

## JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZADO DO ALUNO NA ALFABETIZAÇÃO

Érica Olímpia Martins Guimarães<sup>1</sup>

Dra. Raphaella de Abreu Magalhães Rodrigues<sup>2</sup>

### RESUMO

Este artigo é resultante do Trabalho de Conclusão de Curso/II (TC/II) do Curso de Licenciatura em Pedagogia na Modalidade à Distância do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano (IFGoiano) Campus Iporá, sendo o Polo – São Luís de Montes Belos - GO. Este trabalho elegeu como temática “JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZADO DO ALUNO NA ALFABETIZAÇÃO” buscando refletir sobre as vantagens do uso de jogos digitais no início do processo de escolarização no contexto cultural atual, ressaltando a criança como protagonista da sua aprendizagem. Este trabalho foi realizado a partir da pesquisa bibliográfica qualitativa, contendo como acervo teórico utilizado conta com Aguiar(2021), Almeida (1998), Almeida; Valente (2021), Brotto (1999), Carvalho (1992), Gerhardt (2009), Gros (2021), Pimentel (2015) entre outros. Destarte, que a pesquisa ressalta que os jogos digitais contribuem como um motivador e facilitador no processo de ensino aprendizagem, influenciando diretamente no desenvolvimento cognitivo, social e emocional.

**Palavras-chave:** Educação. Jogos Digitais. Alfabetização.

### ABSTRACT

This article is the result of the Course Completion Work/II (TC/II) of the Degree Course in Pedagogy in Distance Modality of the Federal Institute of Education, Science and Technology Goiano (IFGoiano) Campus Iporá, being the Pole - São Luís de Montes Belos - GO. This work elected as the theme "DIGITAL GAMES IN THE PROCESS OF TEACHING AND LEARNING THE STUDENT IN LITERACY" seeking to reflect on the advantages of the use of digital games at the beginning of the schooling process in the current cultural context, highlighting the child as the protagonist of their learning. This work was carried out based on qualitative bibliographic research, containing as theoretical collection used with Aguiar(2021), Almeida (1998), Almeida; Valente (2021), Brotto (1999), Carvalho (1992), Gerhardt (2009), Gros (2021), Pimentel (2015) among others. Thus, the research points out that digital games contribute as a motivator and facilitator in the learning teaching process, directly influencing cognitive, social and emotional development.

**Keywords:** Education. Digital Games. Literacy.

## 1. INTRODUÇÃO

A uma discrepância no comportamento infantil com o passar geracional, a evolução tecnológica é um fator primordial nessa mudança cultural, pois influencia diretamente na comunicação, na interação, no núcleo

---

<sup>1</sup> Apresentar os dados de identificação da graduação do aluno e o e-mail. Ex.: Graduando do Curso de Administração da Católica de Vitória Centro Universitário. E-mail:

<sup>2</sup> Apresentar a graduação, a última titulação e a área de atuação do orientador, além de seu e-mail.

familiar e escolar, no relacionamento dos pares adulto/criança e criança/criança.

“Nesta nova forma de ser, de comunicar-se e relacionar-se neste contexto social-digital, é possível se deparar com um novo perfil de ser humano, com uma nova postura frente à cultura fortemente delineada pelas relações da criança com o mundo. Mas, quem são estas crianças? Elas são e estão na sociedade atual, imersas na cultura digital, mas vivendo na dualidade do real e do virtual, inclusive sem fazer distinção entre estes dois “mundos”. (PIMENTEL, 2015, p.46)

É notório que as crianças que estão imersas na cultura digital mentem contato direto com os aparelhos tecnológicos como smartphones, tablets, computadores e videogames. a vivência nesse contexto social-digital influencia diretamente na esfera educacional, assim a tecnologia tem se alinhado a experiência de escolaridade Valente (1999, p. 11) proporciona esse ideal ao dizer que

A tecnologia está presente cotidiano de formas diversificadas, podendo ser um valioso recurso para a aprendizagem dos educandos, além de propor alternativas de atividades pedagógicas prazerosas e eficientes por meio da exploração da tecnologia educacional.

O recorte deste trabalho se enquadra na escolarização em específico a etapa de alfabetização, que é a etapa mais complexa da Educação Básica. Nesses novos padrões educacionais exige que essa fase acompanhe o processo de letramento, que facilitará a compreensão dos conteúdos em diluição com o seu conhecimento e leitura do mundo na cultura digital, para compreender esse processo é necessário entender as diferenças conceituais entre escolarização, alfabetização e letramento Macedo (S/D, p.1) os difere ao colocar que

se entende por escolarização a ação ou efeito de sujeitar-se ao ensino escolar, alfabetização refere-se ao processo de aquisição individual de habilidades para a leitura e escrita; trata-se da aprendizagem de habilidades específicas, como por exemplo, relacionar símbolos escritos com unidades sonoras (fonemas) os quais, associados a um processo de construção de sentido, evoluem para o que se chama de letramento. Deste modo, letramento é o uso

das habilidades de leitura, de escrita e de raciocínio numérico para atingir objetivos, desenvolver o próprio conhecimento e agir na sociedade.

Nessa nova cultura a introdução dos jogos digitais de finalidade educativa na etapa de alfabetização beneficia a ação pedagógica e facilita o processo de ensino aprendizagem e socialização. Despertando na criança motivação e curiosidade sobre os conteúdos e no desenvolvimento das habilidades exigidas nessa fase.

O jogo proporciona a criança um momento de descontração e de tensão ao mesmo tempo, pois a expectativa de superação dos obstáculos para conseguir completar o objetivo do jogo vem junto com a satisfação de estar se divertindo. Diluindo o conteúdo em jogos educativos eles se tornam ferramenta de alfabetização. O uso do jogo digital educativo trabalha na concretização conteudista por meio do lúdico, proporcionando a criança conhecimento e prazer de modo que ela se torna protagonista em sua aprendizagem.

Jogos são uma forma de diversão, o que nos proporciona prazer e satisfação; jogos são uma forma de brincar, o que faz nosso envolvimento ser intenso e fervoroso; jogos têm regras, o que nos dá estrutura; jogos têm metas, o que nos dá motivação; jogos são interativos, o que nos faz agir; jogos têm resultados e feedback, o que nos faz aprender; jogos são adaptáveis, o que nos faz seguir um fluxo; jogos têm vitórias, o que gratifica nosso ego; jogos têm conflitos, competições, desafios, oposições, o que nos dá adrenalina; jogos envolvem a solução de problemas, o que estimula nossa criatividade; jogos têm interação, o que nos leva a grupos sociais; jogos têm enredo e representações, o que nos proporciona emoção (PRENSKY, 2012; p.156).

É visível na sociedade contemporânea o constante crescimento da tecnologia, abrindo desta forma novas possibilidades de adaptação no seu contexto, e na estruturação de uma ferramenta auxiliar na melhoria do processo de ensino e aprendizagem.

A partir do acervo teórico esta pesquisa elege como problemática central o seguinte questionamento “Quais as vantagens de inserir jogos digitais no processo de ensino e aprendizado na alfabetização?”. Esta problemática reflete sobre a modernização do ensino de acordo com os anseios culturais.

Entre as hipóteses levantadas por meio da pesquisa a mais significativa traz que os jogos digitais podem ser utilizados como estratégia na melhoria do processo de ensino e aprendizado com os alunos da alfabetização.

O objetivo geral deste artigo visa refletir sobre o papel dos jogos digitais no processo de alfabetização nos anos iniciais de escolarização, em vista que leva em consideração as novas estratégias educacionais, a nova cultura social e escolar e as variadas nuances do comportamento infantil.

Para chegar a essa resolução é necessário seguir os seguintes objetivos específicos: compreender o que são jogos digitais; identificar a importância do jogo digital no processo de ensino e aprendizado na alfabetização; avaliar a influência do jogo digital no desenvolvimento de ensino e aprendizagem na alfabetização.

O processo educativo está transitando por enormes transformações, ocasionada pela evolução tecnológica, sendo necessário buscar novas referências educacionais e novos elementos, que possam conduzir o processo de aprendizagem e o ensino. Os jogos digitais é um dos elementos significativos para trilhar essa nova trajetória.

Os jogos digitais podem ser definidos como ambientes atraentes e interativos que capturam a atenção do jogador ao oferecer desafios que exigem níveis crescentes de destreza e habilidades [...] Quando preparados para o contexto educacional os jogos digitais podem receber diferentes nomenclaturas. As mais comuns são jogos educacionais ou educativos, jogos de aprendizagem ou jogos sérios (serious games), sendo que alguns tipos de simuladores também podem ser considerados jogos educacionais. Normalmente, quando se divulga a utilização de jogos educacionais, há um destaque para o poder motivador dessa mídia. Mas o potencial deles vai muito além do fator “motivação”, pois ajudam os estudantes a desenvolverem uma série de habilidades e estratégias e, por isso, começam a ser tratados como importantes materiais didáticos (SAVI; ULBRICHT, 2015, p.2-3)

O jogo é uma atividade que tem valor educacional essencial, sempre esteve presente na vida do ser humano e na infância. Eles são mais significativos, pois é através deles que a criança se relaciona com o mundo que a cerca. Rizzi (1997, p. 13), ressalta que “Jogar educa, assim como viver educa: sempre sobra alguma coisa.”

A aplicação de jogos no ambiente escolar traz vantagens para o processo de ensino e aprendizagem, ele é um impulso cultural da criança exercendo assim como um grande motivador, a criança através do jogo obtém prazer, realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo do jogo e o jogo mobiliza esquemas mentais, contribuindo com o desenvolvimento cognitivo.

A criança estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço, o jogo integra várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva, além de favorecer o desenvolvimento de habilidades como coordenação, disciplina, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa individual e coletiva.

O desenvolvimento e utilização das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) tem transformado o modo como as pessoas e instituições se comunicam e desenvolvem seus produtos e/ou serviços. As TDIC e as mídias digitais têm produzido grande impacto em praticamente todos os segmentos da sociedade, sobretudo no desenvolvimento do conhecimento científico e nos avanços da ciência. (ALMEIDA e VALENTE, 2012), e para Kenski (2003), novas formas de aprendizagem surgiram por meio da interação, comunicação e do acesso à informações propiciadas pelas TDIC.

No Brasil, as políticas públicas desenvolvidas pelo Ministério da Educação (MEC) e discutidas com a sociedade, comunidade acadêmica e científica têm contribuído para a inserção das TDIC no ambiente educacional. Um exemplo da implementação da tecnologia foi adequação das aulas presenciais para aulas remotos no período pandêmico.

Pesquisas têm apresentado impactos positivos da aprendizagem dos estudantes com uso das TDIC como ferramentas para auxiliar nos processos de ensino e aprendizagem nas etapas da Educação Infantil, envolvendo-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real. Portanto, é notório que o jogo digital traz melhoria no processo de ensino e aprendizado para as crianças na fase de alfabetização.

Este trabalho será importante para contribuição reflexiva sobre processo de ensino e aprendizagem na alfabetização alinhada aos jogos

digitais, nessa fase a criança deve passar pelas primeiras formas de interpretação da representação alfabética da língua e realizar a representação gráfica de conteúdos concretos e imaginários que é capaz de ver e pensar, por meio de códigos ou signos gráficos e os jogos auxiliam nesse processo.

Os jogos digitais são excelentes alternativas para o desenvolvimento da alfabetização, uma vez que os alunos de hoje pertencem a uma geração digital, um grupo que está crescendo frente a um mundo tecnológico, sendo indivíduos que dispõem de um tempo mínimo de atenção para atividades monótonas e “ultrapassadas”.

Nesse sentido, a aprendizagem baseada em jogos digitais trata precisamente da diversão, do envolvimento e da junção da aprendizagem significativa ao entretenimento interativo em um meio recém-surgido e extremamente empolgante, os jogos digitais de alfabetização fazem parte de um grupo poderoso de atividades que conseguem atrair a atenção dos alunos.

## **2. REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1 Jogos Digitais**

Os jogos digitais são ferramentas que o professor utiliza como complementação do conteúdo desenvolvido em sala de aula, é usado também como forma de variar as atividades e desenvolverem outras habilidades, têm como finalidade desenvolverem percepções visual, tátil, auditiva, capacidade de concentração, rapidez do raciocínio, desperta a atenção, expressa emoções, desejos, trabalha a memória, a coordenação motora fina, realiza tarefas com a humildade em ajudar e ser ajudado aprende-se o valor da competitividade e ensina-se a obedecer às normas e regras. Segundo Carvalho (1992, p. 14),

“Desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ele brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais”.

Com a expansão da tecnologia, as brincadeiras de rua foram aos poucos transformadas em produtos digitais, popularmente conhecidos como jogos eletrônicos ou digitais. Os jogos favorecem a interação das crianças com diferentes tipos de recursos digitais e com situações de seu cotidiano. Conforme Ribeiro; Timm; Zaro (2006, p. 02):

Os jogos digitais, ao permitirem a simulação em ambientes virtuais, proporcionam momentos ricos de exploração e controle dos elementos. Neles, os jogadores – crianças, jovens ou adultos – podem explorar e encontrar, através de sua ação, o significado dos elementos conceituais, a visualização de situações reais e os resultados possíveis do acionamento de fenômenos da realidade.

Quando os sujeitos estão participando de um jogo digital, é possível aos mesmos colocar em situações práticas em seu dia a dia, aliado aos conteúdos já estudados em sala de aula. Silveira, Rangel e Ciríaco (2012, p. 06), destacam a importância dos jogos digitais para o desenvolvimento da aprendizagem.

Os jogos digitais, quando utilizados na escola, servem como estímulo, favorecendo a motivação para a aprendizagem dos conteúdos escolares. A interação com os jogos computadorizados mobiliza o interesse dos alunos, promovem o desenvolvimento do raciocínio lógico e a construção do conhecimento de forma prazerosa, a partir de um espaço de interação diferenciado para a atividade dos estudantes.

Tendo em vista que os jogos fazem parte do cotidiano dos sujeitos, os jogos nos formatos digitais têm como vantagem tornar as atividades mais interessantes para as crianças, pois tal formato possibilita a interação do aluno com a ferramenta digital e com o conteúdo proposto no jogo. Segundo Hopf, Falkembach e Araújo (2007, p. 07) a utilização destes jogos “[...] é extremamente relevante, pois, os alunos se identificam e se envolvem emocionalmente, propiciando uma aprendizagem significativa”. De acordo com

Prieto et al.(2005, p. 10) os jogos digitais utilizados dentro da escola como recurso educacional devem possuir:

Objetivos pedagógicos e sua utilização devem estar inseridos em um contexto e em uma situação de ensino baseados em uma metodologia que oriente o processo, através da interação da motivação e da descoberta, facilitando a aprendizagem de um conteúdo.

Stahl (1991) e Bongioiolo (1998) *apud* Silveira et al. (2012) apresentam características importantes que devem estar inseridas nos jogos educativos digitais:

- a) instruções e objetivos claros;
- b) componentes que mantenham o aluno entretido e interessado;
- c) efeitos que instiguem a criança a imaginar, que tragam curiosidade para atingir o objetivo proposto pelo jogo, favorecendo a aprendizagem;
- d) dinâmicas que explorem a competição;
- e) controle do jogo, da interação pelo aluno através de níveis;
- f) reforço positivo nos momentos adequados;
- g) desafios, através dos níveis, pontuação, resolução da lógica dos problemas propostos pelo jogo, entre outros aspectos;
- h) informação de desempenho no jogo;
- i) mecanismos para corrigir possíveis erros dos alunos e melhorar o desempenho dos mesmos;
- j) instruções evidentes, exceto quando a descoberta das regras fizer parte do jogo;
- k) proporcionar ao aluno um ambiente rico e complexo onde ele possa investigar e trazer soluções para problemas, através de regras, objetivos e lógicas, criando planejamentos e estratégias.

O jogo estimula a criança e a motiva a aprender. Mas o potencial deles vai muito além do fator “motivação”, pois ajudam os estudantes a desenvolverem uma série de habilidades e estratégias e, por isso, começam a ser tratados como importantes materiais didáticos. Conforme Aguiar (2008 S/D): “Os jogos educacionais digitais aumentam a possibilidade de aprendizagem, além de auxiliar na construção da autoconfiança e incrementar a motivação no contexto da aprendizagem”.

A importância do jogo na vida da criança é fundamental para exercitar e ampliar a orientação e pensamento dela, assimilar a realidade da atividade

lúdica, criar e reproduzir os jogos aprendidos. Sendo assim, Lacerda (s/d, p. 15) afirma que:

Através dos jogos e brincadeiras, a criança molda sua personalidade, autonomia, criatividade, locomoção e tantas outras áreas. O importante é que as crianças se sintam livres para criar, reformar e construir tendo um pleno contato com a natureza, em que o mesmo aprenderá brincando, construindo sempre um respeito para com suas limitações e para com o ciclo natural da vida.

A atividade lúdica passou a dar contribuições importantes na área de aquisição do conhecimento. Assim, auxilia no processo de aprendizagem e deixa de ser uma prática somente da realidade da educação infantil, podendo ser utilizada durante todos os níveis de ensino. Segundo Kishimoto (2010, p. 19):

O significado do jogo na educação está relacionado à presença de duas funções: Função lúdica: onde o jogo propicia a diversão, o prazer e até o desprazer quando escolhido voluntariamente. Função educativa: o jogo ensina qualquer coisa e complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

A função lúdica e educativa é o que habilita os jogos digitais a serem utilizados como ferramenta na alfabetização, ela facilita o aprender na fase inicial. Onde a criança não fica presa na visão tradicional quebrando o ideal de atividades repetitivas e que só buscam a reprodução de conhecimento.

## **2.2 A Importância do jogo digital no processo de ensino e aprendizado na alfabetização**

O brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento infantil “por meio da brincadeira que ela revive a realidade, constrói significados e os ressignifica momentos depois. Dessa forma, aprende, cria e se desenvolve em todos os aspectos” (POZAS 2011, p. 15). Na contemporaneidade essas brincadeiras se difundem na tecnologia. Nessa realidade os jogos digitais assumem o papel de ponte entre o brincar e o aprender.

O jogo digital pode contribuir na facilitação do ensino, apoiando o docente na escolha de estratégias pedagógicas mais eficazes que possam fornecer melhor aprendizagem, também auxilia no desenvolvimento e envolvimento do aluno na alfabetização, tornando a aula mais atrativa, já que as novas tecnologias fazem parte do seu cotidiano.

O uso de jogos pode despertar nas crianças a motivação, a expressividade, a imaginação, a linguagem comunicativa, a atenção, a concentração, o raciocínio lógico, e podem englobar diferentes áreas do conhecimento, por isso constitui-se em um recurso de ponta no processo de alfabetização/letramento (LEÃO, 2008, p.4).

Nesses novos tempos as crianças gostam de estar conectadas, pois, a conexão é o que define a nova inclusão social. Os jogos digitais educacionais vão proporcionar a elas nos ambientes virtuais desafios ao qual eles vão exercitar ao máximo o cérebro para alcançar o êxito nos jogos. Inconscientemente adquirem habilidades de leitura, lógica e até mesmo de escritas pelos jogos que fornecem chats.

O trabalho com jogos didático-pedagógicos, além de uma opção divertida e instrutiva para os alunos entrarem em contato com o objeto de estudo, facilita o trabalho do educador, possibilitando-lhe maneiras diversificadas de trabalhar e de atingir seus objetivos de forma mais fácil com todos os alunos.

É essencial que para as atividades com os jogos digitais como ferramenta lúdica o professor compreenda e exerça seu papel, ele tem que manter o foco dos alunos na aprendizagem, de forma que direcione o uso dos jogos para as habilidades de alfabetização, para isso, é necessário uma interação prévia e o acompanhamento do desenvolvimento durante o uso dessa ferramenta.

Levar os jogos digitais para a escola porque seduzem nossos alunos, sem uma interação prévia sem a construção de sentidos buscando enquadrar esse ou aquele jogo no conteúdo escolar a ser trabalhado, resultará em um grande fracasso e frustração por parte dos docentes e dos discentes. (ALVES, 2008, p.8)

Segundo Almeida (1998, p. 123), “[...] o bom êxito de toda atividade lúdico pedagógica depende exclusivamente do bom preparo e liderança do professor”. Por meio do lúdico, a criança tem a possibilidade de colocar em prática um jogo relativamente livre e motivado, apenas pelo material lúdico que lhe é oferecido, assumindo um papel significativo em seu desenvolvimento pedagógico.

### **2.3 Como o jogo digital influencia o desenvolvimento de ensino e aprendizagem na alfabetização**

Uma das principais formas de acesso ao mundo da tecnologia é o jogo digital, pois geralmente o primeiro contato com equipamentos eletrônicos acontece por meio de um vídeo game Gros (2003) coloca na perspectiva que influencia diretamente na compreensão do mundo. O jogo faz parte de um grupo de habilidade que integra a inteligência e está diretamente ligado à aprendizagem, auxiliando na memória, ou seja, facilitando o aprendizado de algo que se queira ensinar, no caso, a sensibilização ambiental.

Jogos são propostos com o objetivo de coletar informações sobre como o sujeito pensa, para ir simultaneamente transformando o momento de jogo em um meio favorável à criação de situações que apresentam problemas a serem solucionados. Segundo Brotto (1999), a criança aprende através dos jogos a dominar e conhecer regras, a manipular e a construir regras, elaborar as suas fantasias e seus temores, sentir emoções, competir, cooperar e solidarizar-se com os outros, a saber perder e ganhar, em suma, ela pode desenvolver as múltiplas inteligências.

Essas aprendizagens ocorrem em um nível consciente e, durante o processo a criança só experimenta a alegria e o prazer de jogar. Os jogos permitem-lhe expressar o seu impulso de autorrealização, a crescer e amadurecer num ambiente de aceitação. Compreender as regras do jogo e praticá-las com coerência supõe um exercício de operação e de cooperação.

Os jogos digitais não devem ser utilizados como instrumentos recreativos na aprendizagem, mas como facilitadores, colaborando para

trabalhar os bloqueios que os alunos apresentam em relação à aprendizagem. quando o lúdico é utilizado na escola busca-se também um resgate cultural da criança onde ela traz à escola vivências aprendidas em casa, com amigos, na sua comunidade, ou seja, resgatando movimentos muitas vezes passados e modificados no decorrer de gerações. É necessário valorizar estas vivências que fazem história e a cultura do indivíduo no contexto escolar.

Alguns educadores reconhecem que os jogos, além de facilitarem a aquisição de conteúdos, contribuem também para o desenvolvimento de uma grande variedade de estratégias que são importantes para a aprendizagem, como resolução de problemas, raciocínio dedutivo e memorização.

Os jogos digitais demonstram ser uma ferramenta de grande valia no processo de ensino e de aprendizagem, que promovem a interação do aluno com o conteúdo trabalhado, sendo uma forma prazerosa de aprender e dentre esses destacam a importância dos jogos para o desenvolvimento de aprendizagem. Como afirmam Silveira; Rangel; Ciríaco (2012 p.)

A aplicação de jogos educacionais digitais proporciona ao aluno um estímulo durante a utilização do jogo para prender a atenção ao conteúdo abordado, permitindo que o professor possa utilizar deste recurso pedagógico a seu favor, contribuindo para aprimorar os processos de ensino e de aprendizagem por meio de jogos.

Outros benefícios dos jogos incluem a melhoria do pensamento estratégico e insight, melhoria das habilidades psicomotoras, desenvolvimento de habilidades analíticas e habilidades computacionais (Mitchell; Savill-Smith, 2004). Alguns jogos online, que são disputados em equipes, ajudam a aprimorar o desenvolvimento de estratégias em grupo e a prática do trabalho cooperativo (Gros, 2003).

Para uma melhor compreensão Silva (2019), fez uma pesquisa com três jogos digitais com alunos do 2º ano do ciclo de alfabetização, os jogos elegidos foram Animal Jam, Masha Cooking e Clash Royale, todos esses jogos partem de uma narrativa de ficção que proporciona no ambiente virtual habilidades de alfabetização, principalmente em relação a construção literária.

<b>PESQUISA: JOGOS DIGITAIS</b>		
<b>2º ano do ciclo de alfabetização do turno vespertino / 29 educandos</b>		
<b>Pesquisador – docente da sala</b>		
<b>JOGOS</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>ALCANÇES POR MEIO DO JOGO</b>
<b>Animal Jam</b>	Animal Jam oferece uma variedade de ações que viabilizam o uso dos jogos digitais na perspectiva do letramento e alfabetização, incentivando o uso da leitura e da escrita pela necessidade que surge quando se aventura no ambiente do jogo, com a leitura dos verbetes e outras situações de leitura que surgem, além de possibilitar o uso pelo professor de seus elementos e outras características na compreensão das singularidades e produção escrita do gênero fábula. P. 76	<p>Produzimos fábulas com autonomia, atendendo a diferentes finalidades.</p> <p>Produzimos fábulas, atendendo a diferentes finalidades, por meio da atividade de um escriba.</p> <p>Compreender textos lidos por outras pessoas do gênero fábula.</p> <p>Uso da escrita e leitura em diversas situações;</p> <p>Trabalho colaborativo entre os educandos;</p> <p>Falta de resistência para utilizar a leitura e escrita.</p> <p>Participação em situações de oralidade.</p> <p>Reflexão sobre o Sistema de Escrita Alfabética;</p> <p>Construção de narrativas do gênero fábula.</p> <p>Produção textual mesmo sem estar alfabetizado.</p> <p>Uso social da leitura e da escrita.</p> <p>Educando ativo no processo de aprendizagem.</p> <p>Momento de grande diversão, ludicidade, imersão, concentração, e resolução de problemas. P. 108 - 109</p>
<b>Masha Cooking</b>	No jogo, a personagem Masha tem que cozinhar para alimentar todos os animais da floresta, uma vez que eles estão com muita fome e precisam ser alimentados. A Masha, uma menina de três anos, bagunceira e que está sempre se metendo em confusão, mora em uma casa no meio da floresta, gosta de passear sozinha e de brincar com os animais, entre eles o seu melhor amigo, o Urso. P. 111 - 112	<p>Planejamos a escrita de textos (receita) considerando o contexto de produção: organizar roteiros, planos gerais para atender a diferentes finalidades, com autonomia.</p> <p>Utilizamos os jogos digitais para introduzir o conceito.</p> <p>Fizemos analogia entre o jogo e o mundo real.</p> <p>Desenvolvemos a habilidade de identificar o gênero receita.</p> <p>Estimulamos o uso social da leitura e escrita.</p> <p>Superamos problemas de espaços físicos inadequados.</p> <p>Utilizamos o que aprendemos em situações reais.</p> <p>Possibilitamos aos educandos pensarem sobre o sistema de</p>

		<p>escrita alfabética. Proporcionamos situações de interdisciplinaridade. Incentivamos o trabalho colaborativo. Tornamos os educandos sujeitos ativos no processo de aprendizagem. P. 129 - 130</p>
<p><b>Clash Royale</b></p>	<p>No jogo, dois jogadores lutam em uma batalha em tempo real, usando tropas, feitiços e instalações representadas por cartas, e precisam pensar as melhores estratégias, combinações de cartas e jogá-las em campo para destruir as estruturas do seu adversário, representadas por duas torres e um castelo. No decorrer do jogo, para lançar as suas cartas, o jogador precisa esperar um medidor de elixir, o qual tem um custo. Nesse momento, desde a montagem do seu deck, é preciso pensar sobre as suas escolhas para montar um deck equilibrado. P. 144</p>	<p>Participamos de interações orais em sala de aula questionando, sugerindo, argumentando e respeitando os turnos de fala. Escutamos com atenção textos de diferentes gêneros, sobretudo os mais formais, comuns em situações públicas, analisando-os criticamente. Analisamos a adequação de um texto (lido, escrito. Ou escutado) aos interlocutores e à formalidade do contexto ao qual se destina. Conhecer e usar diferentes suportes textuais, (folheto) tendo em vista suas características: finalidades, esfera de circulação, tema, forma de composição, estilo, etc. Desenvolvemos a oralidade, construindo a habilidade de apresentar com coerência a sua análise. Valorizamos o universo dos educandos, ouvindo suas sugestões utilizando o seu mundo na escola. Estimulamos a sua capacidade de ouvir o outro sabendo alternar os turnos de fala. Motivamos o educando a criar hipóteses e buscar comprová-las. Refletimos acerca do que se aprende com o jogo. Trabalhamos de maneira colaborativa, compartilhando o que o educando aprendeu com os demais. Valorizamos os conhecimentos prévios dos educandos como ponto de partida para a construção de novos conhecimentos. Proporcionamos momento de grande diversão, ludicidade, imersão, concentração, e resolução de problemas. Fizemos o educando argumentar, defendendo outras formas de aprendizagem proporcionadas pelo</p>

		jogo digital além da leitura e escrita. P. 166
--	--	------------------------------------------------

Fonte: SILVA, 2019.

Os três jogos em geral trouxeram narrativas para sala de aula, proporcionando momentos de interação e aprendizagem. Foram jogos essenciais para compreensão de gêneros textuais, produções de texto e raciocínio lógico.

### 3. METODOLOGIA DA PESQUISA

A abordagem utilizada nesse projeto é de natureza bibliográfica, pois se trata de uma pesquisa teórica onde será abordada a compreensão de fatos em observação, com uma abordagem qualitativa, segundo SOUZA *et al*, a pesquisa qualitativa não é uma pesquisa baseada em números, mais sim descritiva. Ela descreve certo assunto no qual discorre sem necessidade de números.

Uma pesquisa de classificação exploratória, pois ela propicia a exploração de dados obtidos artigos e materiais acadêmicos, onde nela pose-se aprimorar ideias e construir hipóteses, sobre o assunto. Levando em consideração todas as particularidades do processo de ensino e aprendizagem ligado ao jogo.

Ao critério dos procedimentos técnicos se caracteriza como uma pesquisa bibliográfica, De acordo com Lakatos e Marconi (1991, p. 183):

A pesquisa bibliográfica, ou de fontes secundárias, abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo [...]. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado

Segundo GERHARDT & SILVEIRA (2009) os dados a serem coletados, são dados que serão uteis para testar hipóteses, que serão determinados pelas variáveis e indicadores, são conhecidos como dados permanentes. Como se trata de uma pesquisa bibliográfica os dados podem ser coletados a partir de

estudos em livros, artigos publicados, tese, E-book, documentos monográficos, fascículos, periódicos entre outros sendo eles online ou impressos.

O procedimento utilizado para a coleta será uma análise de documentos já publicados sobre o assunto pesquisado. Será feita uma análise de conteúdo. GERHARDT & SILVEIRA (2009) afirma a análise de conteúdo se trata de uma técnica de pesquisa que se determina por característica metodológica: objetividade, sistematização e interferência.

Existem várias análises de conteúdo, mais a utilizada será a análise temática, que consiste em uma análise simples que trabalha a exploração de um tema onde está ligado a uma afirmação a respeito de um determinado assunto.

## **4. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

### **4.1 O uso dos jogos digitais no processo de alfabetização durante a pandemia.**

Com as mudanças decorrentes a pandemia Covid-19, as aulas presenciais são cessadas e substituídas pelas aulas online, na modalidade ensino remoto, as plataformas digitais aparecem como ferramentas facilitadoras do ensino. Apesar de a nossa sociedade estar imersa na cultura digital, foi um processo complexo para adaptação, pois o uso das tecnologias ainda é ligado unicamente ao formato de entretenimento.

A utilização de jogos didáticos digitais foi uma alternativa para o ensino online, por ser prático e de fácil acesso, os alunos constroem seu conhecimento despertando o interesse e a curiosidade, se tornando ativo do processo. E os jogos com proposta educativa é o que manteve a atenção nesse novo modelo educativo.

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais de 1998 define que, os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentadas de modo atrativos e favoreçam a criatividade na

elaboração de estratégias de resolução e buscas de resolução e buscas de soluções. (BRASIL, 1998).

Os jogos e as atividades lúdicas são capazes de proporcionar um trabalho significativo, pois fazem parte de uma ideal que o aluno é o protagonista na construção do seu conhecimento. Lima (2020) afirma que

- 5 O brincar é uma atividade prática, por meio dela os sujeitos constroem e transformam seu mundo, ressignificando assim a sua realidade. O brincar compreende a produção de um mundo particular do indivíduo, que por sua vez transforma o lugar e o tempo em que ele pode acontecer. Quando a criança brinca, ela se depara com situações diversas, tais como desafios e problemas, havendo assim a necessidade constante de busca de soluções as situações colocadas. Deste modo, o brincar é mais que uma atividade lúdica pois possui especificidades voltadas para a obtenção de informação, contribui para que a criança adquira flexibilidade, desperta o interesse e a vontade de experimentar novos caminhos, proporciona momentos de interação em diversos contextos, incentiva a autoconfiança bem como eleva a autoestima, estimulando a criança a persistir e perseverar (SANTOS, 2011, p. 9).

Os alunos são crianças que são atraídas pelos jogos e pelas brincadeiras, pois torna a aprendizagem mais leve e divertida. É possível ter acesso a infinitas ferramentas gratuitas com diversas opções de jogos digitais. Entretanto, na maioria das vezes esse recurso deixa de ser usado pelos docentes, por acharem que o uso de tecnologia educacional durante a aula seja um desafio inalcançável, para o ensino e com isso não a considera uma opção dentro do planejamento.

Cabe a cada educador saber utilizar essa ferramenta como recurso didático, pois ele deve despertar o interesse das crianças, com a sua participação. O educador deve estar preparado com recursos metodológicos adequados para cada situação problema que escolha e decida desenvolver em aula. Com a utilização da tecnologia já no processo inicial de alfabetização já auxiliará até na utilização futura da tecnologia. É importante atentar-se que: “Talvez sejamos ainda os mesmos educadores, mas certamente nossos alunos já não são os mesmos, estão em outra.” (BABIN, 1989).

## **4.2 A ludicidade através dos jogos digitais no ensino e aprendizagem do aluno na fase de alfabetização.**

A fase de alfabetização corresponde a crianças que ainda são pequenas e que não obtém um grau avançado de maturidade para focar em atividades limitadas e repetitivas, o uso do lúdico nessa fase é essencial, para trazer a esse período um ideal de que aprender não é só importante, mas divertido também.

Dessa forma, o educador alfabetizador que respeita e valoriza as experiências vividas pela criança e se apodera do lúdico propicia estratégias para que o aluno possa ter contato com a linguagem e a escrita de forma divertida e muito mais prazerosa garantindo o seu efetivo processo de conhecimentos e aprendizagem, pois o aluno já carrega consigo experiências e conhecimentos informais que dentro dos espaços escolares passam a se modificar e por meio dos conteúdos sociais e formais o professor constrói no aluno habilidades, onde essa passa a sistematizar o raciocínio e estimular o aprendizado. (MATOS, 2022, p.2)

Os jogos digitais nessa faixa-etária vêm com o objetivo de desenvolver coordenação motora fina, compreender os traços e sons, memorizar as vogais, consoantes e numerais, compreender espaçamento e tempo, além de desenvolver habilidades de lógicas para a resolução de problemas.

Nesse início do processo de escolarização é necessário que o professor se desdobre, pois em casa como a tecnologia é usada para entretenimento na sala de aula ele precisa ensinar a manuseio dessa tecnologia para a aprendizagem, exigindo que o professor não domine somente os conteúdos, que domine também as ferramentas que irá o auxiliar na exposição deste conteúdo.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A cultura digital exige que as esferas sociais o acompanhem, o ambiente educacional é um deles e é necessário que o ambiente escolar seja auxiliar nessas novas mudanças. No processo de escolarização é importante

ênfatizar que as ferramentas tecnológicas são auxiliares no processo de ensino.

Essas ferramentas são variáveis de acordo com a realidade escolar e com o domínio tecnológico do professor, podendo variar desde filmes até estratégias mais avançadas como jogos digitais, permitindo momentos lúdicos no processo de ensino aprendizagem.

Considerando todos os apontamentos é notório que no processo de alfabetização faz necessário usar os jogos digitais como uma ferramenta lúdica para o desenvolvimento infantil, pois é algo motivacional que facilita o processo de aprendizagem, auxilia no desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e sociais, além de promover a aprendizagem por meio da descoberta.

Destarte, que também exige uma formação mais completa nos cursos de pedagogia, é preciso ampliar para uma grade que visualize o ensino alinhado a tecnologia, o ideal é um curso complementar aos pedagogos atuantes que além de ensinar como contextualizar o conteúdo a tecnologia, ensine a utilizar os aparelhos tecnológicos e jogos digitais.

## REFERÊNCIAS

ABNT. Associação Brasileira de Normas Técnicas. **NBR 15287**. Informação e documentação – Projeto de Pesquisa - Apresentação. Rio de Janeiro, Abril, 2011. 8p.

AGUIAR, E. V. B. **As novas tecnologias e o ensino-aprendizagem**. Vértices. v. 10, n. 1, p. 63-72, 2008. Disponível em:  
<http://essentiaeditora.iff.edu.br/index.php/vertices/article/view/1809-2667.20080006/26>  
Acesso em: 26 de jun. 2021.

ALMEIDA, Paulo N. de. **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 1998

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; VALENTE, José Armando. **Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais**. Currículo sem Fronteiras, v. 12, n. 3, p. 57-82, Set/Dez 2012. Disponível em:  
[http://www.waltenomartins.com.br/pmd\\_aula1\\_art01.pdf](http://www.waltenomartins.com.br/pmd_aula1_art01.pdf) Acesso em: 14 jul. 2021.

ALVES, L. **Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso.** Revista Educação, Formação e Tecnologia, Vol.1(2), novembro 2008.

BROTTO, F. **Jogos cooperativos:** se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos, SP: Renovada, 1999.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (org.). **Métodos de pesquisa.** Porto alegre: Editora da UFRGS, 2009. 120 p. v. 2.

GROS, Begoña. The impact of digital games in education. First Monday, v. 8, n. 7, jul. 2003. **CINTED-UFRGS Novas Tecnologias na Educação** v. 6 n. 2, Dezembro, 2008. Disponível em: [http://www.firstmonday.org/issues/issue8\\_7/xyzgros/index.html](http://www.firstmonday.org/issues/issue8_7/xyzgros/index.html) Acesso em: 29 jun. 2021.

HOPF, T.; FALKEMBACH, A. M G.; ARAÚJO, V. F. O uso da tecnologia x3d para desenvolvimento de jogos digitais. **Novas tecnologias na educação.** Porto Alegre, v.5, n. 2, 2007. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14224/8140> Acesso em: 01 set. 2021.

KENSKI, V. M. (2003). Aprendizagem mediada pela tecnologia. **Revista Diálogo Educacional**, 47-56. Disponível em: <http://www2.pucpr.br/reol/pb/index.php/dialogo?dd1=786&dd99=view&dd98=pb> Acesso em: 24 maio 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida, **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil**, Artigo. Belo Horizonte, 2010. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file> Acesso em: 12 set. 2021.

\_\_\_\_\_. **O jogo e a Educação Infantil.** São Paulo: Pioneira, 2010.

LACERDA, José Heison Valdevino. **Ludicidade:** jogos e brincadeiras na educação infantil.

LAKATOS. Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica.** 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

LEÃO, Marjorie Agre. **O uso de jogos como mediadores da alfabetização/letramento em sala de apoio das séries iniciais.** Estudos

Linguísticos. *Novas Tecnologias na Educação*. V. 44. Nº 2, p. 647 - 656 Dez., 2008.

MACEDO, Celina Ramos Arruda. Uma reflexão sobre os conceitos: Letramento, alfabetização e escolarização. Disponível em: Uma reflexão sobre os conceitos Letramento, alfabetização ..pdf.

MATOS, Pâmella Cristina Santos. O lúdico na alfabetização dos anos iniciais. **Revista Caparaó**. V. 4, N. 1, e72, 2022.

MITCHELL, Alice; SAVILL-SMITH, Carol. **The use of computer and video games for learning: A review of the literature**. Londres: Learning and Skills Development Agency (LSDA), 2004. Disponível em: <http://www.lsda.org.uk/files/PDF/1529.pdf> Acesso em: 11 set. 2021.

PIMENTEL, Fernando Silvio Calvacante. A Aprendizagem da Crianças na Cultura Digital. Maceió, 2015. Disponível em: [A aprendizagem das crianças na cultural digital.pdf](#)

PIZARRO, Estela Maria Belloli. **Jogo Digital: Um auxílio no processo de alfabetização**. 2012.

POZAS, D. **A criança que brinca mais aprende mais: a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento cognitivo infantil**. Rio de Janeiro: Senac, 2011.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: SENAC, 2012.

PRIETO, Lilian Medianeira et al. Uso das Tecnologias Digitais em Atividades Didáticas nas Séries Iniciais. **Renote: revista novas tecnologias na educação**, Porto Alegre, v. 3, n. 1, p.1-11, maio 2005. Disponível em: [http://www.ufrgs.br/renote/maio2005/artigos/a6\\_seriesiniciais\\_revisado.pdf](http://www.ufrgs.br/renote/maio2005/artigos/a6_seriesiniciais_revisado.pdf) Acesso em: 28 jul. 2021.

RIBEIRO, L. O. M.; TIMM, M. I.; ZARO, M. A. Modificações em jogos digitais e seu uso potencial como tecnologia educacional para o ensino de engenharia. **Revista Novas Tecnologias na Educação**. Porto Alegre: UFRGS v. 4, n. 1, 2006. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14045/7933> Acesso em: 13 jun. 2021.

RIZZI, Leonor e HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança**. Ed. Ática, 6 ed. Série Educação. 1997.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. Jogos Digitais Educacionais: Benefícios e Desafios. **Novas Tecnologias na Educação**. V. 6 Nº 2, dezembro, 2008.

SILVA, Alexandre Ribeiro. **Jogos digitais no ciclo de alfabetização: um caminho no processo de alfabetizar letrando** / Alexandre Ribeiro da Silva. - 2019.

SILVEIRA, S. R..; RANGEL, A. C. S.; CIRÍACO, E. L. Utilização de jogos digitais para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático. **Tear**: Revista de Educação Ciência e Tecnologia. Canoas, v.1, n.1, p. 6 – 7, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/view/1690/1361> Acesso em: 21 jun. 2021.

SOUZA, Dalva Inês de *et al.* **Manual de orientações para projetos de pesquisa**. 1. ed. Novo Hamburgo: Liberato, 2013. 55 p. v. 1.

VALENTE, J. A. (org.). **Aprendendo para a vida**: os computadores na sala de aula. São Paulo: Cortes, 1999.

VYGOTSKY, L. S. O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: **A formação social da mente**. Martins Fontes. São Paulo, 1988.