https://col129.mail.live.com/ol/clear.gifhttps://col129.mail.live.com/ol/clear.gifhttps://col129.mail.live.com/ol/clear.gifhttps://col129.mail.live.com/ol/clear.gif

**TRABALHO APRESENTADO À FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES.**

**AUTOR: MARCOS ANTONIO COELHO RIBEIRO DA SILVA**



INTRODUÇÃO:

Com essa pesquisa pretendemos mostrar o quanto a criatividade do professor em sala de aula é de fundamental importância para o desenvolvimento psicossocial do sujeito, pois ele inovando o aprendizado com o uso do videogame em sala fara com que a criança desenvolva o seu raciocínio lógico e transformando ele em um cidadão crítico e pensante capaz de criar e não copiar.

Abstract 1:

With this research we intend to show how the creativity of the teacher in the classroom is crucial for the psychosocial development of the subject, for he innovating learning using the game will make room for the child to develop their logical thinking and transforming him in a critical thinking citizen and able to create and not copy.

Abstract 2

Avec cette recherche nous avons l'intention de montrer comment la créativité de l' enseignant dans la classe est crucial pour le développement psychosocial de l'objet , car il innover apprentissage en utilisant le jeu va faire de la place pour l'enfant de développer leur pensée logique et la transformation lui dans une pensée citoyen critique et capable de créer et ne pas copier .



O uso do **videogame** como ferramenta pedagógica pode se transformar em um grande aliado do educador para motivar, entreter, trabalhar conteúdo específicos e outros aspectos fundamentais para o aprendizado do aluno.

Aquela história de que videogame não combina com educação é puro preconceito.O uso de **games** como **ferramenta pedagógica** pode tornar a aula mais dinâmica e facilitar a aprendizagem. Para resgatar esses conceitos com gráficos e regras simples, alguns site **Internet** criam várias sessões com mais de 1.000 **jogos antigos de videogames onde permitem** que o acesso direto a esses programas no navegador sem plug-ins ou configurações adicionais. E isso fara com que a criança desenvolva o seu raciocínio lógico auxiliando também na escrita e na fala das palavras, pois a criança fala e escreve melhor o que sente e o que ela vê e pode manusear. Pois a cada jogo ele terá que pensar rápido e falar e escrever se não será derrotado pelo computador e a sua derrota encerará o jogo. Existem várias ferramentas que os vídeos gaime nos oferecem que é de fundamentação importância dentro da sala de aula, mas que o preconceito não deixam os professores usarem, tais com:



[**\*Atari 2600**](http://archive.org/details/atari_2600_library)

É um **videogame** projetado por Jay Miner e lançado em 1977 nos Estados Unidos e em 1983 no Brasil. Considerado um símbolo cultural dos anos 80, foi um fenômeno de vendas no Brasil entre os anos de 1984 a 1986 e seus jogos permanecem na memória de muitos que viveram a juventude nesta época.

[**\*Atari 7800 ProSystem**](http://archive.org/details/atari_7800_library)

É um console de videogame lançado pela **Atari** em junho de 1986 (um teste de mercado ocorreu dois anos antes). Foi desenvolvido para substituir o Atari 5200, que foi um fracasso de mercado, e restabelecer a supremacia da Atari.

[**ColecoVision**](http://archive.org/details/coleco_colecovision_library)

É o videogame de segunda geração da Coleção  lançado em agosto de 1982. Ele oferecia gráficos e estilo de jogo de qualidade similar aos encontrados nos fliperamas (arcade) da época, a possibilidade de se utilizar jogos de outros consoles (notadamente o Atari 2600) e meios de expansão de hardware.

[**\*Magnavox Odyssey ²**](http://archive.org/details/library_magnavox_odyssey2)

Foi o primeiro console de jogos com sucesso no mundo. Foi demonstrado pela primeira vez em abril de 1972 e lançado em agosto do mesmo ano, antecipando o jogo *Pong* do console Atari em três anos. É um **console de jogos digital**, embora muitas vezes é erroneamente definido como analógico, devido à incompreensão de seu projeto de*hardware*.

[**\*Astrocade**](https://archive.org/details/bally_astrocade_library)

É uma segunda geração de **console de videogame** e sistema de computador simples, projetado por uma equipe da Midway , que naquela época, era o videogame divisão da Bally.

[**\*SG-1000**](https://archive.org/details/sg_1000_library)

Foi um console de videogame da segunda geração lançado pela Sega em 1981 (versão de testes) e em 1983 (para o mercado). O console de 8 bits não alcançou muito sucesso, porém, seu sucessor, o Master System, alcançou um grande sucesso no mercado dos games.

REFERENCIAS:

\*APOSTILA DA UNOPAR VIRTUAL-CURSO DE PEDAGOGIA 2008.

\*WALLON

SALA DE RECURSO DA ESCOLA CAMPO

\* Lúcia Casasanta (apud Carvalho, 2005)

COLELLO, Silvia Mattos Gasparian. Alfabetização em questão.

Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2004.

\*ELIAS, Marisa Del Cioppo. “Alfabetização.” In: Dicionário em construção: interdisciplinaridade. São Paulo: Cortez, 2002, p.

1726.