimento cognitivo (MOUSQUER; ROLIN; 2011, p.3).

Quando a criança entra em contato com dispositivos móveis aprimora diversas habilidades e competências, como: a coordenação motora, lateralidade, percepção visual e auditiva, o raciocínio lógico e a noção de como planejar e organizar. Na autonomia, aprende manusear recursos tecnológicos para escolher e elaborar as suas tarefas diante de tantas alternativas. Portanto, os aplicativos proporcionam ao educando, estímulos e autonomia nas escolhas de suas tarefas e também, trocas de experiências, estimulando o trabalho em grupo (MOUSQUER; ROLIN, 2011, p. 3).

A criança ao ter contato com o mundo informatizado, desperta em si, o imaginário, desejos e vontades, como, ser um cientista e explorar como se entendesse todas as suas funcionalidades. Ao descobrir algo que ela desconhece, se torna mais atraente o objeto utilizado e explorado. Nesse processo, os aplicativos podem auxiliar através de componentes que contribuam e estimulem a imaginação da criança. Esse estímulo se dá por meio de jogos interativos, disponibilizados que contribuam no desenvolvimento da criança ao realizar soluções criativas em suas atividades (MOUSQUER; ROLIN, 2011, p. 4).

Os aplicativos educacionais que podem ser utilizados pelo professor em sala de aula, têm por objetivo explorar diversas áreas do conhecimento, como: a matemática, a leitura, a escrita, leitura de imagens, as formas geométricas, entre outros, e também, a coordenação motora da criança. Contudo, cabe ao criador da plataforma efetuar uma pesquisa com profissionais da educação com a finalidade de determinar as necessidades educacionais para que proporcionem

no seu desenvolvimento, componentes capazes de promover a interdisciplinaridade (MOUSQUER; ROLIN, 2011, p. 5).

2.3 RECURSOS TECNOLÓGICOS NA EDUCAÇÃO.

Através de recursos tecnológicos, a criança apresenta um maior interesse no aprendizado, tendo mais motivação na realização das atividades, em que o aprendizado ocorre de maneira proveitosa e prazerosa, onde o contato com os aplicativos voltados para jogos educacionais, são capazes de prender a atenção do aluno na realização de tarefas (MOUSQUER; ROLIN, 2011, p. 5).

Couto (2011) propõe conhecer o trabalho das professoras de Educação Infantil no que diz respeito às mídias massivas e digitais, revendo o papel da escola na sociedade cada vez mais cultural e presente devido aos aspectos tecnológicos que possibilitam a informação e entretenimento de modo cada vez mais dinâmica e com grande diversidade de conteúdo. Com isso, incentiva a socialização e determina os interesses em comum dos usuários do ambiente escolar com as questões de maior interesse devido à facilidade de informação.

Ele adota perspectivas teóricas dos Estudos Latino-Americanos e contribuições de autores como: Lúcia Santaella e André Lemos para entender a relação dos sujeitos com a mídia (COUTO, 2011, p.1).

Mousquer; Rolin (2011) tiveram como objetivo a discussão sobre a utilização de dispositivos móveis, ferramenta que auxilia pedagogicamente na Educação Infantil. Eles discutem sobre os desafios que os professores encontram na utilização dessas ferramentas tecnológicas e também, pontuam aspectos positivos no processo ensino-aprendizagem. O trabalho contribui no campo computacional e tem conceitos chave que devem ser considerados por projetistas de *software*, para que possam criar aplicativos, voltados para a Educação Infantil (MOUSQUER, ROLIN (2011, p. 3-4).

Apesar das discussões existentes, há uma circunstância de maneira paradoxal: à medida em que as crianças e os jovens estão em exercícios mútuos com as informações audiovisuais e com os meios eletrônicos, ao invés das

mídias impressas, habitando em um mundo alternado pelas tecnologias digitais, seus educadores são formados para dar aulas baseadas em técnicas pedagógicas, com conteúdo e materiais convencionais. O professor em seu planejamento, muitas vezes, copia o modelo tradicional de ensino ao propor atividades, não utiliza os recursos digitais em suas aulas e despreza a mudança do paradigma aprendizagem/sala de aula/escola/redes sociais/sociedade do conhecimento (SOUZA; MOITA; CARVALHO, 2011, p. 26).

O preparo dos profissionais da educação em mídias e objetos digitais, como materiais didático-pedagógico, ainda é insuficiente para a demanda. Lévy (1993) acentua a importância do aproveitamento da multimídia na educação. O autor ainda afirma que o conhecimento é mais absorvido quando o educando se envolve de maneira ativa na ação da exigência do conhecimento. Assim sendo, graças à propriedade reticular e não linear da multimídia interativa, a maneira de se comportar e explorar é favorável. Portanto, um objeto ajustado pode auxiliar o professor em sua ação pedagógica ativa (LÉVY, 1993, p. 40). (SOUZA; MOITA; CARVALHO, 2011, p. 27).

2.4 PROPOSTA CURRICULAR DA EDUCAÇÃO INFANTIL.

O MEC; SEB (2010) determinam que as práticas pedagógicas que compõem a Proposta Curricular da Educação Infantil, devem ter como eixos norteadores as interações e a brincadeira e garantir experiências que possibilitem a utilização de gravadores, projetores, computadores, máquinas fotográficas e outros recursos tecnológicos e midiáticos. As creches e pré-escolas na elaboração da Proposta Curricular, de acordo com suas características, identidade institucional, escolhas coletivas e particularidades pedagógicas, estabelecerão modos de integração dessas experiências (MEC; SEB, 2010, p. 27).

3 METODOLOGIA

Neste artigo, os recursos tecnológicos como aparelhos de celulares e *tablets* serão utilizados com o auxílio de aplicativo específico, em forma de jogo em realidade virtual, devidamente compatível com os aparelhos citados. O

projeto se estenderá, conforme o cronograma, por 4 (quatro) meses: agosto, setembro, outubro e novembro de 2017 e o conteúdo correspondente ao início da alfabetização, sendo assim efetuado:

A primeira etapa será realizada no mês de agosto com uma roda de conversa e a apresentação para as crianças das ferramentas tecnológicas como, celulares e *tablets* e a sua utilização. A segunda etapa, no mês de setembro, inicia-se familiarizando as crianças com o manuseio das ferramentas tecnológicas. A terceira etapa ocorre no mês de outubro, após a captura do aplicativo com o auxílio da câmera do celular ou *tablet*.

A quarta etapa tem início no mês de novembro, quando serão disponibilizados materiais específicos como, papel sulfite e canetas coloridas, propondo uma atividade em que deverão reproduzir, através de seus desenhos, as figuras do jogo quebra-cabeça, fazendo também, a tentativa da escrita dos nomes das figuras. Após a atividade, o resultado será representado neste trabalho, em forma de gráficos em uma sequência didática elaborada, com a finalidade de demonstrar o desenvolvimento das crianças quanto à alfabetização e também, a facilidade ou não, do manuseio, do aparelho de celular ou *tablet*. Também se verificará a familiarização com o jogo “Soletrando Quebra-Cabeça”, com Aplicativo de Realidade Aumentada *Interactive Play*. Pretende-se divulgar os benefícios da pesquisa em relação à alfabetização, com um formato mais moderno e tecnológico, o que já é uma realidade atual, fazendo parte do cotidiano educacional.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

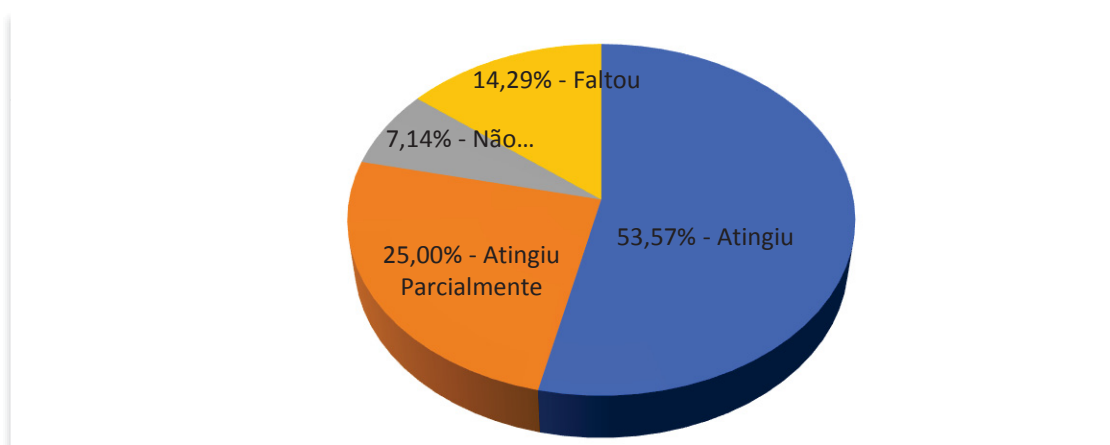
Os resultados obtidos nas diferentes etapas, apresentados em forma de gráficos foram elaborados em %(percentual), baseados na quantidade de alunos na turma do Pré II (vinte e oito).

A primeira etapa, realizada no mês de agosto, iniciou com uma roda de conversa onde foram apresentadas às crianças as ferramentas tecnológicas como, celulares e *tablets* e a sua utilização. Posteriormente, a demonstração do

jogo “Soletrando Quebra-Cabeça”, com Aplicativo de Realidade Aumentada *Interactive Play*, que é um jogo de quebra-cabeças, composto por 50 peças em madeira. A criança pôde montar 12 figuras diferentes, em que cada uma delas apresentou uma figura básica, cada qual com seus nomes escritos.

Apresentam-se os Gráficos da seguinte maneira: os que atingiram o objetivo; atingiram parcialmente o objetivo; não atingiram o objetivo e os que faltaram no dia da atividade, sendo assim efetuado:

GRÁFICO 1 – FAMILIARIDADE COM O USO DO APARELHO DE CELULAR E APRESENTAÇÃO DO JOGO DE APLICATIVO *INTERACTIVE PLAY* (APÊNDICES 1, 2,).



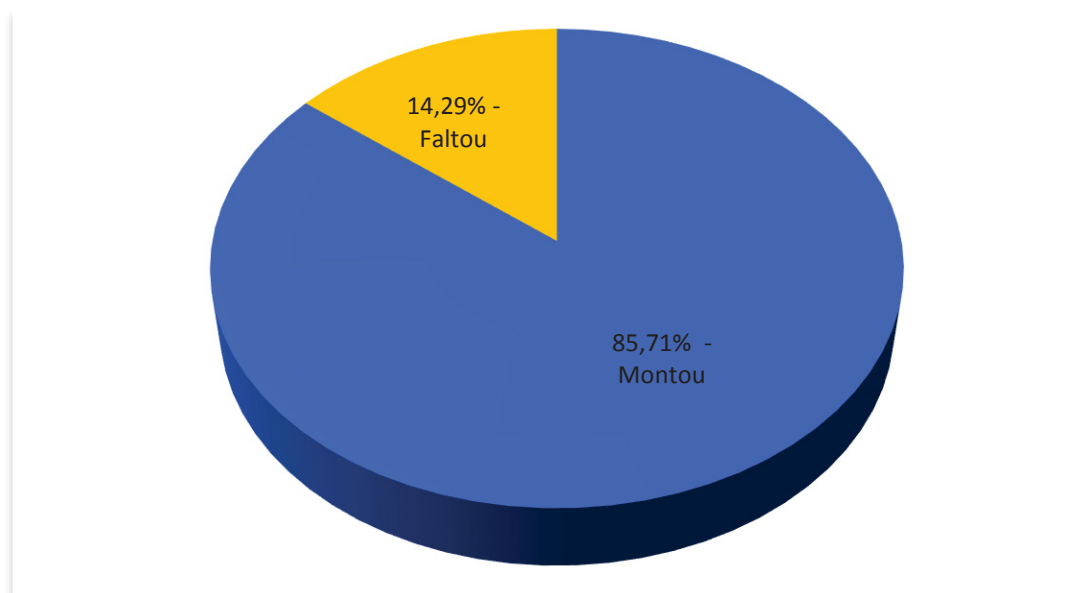
FONTE: o autor (2017).

O gráfico 1 demonstra que 53,57% dos alunos tem familiaridade com aparelhos de celulares e *tablets* e fazem uso no cotidiano familiar; 25,00% atingiram parcialmente a atividade, pois tiveram dificuldade no manuseio do aparelho; 7,14% não atingiram a atividade devido a não utilização do aparelho e 14,29% não estavam presentes no dia da atividade.

A segunda etapa, realizada no mês de setembro, iniciou com as crianças devidamente familiarizadas com o manuseio das ferramentas tecnológicas e orientadas quanto à instalação do aplicativo nos aparelhos de celular ou *tablet*. Após, as crianças montaram o quebra-cabeça, cada qual com a sua figura e nomes correspondentes. A câmera do aparelho de celular foi direcionada pelas crianças, horizontalmente, sobre o quebra-cabeça já montado.

Então, as crianças pressionaram o dispositivo móvel verticalmente, fazendo a leitura da peça, projetando-a no ambiente e acompanharam a animação. Com isso, ampliaram a experiência através do aplicativo 3D, para aprenderem mais com a realidade aumentada, com a captura do quebra-cabeça, com o desenho e a palavra. O aplicativo produz som quando a palavra é soletrada, proporcionando-lhe uma experiência única em que o som e a letra estão associados automaticamente à figura. Logo após, em que a animação se encerrou, as crianças ainda puderam interagir, capturando novamente a figura, repetiram a experiência nas diversas figuras montadas.

GRÁFICO 2 -MONTAGEM DO QUEBRA CABEÇA (APÊNDICE 3).



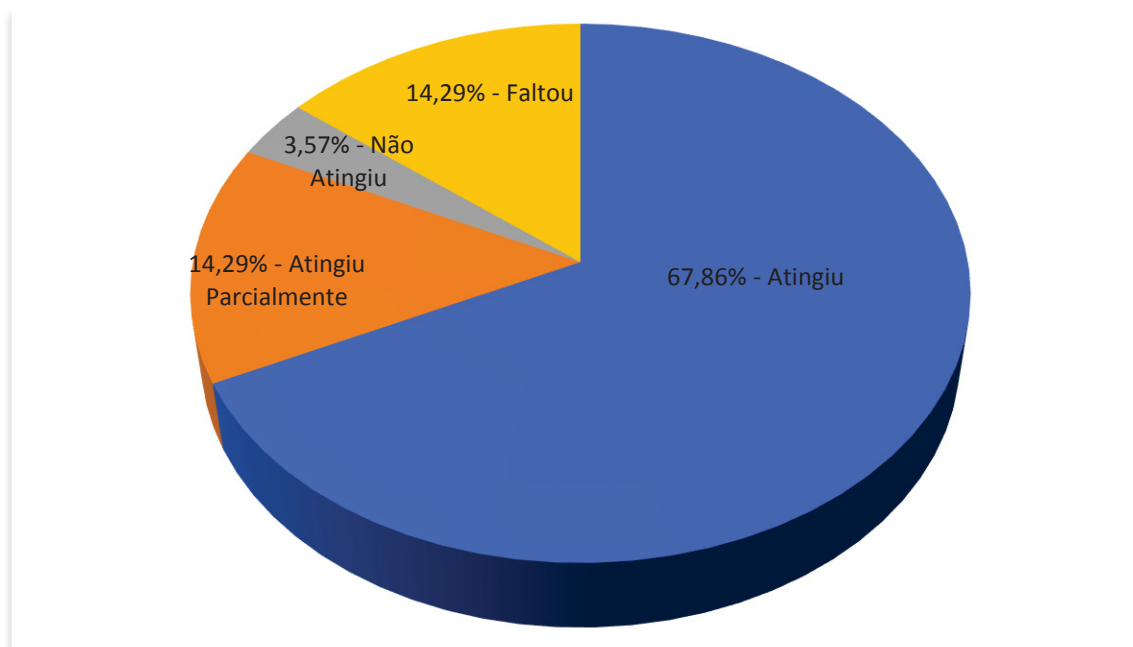
FONTE: o autor (2017)

No gráfico 2 nota-se que 85,71% dos alunos estavam presentes na aula e montaram o quebra-cabeça e 14,29% não estavam presentes no dia da atividade.

Na etapa 3, realizada no mês de outubro, as crianças manusearam o aparelho de celular clicando no aplicativo e o direcionaram para as figuras do quebra-cabeça já montado. Após o direcionamento, elas visualizaram as figuras em realidade aumentada. Durante o manuseio do aparelho de celular a professora fotografou as mãos das crianças capturando as figuras.

Posteriormente, a professora fez uma roda de conversa sobre a atividade a ser realizada após a animação do jogo.

GRÁFICO 3 – CAPTURA DA IMAGEM COM O USO DO APLICATIVO.

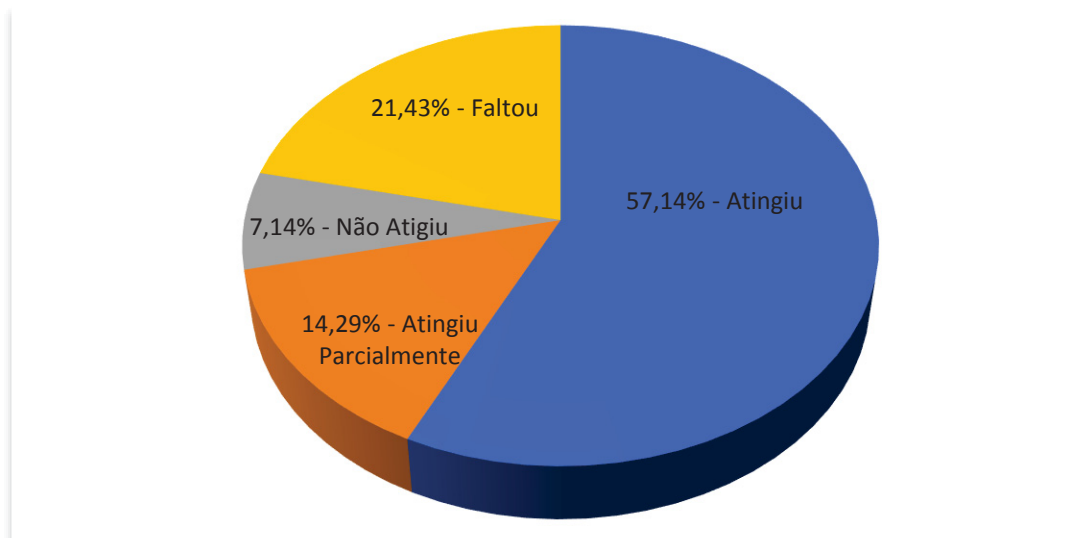


FONTE: o autor (2017).

O gráfico 3 comprova que 67,86% dos alunos atingiram o objetivo da atividade proposta pelo professor, que foi a captura da figura através do aplicativo baixado no celular; 14,29% atingiram a atividade parcialmente, 3,57% não atingiram a atividade e 14,29% dos alunos faltaram no dia da atividade.

Na quarta etapa, realizada no mês de novembro, foram disponibilizados materiais específicos como papel sulfite e canetas coloridas, propondo uma tentativa de reprodução da escrita dos nomes das figuras do quebra-cabeça.

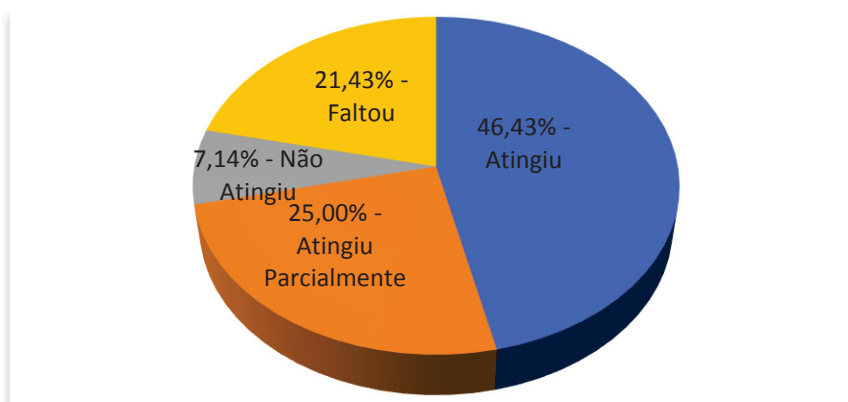
GRÁFICO 04 - TENTATIVA DE ESCRITA (APÊNDICES 5, 6).



FONTE: o autor (2017).

O gráfico 4 apresenta que 57,14% dos alunos escreveram corretamente os nomes das figuras do quebra-cabeça; 14,29% escreveram parcialmente, ou seja, a escrita continha erros, como letras invertidas; 7,14% escreveram de forma errada o nome da figura como: “ioeiaie” que para a criança significa o nome “peixe” e 21,43% dos alunos faltaram no dia da atividade.

GRÁFICO 05 – EXECUÇÃO DE DESENHO (APÊNDICES 6).

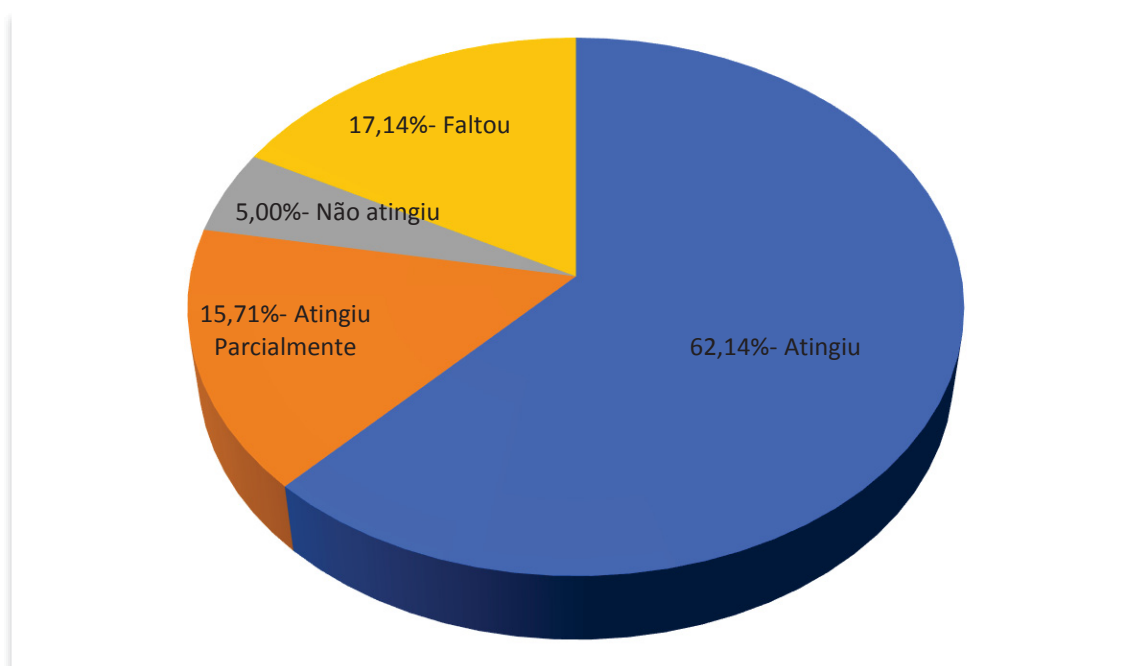


FONTE: o autor (2017).

O gráfico 5 apresenta um resultado de 46,43% dos alunos que atingiram a atividade proposta pelo professor sobre os desenhos das figuras contida no quebra-cabeça; 25,00% tiveram dificuldade na elaboração do desenho; 7,14% não conseguiram desenhar e 21,43% dos alunos faltaram à aula.

No gráfico 6 aparece a média dos resultados das atividades propostas, conforme o cronograma, com o objetivo de verificação geral, para uma melhor interpretação dos resultados.

GRÁFICO 06 – MÉDIA DOS RESULTADOS.



FONTE: o autor (2017).

O gráfico 6 apresenta 62,14% da média dos resultados obtidos com as atividades propostas, sendo que, 15,71% da média dos resultados são parciais, 5,00% da média não atingidos e 17,14% da média dos alunos que faltaram no dia das atividades.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A mídia faz parte do cotidiano dos seres humanos, portanto, nos dias atuais vê-se a importância de sua presença no currículo pedagógico dos CMEIS - Centros Municipais de Educação Infantil, no município de Curitiba. Verificou-se com a pesquisa realizada, e se concluiu, que podem se definir as mais variadas formas de trabalhar com as ferramentas midiáticas dentro de uma sala de aula, desde que em conjunto, profissionais e alunos, de uma forma lúdica apresentem bons resultados, formando pessoas e preparando-as para que possam ser inseridas na sociedade globalizada, voltada para as mídias.

O objetivo geral do trabalho foi atingido, o que se verificou pelos resultados das atividades realizadas.

As crianças se depararam com uma aula diferenciada que não faz parte do seu cotidiano e demonstraram interesse pela ferramenta midiática e o jogo “Soletrando Quebra-cabeça” com Aplicativo de Realidade Aumentada, *Interactive Play*.

Essa mudança de atitude em sala aula levará bastante tempo pois, requer um grande investimento financeiro em ferramentas midiáticas e também, na capacitação de profissionais envolvidos para que possam incluir no planejamento pedagógico. Essa maneira diferenciada da tradicional de trabalhar que se torna uma necessidade pois as mídias se modernizam dia a dia. Esse fato reflete também na modernização da educação que é vital para um bom preparo das novas gerações, que por tendência devem ser alfabetizadas com a influência das mídias tecnológicas.

REFERÊNCIAS

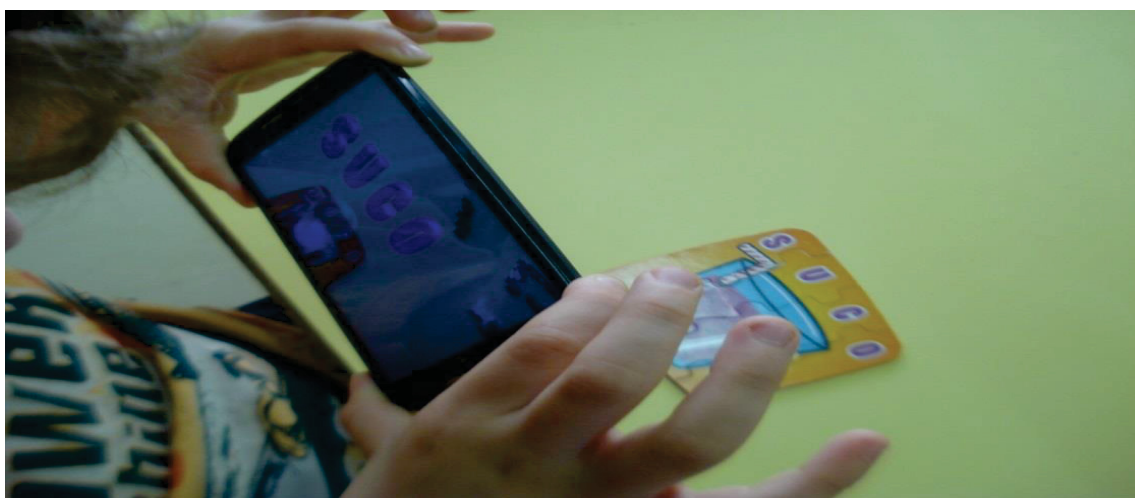
BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil / Secretaria de Educação Básica**. Brasília: MEC, SEB, 2010.

- BEZERRA, Márcio Pereira. **As novas tecnologias na sala de aula: dificuldades e perspectivas.** Universidade Estadual da Paraíba. Curso de Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares, Campina Grande – PB, 2014.
- CHAPMAN, G.M.; MARTIN, J. F. **Computerized business games in Enginel – ringeducation.** *Computers and education.* OXFORD, 1995, v. 25, p. 67, 73.
- COUTO, Dilton Ribeiro Junior do. **Mídias e educação: desafios contemporâneos.** Universidade Federal de Pernambuco. Núcleo de Estudos de Hipertexto e Tecnologias na Educação. 3º Simpósio Hipertexto e Tecnologia na Educação Artigo, Pernambuco/ PE, 2011.
- FALKEMBACH, Gilse Antoninha Morgental. **Concepção e desenvolvimento de material educativo.** Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Artigo. Rio Grande do Sul / RS, 2007.
- FERNANDES, Lúcio Dutra et al. **Jogos no computador e a formação de recursos humanos na indústria.** Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Florianópolis, 1995.
- KOTLIARENGO, Maria Angélica. *El juego como posibilidad de refuerzo a lá resiliência.* In: _____. **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos.** Petrópolis. Rio de Janeiro: Vozes, 1997, p. 41 – 43.
- LEI DE DIRETRIZES E BASE DA EDUCAÇÃO NACIONAL. **Lei Nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996.** Presidência da República, Casa Civil, Subchefia para Assuntos Jurídicos. Lei Nº 9394 de 20 de dezembro de 1996.
- MOUSQUER, Tatiana; ROLIN, Carlos Oberdan. **A utilização de dispositivos móveis como ferramenta pedagógica colaborativa na Educação Infantil.** Universidade Regional Integrada das Missões e do Alto Uruguai, URI, Santo Ângelo, RS, Brasil, 2011.
- NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil – simbolismo e jogo.** Porto Alegre: PRODIL, 1994, v. 1.
- RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança.** São Paulo: Série Educação, 1994.
- SILVEIRA, Sidnei Renato. **Estudos de uma ferramenta de autoria multimídia para a elaboração de jogos educativos.** Universidade do Rio grande do Sul, Instituto de Informática-programa de Pós-Graduação em Computação. Porto Alegre, junho de 1999.
- SOUZA, Fabieli de. **A importância das mídias na Educação Infantil.** Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação, Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, Medianeira – Paraná, Brasil, 2013.

SOUZA, Robson Pequeno de; MOITA, Filomena M. C. da S. C.; CARVALHO, Ana Beatriz Gomes. **Tecnologias digitais na educação**. EDUEPB– Universidade Estadual do Paraná – Campina Grande, 2011, p. 26,27.

XALINGO BRINQUEDOS. **Interactive play** - Soletrando Quebra-Cabeça interativo com aplicativo de realidade Aumentada. Xalingo S/A, Indústria e Comércio. Disponível em: www.xalingo.com.br.

APÊNDICE A - FOTO 1 – Familiarizando com o jogo Aplicativo Soletrando Quebra-Cabeça, interativo com Realidade Aumentada *Interactive Play*.



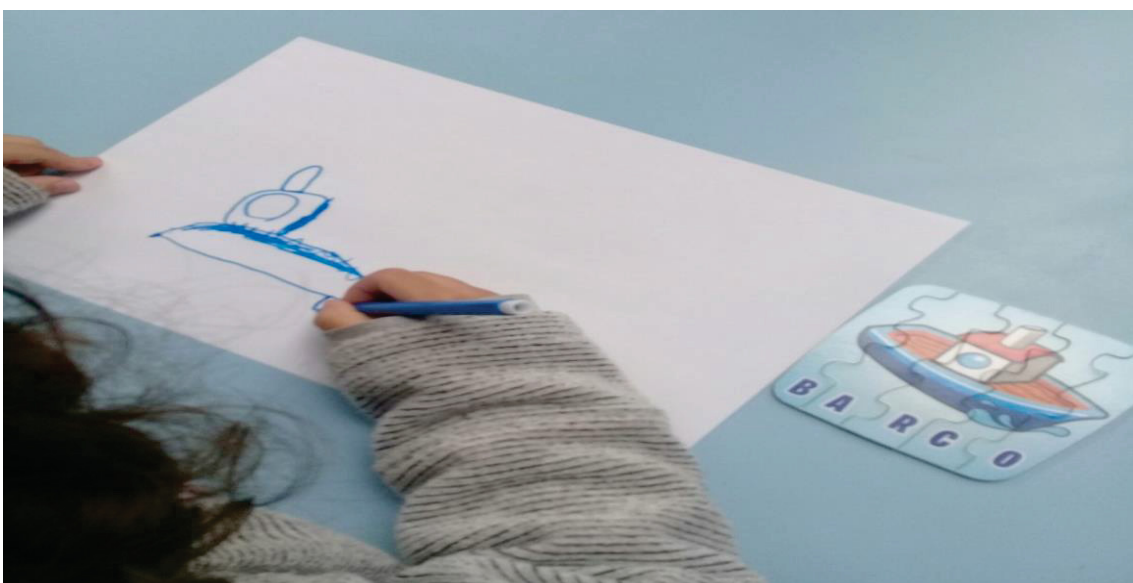
APÊNDICE B - FOTO 2 – Interagindo com o jogo Aplicativo.



APÊNDICE C - FOTO 3 – Montagem do quebra-cabeça.



APÊNDICE D - FOTO 4 – Tentativa de desenho.



APÊNDICE E - FOTO 5 – Tentativa de escrita.**APÊNDICE F - FOTO 6 – Desenho e escrita.**