



**FAES - FACULDADE ESPÍRITO SANTO
CURSO PEDAGOGIA**

**LUCIENE ABREU DE OLIVEIRA
MARIA APARECIDA E JESUS SANTOS
VERBENIA SELKA SANTOS DE OLIVEIRA MARQUES**

O USO DOS JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

**EUNÁPOLIS - BA
2023**

**LUCIENE ABREU DE OLIVEIRA
MARIA APARECIDA E JESUS SANTOS
VERBENIA SELKA SANTOS DE OLIVEIRA MARQUES**

O USO DOS JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Pedagogia apresentado à FAES – Faculdade Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Drº Carlos Alberto Barbosa Silva

**EUNÁPOLIS - BA
2023**

A educação modela as almas e recria os corações, ela é a alavanca das mudanças sociais, no qual o mundo contemporâneo precisa para poder vencer os desafios encontrados na educação atualmente. (Paulo Freire)

**LUCIENE ABRREU DE OLIVEIRA
MARIA APARECIDA E JESUS SANTOS
VERBENIA SELKA SANTOS DE OLIVEIRA MARQUES**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Pedagogia apresentado à FAES – Faculdade Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Drº Carlos Alberto Barbosa Silva

BANCA EXAMINADORA

Carlos Alberto Barbosa Silva

**PROF.
ORIENTADOR**

Regiane Sampaio de Queiroz

**PROF.
ORIENTADOR**

Regiane Sampaio de Queiroz

**PROF.
ORIENTADOR**

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaríamos de agradecer a Deus pelo seu imensurável amor por nós, por não nos deixar retroceder neste processo, por sempre está nos livrando do mal.

Ao nosso orientador Dr^o Carlos Alberto Barbosa Silva, por sua dedicação, paciência e suas contribuições para o desenvolvimento durante todo esse processo de construção de TCC, a todos os professores do curso de Pedagogia da Faculdade Faes pela excelência e qualidade técnica de cada um, onde em todos os períodos contamos com ajuda de cada um deles, para que nos trouxessem uma excelente didática em sala de aula.

Aos nossos familiares, que sempre estiveram ao nosso lado nos apoiando ao longo de toda a nossa trajetória. Também aos amigos e colegas da universidade que sempre torceram e apoiaram no decorrer desta etapa de vida, agregando em nossa formação inúmeras características positivas e sempre nos ajudando.

Por fim, todo agradecimento às pessoas que, mesmo sem saber, contribuíram para nossa formação.

RESUMO

Tendo em vista que mesmo diante de tantos desafios, a tecnologia continua sendo uma ferramenta primordial para a vida de milhares de crianças e adolescentes, todas as metodologias e técnicas criadas a partir dela, ajudam cada vez mais esse processo de ensino aprendizagem. A partir disso, percebe-se a importância da aplicação dos jogos digitais para a alfabetização de crianças no ensino contemporâneo, o presente estudo trata sobre "O uso dos jogos digitais no processo de alfabetização", a fim de o objetivo geral desta pesquisa é compreender o processo de aprendizagem através dos jogos digitais. Para tanto, é necessário avaliar os conteúdos dos jogos digitais; apreciar o desenvolvimento da alfabetização através dos jogos digitais; e analisar os jogos digitais no processo de alfabetização. Realizou-se, então, uma pesquisa de caráter descritivo, com abordagem qualitativa. O instrumento para coleta de dados foram através de pesquisas bibliográficas, sendo analisados artigos, revistas e sites de pesquisas. Para o embasamento teórico utilizou-se obra de autores como José Barbosa (1992), Celson Antunes (2003), Lev Semenovich Vygotsky (2007), Mônica Kanashiro (2018), Advanusia Oliveira (2018), entre outros. Foram abordados temas como alfabetização, BNCC e a alfabetização, jogos, jogos digitais, desenvolvimento da alfabetização através dos jogos digitais, compreensão do processo de aprendizagem através dos jogos digitais, como os jogos digitais contribuem no processo de alfabetização e também foram descritos alguns jogos. Nesse sentido, em termos de leitura e escrita, preconiza-se que os jogos possam ser empregados para desenvolver a diversão, bem como que os educadores apurem atuais brincadeiras com os alunos e usem fundamentalmente objetos alternativos que os animem a utilizá-los. Os jogos abrangem uma ampla gama de conceitos que estimulam a aprendizagem, pois permitem a interação com o ambiente, a construção coletiva de conceitos e experiências e o avanço do conhecimento.

Palavras-chave: Jogos digitais. Alfabetização. Aprendizagem. Jogos.

ABSTRACT

Bearing in mind that even in the face of so many challenges, technology continues to be a primordial tool for the lives of thousands of children and adolescents, all the methodologies and techniques created from it increasingly help this teaching-learning process. From this, one can see the importance of the application of digital games for the literacy of children in contemporary education, the present study deals with "The use of digital games in the literacy process", in order to the general objective of this research is to understand the learning process through digital games. Therefore, it is necessary to evaluate the contents of digital games; appreciate the development of literacy through digital games; and analyze digital games in the literacy process. A descriptive research was then carried out, with a qualitative approach. The instrument for data collection was through bibliographical research where articles, magazines and research sites were analyzed. For the theoretical basis, the work of authors such as José Barbosa (1992), Celson Antunes (2003), Lev Semenovitch Vygostsky (2007), Mônica Kanashiro (2018), Advanusia Oliveira (2018), among others, was used. Topics such as literacy, Bncc and literacy, games, digital games, literacy development through digital games, understanding the learning process through digital games, how digital games contribute to the literacy process, were also described. The results found In this sense, in terms of reading and writing, it is recommended that games can be used to develop fun, as well as that educators investigate current games with students and fundamentally use alternative objects that encourage them to use them. .The games cover a wide range of concepts that stimulate learning, as they allow interaction with the environment, the collective construction of concepts and experiences and the advancement of knowledge.

Keywords: Digital games. Literacy. Learning, Games.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 OS JOGOS DIGITAIS, APRENDIZAGEM E ALFABETIZAÇÃO	12
1.1 ALFABETIZAÇÃO	14
1.2 BNCC E A ALFABETIZAÇÃO	17
1.3 JOGOS DIGITAIS	18
2 DESENVOLVIMENTO DA ALFABETIZAÇÃO ATRAVES DOS JOGOS DIGITAIS	23
2.1 COMPREENDER O PROCESSO DE APRENDIZAGEM ATRAVÉS DOS JOGOS DIGITAIS	24
2.2 COMO O USO DOS JOGOS DIGITAIS CONTRIBUEM NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO	28
2.2.1 JOGO 1	29
2.2.2 JOGO 2	29
2.2.3 JOGO 3	30
2.2.4 JOGO 4	31
2.2.5 REFLEXÕES SOBRE OS JOGOS DIGITAIS NA ALFABETIZAÇÃO	31
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
4 REFERÊNCIAS	35

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, houve avanços tecnológicos notáveis. Cada dia tem seu próprio conjunto de desafios trazidos por novos encontros que despertam nossa curiosidade e às vezes dão paz. E o mesmo se aplica à sala de aula. As Novas Tecnologias de Informação e Comunicação, representadas pelas TICs, vêm ao encontro do professor que está disposto a ver esta mudança como um aliado de sua prática pedagógica; no entanto, uma mudança verdadeiramente efetiva em relação ao uso destas tecnologias é necessária para que não se torne uma prática em nome da prática.

Além disso, podemos observar que as crianças cada vez mais cedo acumulam informações, que nenhuma geração anterior sonharia em possuir, dominam com extrema facilidade sistemas, aparelhos, algumas vezes mais até que muitos adultos. Estas crianças estão motivadas a aprender cada vez mais cedo, e com a facilidade da tecnologia, tudo isso se torna cada vez mais intuitivo.

Um dos maiores interesses das crianças modernas são os jogos digitais, pois possuem desafios a serem vencidos através de um conjunto amplo de regras e vários objetivos a serem cumpridos estes desafios motivam ainda mais a criança, pois a mesma acaba se sentindo parte do jogo e criando um ambiente próprio de diversão.

De acordo com Daiane Pacheco (2017, p. 5), “ desde a educação infantil as tecnologias chamam a atenção dos educandos” E quando essas chegam ao Ensino Fundamental não é diferente, pois mesmo no início do processo de alfabetização escolar, alguns já sabem acessar jogos, aplicativos e redes sociais. Esse fato, com certeza não pode passar despercebido pelo professor alfabetizador, pois esse interesse e curiosidade poderão auxiliar no processo de ensino-aprendizagem. Então, realmente, compete ao professor fazer uma relação entre as técnicas e as atividades de alfabetização, utilizando-as em prática docente.

Para Soares (2016) a alfabetização é um processo complexo que engloba diversos aspectos e múltiplas competências. No percurso de aprendizagem, as habilidades linguísticas, interativas e socioculturais que envolvem a prática da leitura e da escrita devem ser consideradas com a mesma importância.

Assim, o presente trabalho escolhido se justifica em aprofundar o conhecimento sobre o mesmo, visando ter uma visão maior do assunto e afinando a mesma nos

pontos que são menos discutidos e/ou menos relatados pela literatura sobre a mesma.

No entanto, a temática escolhida se deu ao interesse de querer saber mais sobre o assunto vindo analisar os estudos já realizados por inúmeros autores e obtendo-se dos resultados encontrados pelos mesmo para maior conhecimento tanto pessoal quanto para a carreira do presente estudante quanto para a sociedade acadêmica.

Contudo, o estudo acadêmico por ser um estudo mais sucinto o mesmo traz um direcionamento mais objetivo ao abordar sobre a temática aqui descrita e proposta, analisado como um todo o uso dos jogos digitais contribuem no processo de alfabetização, pois é um tema relevante na atualidade visto que cada vez mais o uso dos jogos digitais são utilizados como auxílio no processo de alfabetização.

Partindo desse pressuposto o problema de pesquisa abordado é como o uso dos jogos digitais contribuem no processo de alfabetização?

Portanto, o objetivo geral deste projeto é: Compreender o processo de aprendizagem através dos jogos digitais; e os objetivos específicos são:

- Avaliar os conteúdos dos jogos digitais;
- Apreçar o desenvolvimento da alfabetização através dos jogos digitais;
- Analisar os jogos digitais no processo de alfabetização;

Para o embasamento desta pesquisa, do ponto de vista metodológico foram realizadas uma pesquisa de caráter descritivo, bibliográficas onde foram analisados artigos, revistas e sites de pesquisas. Visando diversas obras e estudos realizados sobre a temática proposta enfatizando a resolução da questão problema e dos objetivos geral e específicos na contextualização do presente trabalho.

Deste modo, também foi realizado o levantamento de informações quantitativo e qualitativos sobre o tema em revistas, artigos, documentários, relatórios, periódicos, entre outras fontes. Lino Rampazzo (2005, p.58) explica que, a pesquisa quantitativa tem início “com o estudo de um certo número de casos individuais, quantifica fatores segundo um estudo típico, servindo-se frequentemente de dados estatísticos (...)”. Quanto a pesquisa qualitativa, Menga Ludke e Marli André (1986, p.20), (...) afirma que, ela “ envolve a obtenção de dados descritivos, obtidos no contato direto do pesquisador com a situação estudada”.

No entanto, para a obtenção dos materiais de pesquisa, foram pesquisadas tais palavras-chaves como, alfabetização, jogos, digital. Desta forma, foi possível encontrar em cada palavra-chave uma diversidade de materiais onde os mesmos foram passados por uma triagem de seleção sendo o primeiro filtro nas buscas pelas palavras chaves, vindo a filtrar por títulos todos os trabalhos localizados no qual a temática e/ou título se relacionava com o tema proposto no trabalho.

Na segunda filtragem, a análise foi realizada em cima do material escolhido na primeira etapa, foram lidos os resumos, introdução e considerações finais para verificar se as obras encontradas e escolhidas na 1 filtragem possuíam o assunto necessários para a elaboração do trabalho, e na terceira etapa de captação de material se baseou na leitura completa dos trabalhos bibliográficos com a temática significativa encontradas na 2 filtragem.

Dessa forma a realização desse trabalho se tornar rica em conteúdo, abordado grandes ideias de vários autores e perspectiva diferentes, visando mostra o desenvolvimento do trabalho e os pontos importantes sobre a temática proposta. Para maior e melhor compreensão do desenvolvimento desta pesquisa optou-se em dividi-la em capítulos.

O primeiro capítulo se conceitua em apresentar os conceitos sobre alfabetização, Bncc e a alfabetização, jogos, jogos digitais. No segundo capítulo, já abordaremos, desenvolvimento da alfabetização através dos jogos digitais, compreender o processo de aprendizagem através dos jogos digitais, como os jogos digitais contribuem no processo de alfabetização, também será descrito alguns jogos. Por fim, abordaremos as considerações finais, e finalizaremos o trabalho.

1 OS JOGOS DIGITAIS, APRENDIZAGEM E ALFABETIZAÇÃO

A aprendizagem não pode mais se concentrar no modelo tradicional de aprendizagem mecânica, onde os alunos devem absorver informações prontas, lembrar o que leem e veem, e a única tarefa é repetir o conteúdo em sua totalidade, não dar sentido à aprendizagem, não expressando suas suposições

Claudia Menezes e Robélius Bertoli (2016), relata que os de digitais estão conosco há mais de trinta anos no começo era apenas uma forma de entretenimento para os jovens, e ao longo dos anos seu uso tem tido um crescimento muito satisfatório e é visto como um meio que é apreciado e usado para uma variedade de propósitos consumidores de todas as idades.

Em um parâmetro histórico pode-se observar que os jogos originalmente eram produzidos em mídia física, inicialmente cartuchos e posteriormente disco compacto (CD). Visto que os jogos refletem uma tecnologia relativamente nova, que só começou a se integrar à vida cotidiana e ao entretenimento de crianças e adolescentes nas últimas décadas. Hoje, no entanto, os jogos estão disponíveis para todas as idades e até para o aprendizado no ambiente escolar, seu desaparecimento é impensável nos dias de hoje (KEIFFER BECKER, 2018).

Numa cultura de influência digital, onde as crianças e os jovens utilizam cada vez mais diferentes tecnologias, é necessário trabalhar para uma compreensão mais crítica do processo de alfabetização em jogo. Eles obedecem, investigando o alcance e as limitações desses objetos e sua relação com o aprendizado (GILVAN SOARES, 2019).

De acordo com Arlete Petry (2016), um jogo é uma atividade com regras, que podem ser fornecidas ao jogador no início ou deixadas para o jogador descobrir. O jogador deve negociar a tomada de decisões, o conflito, o estabelecimento de metas e a acumulação de pontos, que são todos aspectos da experiência humana, dentro deste ambiente. Em termos de atributos, um jogo digital se distingue de um jogo tradicional por seu uso de uma tela de vídeo digital.

Os primeiros jogos digitais vieram nos Estados Unidos em 1958, durante a Guerra Fria, com o objetivo de mostrar as conquistas tecnológicas ao público em geral, de acordo com Silvia Rosa Zanolla (2007). Desde então, eles têm dividido as opiniões da população. Há aqueles que acreditam que podem melhorar muitos aspectos da vida humana, enquanto outros os veem como mais uma peça de tecnologia obsoleta.

O uso de aparelhos digitais pode ter efeitos significativos no desenvolvimento das crianças, incluindo estresse, comportamento antissocial, obesidade e outros. Alternativamente, aplicações sob medida podem resultar em efeitos vantajosos além do avanço humano em geral (ALVES, 2016).

Arlete Petry (2016) acredita que quando os jogos digitais são vistos como objetos de uma nova cultura, eles começam a ressimbolizar as ações diárias dos jogadores. Se os videogames se tornassem comuns, a rotina diária das pessoas poderia mudar devido ao divertimento que eles proporcionam.

Foi demonstrado que objetos de aprendizagem na forma de recursos pedagógicos com animações e simulações estimulam e desenvolvem processos interativos e cooperativos de ensino e aprendizagem, que podem levar ao desenvolvimento do raciocínio dos estudantes, novas habilidades, pensamento reflexivo, criatividade, autonomia e autoria (ANNA NASCIMENTO, 2007).

Para atingir este objetivo, entretanto, os exercícios devem incorporar ferramentas metodológicas que ajudem os alunos a compreender e compreender conceitos, ao mesmo tempo em que lhes dão a oportunidade de praticar a resolução de problemas desafiadores. Estas atividades educacionais digitais precisam enfatizar os elementos de entretenimento, interativos e exploratórios que devem ser incluídos em qualquer processo de aprendizagem contextualizado e transdisciplinar.

De acordo com Daniela Ramos e Bruna Anastácio (2018), os jogos digitais têm o potencial de melhorar a educação, oferecendo aos estudantes alternativas atraentes aos modos convencionais de jogo, estudo e avaliação de desempenho. A incorporação de novas tecnologias, especialmente jogos digitais, no currículo de forma interdisciplinar pode ajudar a preencher a lacuna entre a sala de aula e o mundo maior. Além disso, as crianças deixariam a escola com habilidades críticas e contextuais aprimoradas para resolver problemas (LUÍS MERCADO, 2002).

Marcelo Ribeiro e Rodrigo Carvalho (2016), que continuam a examinar as vantagens dos jogos digitais em sala de aula, explicam como jogar esses jogos pode aumentar o desenvolvimento cognitivo dos jogadores, estimulando a resolução de problemas, o estabelecimento de metas e a consciência cultural. Trabalho em equipe e crescimento moral são ensinados através de simulações de eventos do mundo real, com um educador presente em todos os momentos. Como consequência, o jogo educativo é mais do que uma simples ferramenta de ensino; ele também ajuda os alunos a refletir criticamente sobre suas próprias experiências.

Daniel Audino e Rosemy Nascimento descrevem “os objetos de aprendizagem como recursos digitais que são dinâmicos, interativos e reutilizáveis em diversos contextos de aprendizagem” (2010, p. 141). Projetados com a educação em mente, sua aplicabilidade abrange vários ambientes de sala de aula (presencial, on-line e híbrido) e contextos educacionais (escolas, empresas e comunidades).

De acordo com os autores, quando os jogos digitais são incluídos no planejamento de aulas e procedimentos pedagógicos, eles assumem a função de objetos de aprendizagem. Os professores devem incluir jogos digitais em seus planos de aula a fim de dar aos alunos um sentimento de propósito em seus estudos, uma vez que agora vivemos em um mundo digital.

Os jogos digitais podem ser utilizados na sala de aula para criar ambientes de aprendizagem imersivos nos quais tanto o instrutor quanto o aluno desempenham papéis ativos (DANIEL AUDINO; ROSAMY NASCIMENTO, 2010). Portanto, o professor não perde seu trabalho de professor, mas o ressignifica. Nesta capacidade, ele transita de acumulador de conhecimentos para educador.

1.1 ALFABETIZAÇÃO

Para um melhor entendimento do conceito de alfabetização, e outra forma de se pensar essa atividade, é importante entender alguns aspectos sócio-históricos, que induziram as concepções, as ideologias e as funções vinculadas à alfabetização ao decorrer do tempo e em diversas sociedades.

A alfabetização, é um importante instrumento para construção social, estabelecida por ideologias de base histórica e práticas de comunicação, sendo do vigente momento histórico e social. Seu conceito pode variar o significado, mediante a percepção e compreensão das necessidades e das funções que a leitura e a escrita trazem para a sociedade.

No Brasil, a história da alfabetização traz consigo um índice de analfabetismo alto. A escola republicana surge, e com ela, a preocupação com a alfabetização isso sendo próprio da escolarização. Diante do tema " escolarizar para alfabetizar", José Barbosa (1992) diz que:

A história da escola e a história da alfabetização foram linhas sinuosas e difusas que, se em algum momento se uniam e se confundiam, logo adiante

mantinham distância, marcando cada uma a sua independência: na maior parte das vezes, ensinar a ler competia aos pais (JOSÉ BARBOSA,1992, p.16).

No século XIX, tanto a escrita como a leitura se unificam, portanto, a criança lê o que escreve e escreve o que lê. Para José Barbosa (1992) "a escrita deixa de ser uma arte e passa a ser um trabalho manual, e sob protestos dos calígrafos. [...]".

Entretanto, faz surgir a preocupação de como alfabetizar. Um dos métodos (Graser), ensinava primeiro as letras, as sílabas, e por último, as palavras. Scholtz, discípulo de Graser, utilizava o método fonético, combinando com o método de Graser, este utilizado no Brasil, as crianças traçavam as letras sem dizer os nomes, mas diziam os sons.

Outro método proposto por M. Shuller, e que foi baseado no método alemão Luben e Vogel, diz respeito à utilização simultânea do método analítico - sintático, esse compreende o ensino através de palavra-chave, com utilização de cartaz com desenho que representa a letra que vai ser ensinada: desenho de sacola para ensinar a letra s, com a palavra – chave sacola. Também o alfabeto ilustrado como ainda é conhecido e utilizado ainda nos dias de hoje.

De acordo que necessidades sociais surgiam, num contexto histórico, envolvendo também transformações, tanto culturais como político ideológicas, a alfabetização foi se constituindo, se enquadrando, no momento das necessidades vigentes, portanto já no período da república com a industrialização e a urbanização, faz surgir novos valores e é necessário um mínimo de instrução para a classe popular, e para a classe dominante e de ascensão social, à ideia de estabilidade social, ambas, através do sucesso escolar.

A alfabetização é um dos aspectos da educação com importância essencial para a construção social, estabelecida por ideologias de base histórica e práticas de comunicação, sendo do vigente momento histórico e social. Seu conceito pode variar o significado, mediante a percepção e compreensão das necessidades e das funções que a leitura e a escrita trazem para a sociedade (MARIA MORTATTI, 2000).

Finalmente, tudo o que foi dito nos permite concluir que a formação do alfabetizador –que ainda não se tem feito sistematicamente no Brasil –tem uma grande especificidade, e exige uma preparação do professor que o leve a compreender todas as facetas (psicológica, psicolinguística, sociolinguística e linguística) e todos os condicionantes (sociais, culturais, políticos) do processo de alfabetização, que o leve a saber operacionalizar essas diversas facetas (sem desprezar seus condicionantes) em métodos e procedimentos de preparação para a alfabetização, em elaboração e uso adequados de materiais didáticos, e, sobretudo, que o leve a assumir uma

postura política diante das implicações ideológicas do significado e do papel atribuído à alfabetização. (SOARES, 2011, p. 24)

Para um melhor entendimento do conceito de alfabetização, e outra forma de se pensar nessa atividade, é importante entender alguns aspectos - sócio-históricos, que induziram as concepções, as ideologias e as funções vinculadas à alfabetização no decorrer do tempo e em diversas sociedades.

No Brasil, a história da alfabetização traz consigo um índice de analfabetismo bastante alto. A escola republicana surge, e com ela, a preocupação com a alfabetização isso sendo próprio da escolarização. Diante do tema " escolarizar para alfabetizar", segundo José Barbosa:

até então, a história da alfabetização foram linhas sinuosas e difusas que, se em algum momento se uniam e se confundiam, logo adiante mantinham distância, marcando cada uma a sua independência. Na maior parte das vezes, ensinar a ler competia aos pais. (JOSÉ BARBOSA,1990, p.16)

No século XIX, tanto a escrita como a leitura se unificam, portanto, a criança lê o que escreve e escreve o que lê. Para José Barbosa (1990, p.20) "a escrita deixa de ser uma arte e passa a ser um trabalho manual, e sob protestos dos calígrafos. [...]".

De acordo que necessidades sociais surgiam, num contexto histórico, envolvendo também transformações, tanto culturais como político ideológicas, a alfabetização foi se constituindo, se enquadrando, no momento das necessidades vigentes, portanto já no período da república com a industrialização e a urbanização, faz surgir novos valores e é necessário um mínimo de instrução para a classe popular, e para a classe dominante e de ascensão social, à ideia de estabilidade social, ambas, através do sucesso escolar.

Visto que a leitura é uma atividade psicolinguística complexa composta por vários processos interdependentes, uma vez que a capacidade de ler envolve aspectos de percepção, linguagem, inteligência, memória (JERUSA SALLES; HELENA CORSO, 2009); o mais importante é que o contato entre o leitor e o objeto de leitura é realizada por meio da escrita, do som, do gesto e da imagem. No entanto a Base Nacional Comum Curricular traz que a leitura:

Compreende as práticas de linguagem que decorrem da interação ativa do leitor/ouvinte/espectador com os textos escritos, orais e multissemióticos e de sua interpretação, sendo exemplos as leituras para: fruição estética de textos e obras literárias; pesquisa e embasamento de trabalhos escolares e acadêmicos; realização de procedimentos; conhecimento, discussão e debate sobre temas sociais relevantes; sustentar a reivindicação de algo no contexto de atuação da vida pública; ter mais

conhecimento que permita o desenvolvimento de projetos pessoais, dentre outras possibilidades (2017, p.67).

Na infância, o desenvolvimento dessa prática é considerado um processo complexo, tendo em vista que, para praticar a leitura, o leitor precisa conhecer as letras do alfabeto e seus sons, saber extrair significado das palavras, criando assim elementos de linguagem e aspectos psicológicos.

No entanto para Regina Pinheiro, Graça Cavalcante e Nicolas Amorim (2018) durante a infância, o desenvolvimento da leitura é baseado na aquisição do significado, na capacidade de compreensão da linguagem e na eficácia da expressão oral, o que possibilita a prática da leitura.

Dessa forma pode-se entender que o processo construtivo da leitura não acontece naturalmente, ao contrário, as crianças precisam de um ensino explícito para aprender esse exercício.

1.2 BNCC E A ALFABETIZAÇÃO

A principal mudança que a BNCC trouxe foi no prazo-limite da alfabetização. Antes, ela deveria acontecer até o 3º ano do ensino fundamental, de acordo com o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC). Em 2019, houve uma antecipação e o limite passou para o 2º ano (ANTÔNIA AMANCIO, 2021).

Além disso, a BNCC entende a alfabetização como um processo que permite a criança codificar e decodificar os sons da língua em material gráfico, ou seja, nas letras. Para isso, ela precisa conhecer o alfabeto, ter consciência fonológica e desenvolver a mecânica de escrita e leitura (ANTÔNIA AMANCIO, 2021).

Assim, a Base enfoca nas relações entre fala e escrita. Ela coloca a apropriação do sistema alfabético da escrita como foco principal da ação pedagógica nos primeiros anos do ensino fundamental. Outra mudança da BNCC em relação à alfabetização é a adoção de uma perspectiva enunciativo-discursiva de linguagem. A linguagem é considerada uma atividade humana e integra um processo de interação entre pessoas, tendo sempre um objetivo e uma intenção (ALINE GALINDO, 2020).

Na prática, a Base coloca o texto no centro da unidade de trabalho. O documento orienta que os estudantes trabalhem com textos reais, que façam parte do dia a dia da criança. A centralidade do texto é aliada a atividades que estimulem a reflexão sobre a escrita alfabética. As crianças devem explorar a relação entre sons e

letras, investigar com quantas e quais letras se escreve uma palavra, testar diferentes organizações de sílabas (ALINE GALINDO, 2020).

Por fim, a alfabetização na BNCC incorpora o multi letramento. A Base orienta que as crianças aprendam as especificidades de leitura e de escrita nos ambientes digitais, sem abandonar o ensino de gêneros clássicos de textos, como o conto e a crônica (ALINE GALINDO, 2020).

Hoje em dia as crianças não possuem mais a mesma linha de raciocínio no qual eram vivenciadas a alguns períodos atrás. Todas as crianças que nasceram a a partir dos anos 2000 automaticamente já estão inseridas no processo de digitalização vivido atualmente, fica claro o quanto a tecnologia está presente no cotidiano das pessoas e principalmente dessas crianças, onde a existência de ferramentas físicas, foram trocadas por ferramentas tecnológicas e no âmbito da educação, não poderia ser diferente (HIVENIZIA OLIVEIRA, 2020).

Cabe lembrar ao docente, quanto as metodologias pedagógicas vinculadas com as tecnologias digitais que direcionem não apenas para a orientação, mas, principalmente, para o avanço do ser, buscando possibilidades de ensino aos indivíduos, de maneira lúdica, com intencionalidades pedagógicas. Além disso, é importante ressaltar o quanto a capacitação, cursos e workshops relacionados a prática pedagógica e a utilização da tecnologia são importantes para a carreira do docente e a sua atuação profissional, para que de fato seja efetivada um ensino de qualidade, mesmo que de maneira remota (HIVENIZIA OLIVEIRA, 2020).

1.3 JOGOS DIGITAIS

Nos últimos anos, houve avanços tecnológicos notáveis. Cada dia tem seu próprio conjunto de desafios trazidos por novos encontros que despertam nossa curiosidade e às vezes dão paz. E o mesmo se aplica à sala de aula. As Novas Tecnologias de Informação e Comunicação, representadas pelas TICs, vêm ao encontro do professor que está disposto a ver esta mudança como um aliado de sua prática pedagógica; no entanto, uma mudança verdadeiramente efetiva em relação ao uso destas tecnologias é necessária para que não se torne uma prática em nome da prática.

Uma transformação substancial como esta requer contemplação e planejamento. Ao utilizar os jogos como ferramenta de ensino, é importante lembrar que existem duas fases distintas: a exploração da forma livre da criança na fase informal, e o desenvolvimento orientado e desafiador do professor de novas habilidades e competências na fase formal, através da aplicação de técnicas e metodologia apropriadas (ANA PIZARRO, 2012).

Assim, os jogos podem ser um ótimo aliado para os professores na sala de aula e no laboratório de informática. Os jogos têm uma série de semelhanças. Eles representam um passatempo agradável, aderem às regras do jogo, e são um objeto jogável. O mesmo se aplica aos jogos de vídeo digital. Observa-se que os jogos eletrônicos são substancialmente mais complexos, pois utilizam uma gama maior de gadgets e aplicativos de computador (CLAÚDIO MENDES, 2006).

O número de estudantes que têm acesso e usam rotineiramente a Internet expandiu-se consideravelmente nos últimos anos. Agora é incomum observar crianças tão jovens quanto três jogando jogos em iPads. Nesta circunstância, a escola não pode sentar-se à margem e depender apenas de quadros-negros, giz e blocos de notas (ANA PIZARRO, 2012).

Isto evita a perturbação que a introdução de jogos eletrônicos criaria para o dia escolar comum. Este jogo irá enriquecer a maneira como os instrutores abordam sua profissão e a vida de seus alunos, em vez de substituí-los.

Os alunos que jogam jogos de vídeo são mais propensos a elaborar suas próprias estratégias para superar os obstáculos e aprender com seus erros (WIM VEEM E BEM VRAKKING, 2009).

Conseqüentemente, a função dos jogos digitais na educação é descompactar e entusiasmar os estudantes com novos conhecimentos. E é responsabilidade do professor, dentro do contexto de sua preparação e observação dos obstáculos de seus alunos, buscar atividades que possam ajudar a superá-los, quer a dificuldade seja individual ou em grupo (PIZARRO, 2012).

Utilizar os jogos digitais como uma espécie de desafio educacional representa uma nova tendência potencial na educação. Quando recomendado, os instrutores devem incluí-los nos planos de aula para que sirvam como mais do que um desvio para os alunos (PIZARRO, 2012).

Ao explicar as práticas de letramento que se infiltram no cotidiano das crianças de 6 a 7 anos com o auxílio dos jogos digitais, analisa-se a premissa que os jogos

digitais, além de serem uma prática prazerosa, estimulam e auxiliam o processo de ensino das crianças, promovendo seu desenvolvimento de aprendizagem (MICHELLE SANTOS, GIVANILDO SILVA, 2022).

No entanto Ghisene Gonçalves (2015), traz que as TIC,s tem sua influência dentro do processo de alfabetização, “pelo fato de ser imprevisível, o jogo pode imprimir o caráter de diversão e motivação à medida que, pelo acerto e erro, pelas regras que devem ser seguidas, pode-se alcançar ou não uma vitória” (GHISENE GONÇALVES, 2015, P. 40)

Haja visto que os alunos se sentem interessados em aprender, porque o desafio inerente à diversão do jogo continua a motivá-los. Para Ghisene Gonçalves (2015), O lúdico na alfabetização favorece o desenvolvimento de habilidades relacionadas à leitura e à escrita, desde que trabalhados de maneira sistemática e com um planejamento prévio.

Para Fernando Pimentel (2021) o método de aprendizagem se volta para a globalização e educação para a mídia. Segundo o lúdico, o ato de planejar envolve projetar algo no futuro e consiste em duas ações, uma de reflexão e outra de sistematização e ampliação em alternativas. Para atividades de preparação de aulas, os professores precisam inicialmente pensar sobre quem são seus alunos, O que ele você vai ensinar, O que está coberto, por que abordá-los, como essa aprendizagem pode ser facilitada de modo que o aluno aprenda de maneira prática.

De acordo com Fernando Pimentel (2021), a sistematização do programa inclui a declaração dos objetivos de aprendizagem, a sequenciamento do programa e a sequência da instrução, e a definição dos momentos a integração de recursos e materiais, a definição de momentos e os critérios de avaliação também orientam o processo de mediação instrucional.

Para Mônica Kanashiro e Manoel Junior (2018) não é novidade todas as funcionalidades que existem atualmente envolvendo a tecnologia, tais características, ajudam a melhorar os processos de leitura, interpretação de textos, escrita e alcançar de maneira mais acelerada uma gama de conhecimentos que antes não existia para muitos.

Mesmo diante de tantos desafios, os jogos e a tecnologia em si continua sendo uma ferramenta primordial para a vida de milhares de crianças e adolescentes, todas as metodologias e técnicas criadas a partir dela, ajudam cada vez mais esse processo de ensino aprendizagem. Principalmente, após o período de pandemia que causou

grandes traumas e impactos no sistema de ensino (MÔNICA KANASHIRO, MANOEL JUNIOR, 2018).

Existe atualmente diversos tipos de jogos online que compõe o campo da alfabetização, dando suporte aos professores e contribuindo para o processo de ensino/aprendizagem de cada aluno. Atualmente, na internet é possível encontrar uma gama de programas lúdicos que por sua vez, tem uma enorme contribuição no ensino (MÔNICA KANASHIRO, MANOEL JUNIOR, 2018).

Juliana Lucon e Marli Zibetti (2020), relata que um desses jogos é o "encaixe, alfabeto X figuras" onde os alunos poderão montar um esquema composto por figuras relacionadas aos seus conhecimentos e esse jogo vai progredindo a medida que o aluno consegue ir se desenvolvendo, a priori, a intenção do jogo é ir introduzindo o alfabeto na vida das crianças, ligando as letras a imagens que iniciem com essa determinada letra.

Além deste, existe também o "desordem", bem semelhante ao primeiro exemplo, que é composto também por figuras e letras e traz a contribuição do aprendizado das letras, bem como, da agilidade em conseguir clicar em cada letra no tempo determinado do jogo, isso ajuda o aluno, a se aprofundar quanto as letras do alfabeto, bem como, ter noção do tempo, para que consiga atingir seus objetivos (JULIANA LUCON, MARLI ZIBETTI, 2020).

O jogo de "Rimas" é bem popular, entre os jogos digitais encontrados na internet e os que foram vistos ao longo das literaturas estudadas, esse jogo de rimas, ele faz com que o aluno comece a falar e entender o que se fala, ligando as informações passadas na tela do computador, ajuda demais, a criança em seu desenvolvimento cognitivo e também pode ajudar, na interpretação e formação de frases a medida que seus aspectos psicológicos e motores vão se desenvolvendo nessa fase da infância (JULIANA LUCON, MARLI ZIBETTI, 2020).

Também é muito frequente encontrar jogos de desafios matemáticos, que ajudam a criança a calcular e a ter noções quanto aos números, sendo um dos jogos de maior importância, pois os números, eles têm o potencial de desenvolver ainda mais o raciocínio lógico da criança, aumento a sua gama de habilidades e questões que permeiam todo o funcionamento do seu cognitivo, facilitando até o aprendizado de outras matérias (ADVANUSIA OLIVEIRA, 2018).

Logo, a maioria dos jogos encontrados ao longo dos estudos está totalmente relacionado as vogais, fixação do alfabeto, atividades de trabalho com fonemas,

atividades para serem trabalhadas com as palavras, bem como atividades que possam desenvolver o cognitivo da criança e melhorar ainda mais seu desempenho para um futuro próximo, a partir dessas características percebe-se a importância de se haver a aplicação dos jogos digitais para o processo de alfabetização o que irá melhorar ainda mais e desenvolver ainda mais essas crianças para o futuro do mundo contemporâneo (ADVANUSIA OLIVEIRA, 2018).

Dessa maneira, toda contribuição existente, que possa melhorar a qualidade do ensino, principalmente nesse período de alfabetização é de grande importância para o setor educacional do país. Contribuindo para o alcance de uma vida melhor de muitas crianças (ADVANUSIA OLIVEIRA, 2018).

2 DESENVOLVIMENTO DA ALFABETIZAÇÃO ATRAVÉS DOS JOGOS DIGITAIS

Uma das etapas mais importantes da aprendizagem na vida escolar de um aluno é a leitura. Um aluno com boa alfabetização tem mais chances de aprender nas séries seguintes porque suas habilidades de escrita e leitura estão bem desenvolvidas.

Para que essa habilidade de leitura seja construída de forma divertida e significativa para toda criança, os jogos desempenham um papel muito importante, pois por meio deles é oferecido ao aluno o momento de comunicação que mais lhe interessa naquele momento - o ato de brincar.

Celso Antunes (2003, p.17) cita o seguinte sobre o jogo:

"O jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real".

Com base nessa ideia, pode-se dizer que a brincadeira é um momento mágico onde, por meio desse momento de inteligência, o aluno, mesmo que tenha que seguir regras, se diverte, avança em seu aprendizado e desenvolve o raciocínio lógico. Dessa forma, fica evidente a importância do brincar na construção da aprendizagem de cada aluno.

2.1 COMPREENDER O PROCESSO DE APRENDIZAGEM ATRAVÉS DOS JOGOS

Sabe-se que o uso de Tecnologias Digitais de Educação e Informação – TDICs podem ser manuseadas mesmo no ensino presencial. Seja projetando a superior concepção do conceito por parte dos educandos, seja com o propósito de se acostumarem às transmutações que se atribuem no conjunto didático. Então, o ensino ativo em um ambiente remoto demanda ajustes às convenções de ensino tradicionais e até mesmo práticas de ensino ativo.

A prerrogativa de usar um método ativo no ensino presencial é que ele é ilustrado para manejar com conjuntos menores de educandos, o que torna mais simples para os alunos interagirem com os docentes, embora seja primordial mais tempo para fomentar, cumprir e analisar as atividades, mas com a divulgação da

TDIC (Tecnologia de Informação e Comunicação Digital), o processo será mais inteligível porque as equipagens digitais de informação e comunicação também consentem que os docentes pratiquem com um conglomerado maior de educandos e comportam uma maior administração do tempo.

Desse modo, compreenderemos alguns dispositivos ativos de ensino mediados por TDIC, os quais acredita-se estar associado ao processo de ensino a distância. Nesse ponto, fundamental destacarmos que os cursos de ensino a distância – EaD são regulamentados pelo artigo 80 da lei nº 9.394, criada em 20 de dezembro de 1996 e pelo Decreto nº 9.057, criado em 25 de maio de 2017.

Quanto ao referido método, MACHADO, C. B. H.; MARCELINO, V. DE S. (2020) o reconhece por metodologia da micro aprendizagem (microlearning). Nesse sentido, Andrea Filatro e Carolina Cavalcanti (2018, p.95) aduz:

Em termos educacionais, a micro aprendizagem é particularmente apropriada à retenção de informação e, assim, à construção do conhecimento factual. Também se sujeita à construção de conhecimento informal, em atividades nas quais os aprendizes estão mais interessados em conteúdos cursos e específicos do que no acesso a um sólido corpo de conhecimentos relativo a um campo disciplinar.

Trata-se de uma proposta pedagógica que provavelmente se encaixa no perfil atual, pois é um momento atípico e, dessa forma, se evitar que os alunos fiquem sobrecarregados e desencorajados no ensino a distância. É uma abordagem simples, mas projetada para facilitar o aprendizado, permitindo que os alunos trabalhem em seu próprio ritmo, acessem o material no momento mais adequado e construam o conhecimento em etapas.

James Paul Gee, um dos pesquisadores e defensores dos jogos na educação, nos mostra que para uma aprendizagem ativa, o aluno deve pelo menos inconscientemente compreender e trabalhar com a gramática interna (conteúdo) e a gramática externa (práticas sociais). No entanto, para uma aprendizagem crítica, o aluno deve conscientemente ser capaz de processar, refletir, criticar e manipular essas gramáticas em um nível profundo (JAMES PAUL GEE, 2007). Isso aumenta a necessidade de as pessoas serem ativas nessas áreas em um nível de alfabetização crítica.

Em seu livro *Situated Language and Learning*, James Paul Gee (2004, p. 117) defende que para uma pessoa aprender e usar uma língua, sua aprendizagem deve ser situada, ou seja, deve ser baseada em exemplos concretos vivenciados pelos

alunos, por meio de repetições, pois segundo o autor o aprendizado é em certa medida efeito da prática.

Trazendo essa discussão para o contexto dos jogos digitais, James Paul Gee (2007) também argumenta que bons jogos são desenvolvidos para estimular e facilitar o aprendizado e o pensamento ativo e crítico quando colocam significado em um espaço multimodal por meio de experiências incorporadas para resolver problemas. e pensar a complexidade do conceito de mundos imaginados e a percepção das relações sociais e identidades reais e imaginadas no mundo contemporâneo.

Portanto, é importante avaliar como os estudos relacionados à aprendizagem de línguas com base em jogos digitais podem contribuir para aumentar a participação dos alunos nesse processo e dar-lhes a oportunidade de agir de forma crítica e reflexiva em relação à sua realidade.

Em seguida, discuto o conceito de jogo e suas aplicações. Johan Huizinga (2007) define a construção de "jogo" da seguinte forma:

Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (JOHAN HUIZINGA, 2007, p. 33).

Este autor defende que o jogo precede a cultura porque pressupõe a sociedade humana, enquanto os jogos podem ser jogados por animais (2007). No entanto, ele prova que os humanos são os únicos que podem fazer isso conscientemente, durante toda a vida, apenas por prazer, porque é uma característica essencial da sociedade humana. Outras características do jogo que o autor menciona são:

Uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras (JOHAN HUIZINGA, 2007, p. 16).

Apesar de sua publicação original em 1938 e dos jogos digitais ainda não existirem na época, o conceito trazido por seu autor ainda é válido. Portanto, Johan Huizinga (2007) entende o brincar como uma atividade com um objetivo em si,

baseado em regras pré-determinadas, vistas “não seriamente”, ou seja, relacionado à ludicidade, e ter a capacidade de "absorver o jogador de forma intensa e completa". Os jogos digitais também possuem essas características, mas talvez pela ampla disponibilidade das tecnologias digitais em nossa sociedade atual, alcancem um alcance maior.

Sobre a possibilidade de utilizar jogos para ensinar conteúdos, Valeska Souza et al. (2015) desenvolveram um estudo com alunos do ensino médio utilizando o jogo Trace Effects e constataram que

a aprendizagem baseada em jogos é relevante, pois proporciona uma abordagem das disciplinas escolares de forma envolvente, oferece oportunidade para objetivos de descobertas, de forma a desenvolver habilidades de trabalho em equipe, e é proveniente de uma atividade prática a que muitos estudantes estão familiarizados (VALESKA SOUZA et al., 2015, p. 5).

Embora a atividade seja conhecida pelos alunos e pelas oportunidades oferecidas, ainda percebo que o uso de jogos como auxiliares de ensino é contraintuitivo. Como apontou Adriana Zardini (2009), muitos ainda consideram os jogos apenas como uma forma de lazer e diversão e não os veem como uma fonte de motivação que faça com que os alunos interajam e se envolvam com o conteúdo que está sendo ensinado. Ou em um sentido mais crítico, Vilson Leffa et al. (2012) defendem que o maior entrave para a utilização de jogos nas escolas é a falta de professores com esse instrumento. Em suas palavras:

O videogame parece reverter a expectativa do professor, que, no contexto da escola, sempre se identificou como condutor do aluno, ensinando-o a ler e escrever, por saber mais do que ele; no caso do videogame, acontece o contrário: é o aluno que sabe mais e, se a tecnologia fosse adotada pela escola, teria de ser levada por ele, não pelo professor, que tipicamente ainda não adquiriu o letramento digital que o aluno já possui. É uma situação estranha e inaceitável para o conceito que normalmente se tem de escola, e provavelmente mais um aspecto que contribui para a rejeição do videogame (VILSON LEFFA et al., 2012, p 212)

Apesar de vivermos no século XXI e de tudo o que se prega sobre a atitude de professores e alunos, a partilha do conhecimento e a tarefa de ensinar, esta inversão dos papéis de Mestre e Aprendiz ainda guarda alguns preconceitos que precisam ser desconstruídos. Muitos professores ainda se sentem inseguros ao perceber que seus alunos possuem mais conhecimento sobre determinadas coisas

ou temas, e por isso relutam em explorar tais aspectos ou mesmo aceitar que seus alunos possam ter algo a ensinar.

Se estiverem preparados, o uso de jogos digitais em sala de aula pode ser uma forma de a escola e os professores, os imigrantes digitais, falarem a mesma língua com seus alunos, os nativos digitais, como menciona Marc Prensky (2001).

Gee (2006, pp. 8-11) lista em um texto intitulado *Are Video Games Good for Learning?* temas de motivação, insucesso, competição e cooperação, as várias formas como os jogos são desenvolvidos parecem dotar-lhes qualidades que promovem a aprendizagem e um sentido de domínio” (p. 10) para esses jogadores no sentido de que sentem que podem completar os jogos entendendo com sucesso como o jogo funciona e aplicar o que você aprendeu a jogos semelhantes.

João Mattar (2010), citando Abt (1987) traz uma definição sobre o potencial que os jogos possuem, corroborando com as informações trazidas neste trabalho. Para eles,

Jogos são dispositivos de ensino e treinamento efetivos para alunos de qualquer idade, e em muitas situações, porque são altamente motivadores e comunicam muito eficientemente conceitos e fatos em muitas áreas. Eles criam representações dramáticas do problema real estudado. Os jogadores assumem papéis realistas, encaram problemas, formulam estratégias, tomam decisões e recebem feedback rápido da consequência de suas ações (ABT, 1987, apud JOÃO MATTAR, 2010, p. xx).

Portanto, a partir dessa definição, dos princípios acima, e de James Paul Gee (2007), entende-se que a teoria de aprendizagem encontrada em bons jogos se encaixa bem em nosso mundo moderno, globalizado e tecnológico, muitas vezes melhor do que as teorias encontradas nas escolas. Os jogos podem manter os jogadores motivados, engajados e dispostos a dedicar tempo e esforço para subir de nível, mesmo que muitas vezes demore. Os jogadores participam ativamente desses jogos, enquanto nossas escolas falham em envolver os alunos de forma consistente.

Isso porque, segundo James Paul Gee (2005; 2007), eles permitem que os jogadores pratiquem e aprendam antes de mostrar seu desempenho. Isso significa que, nos jogos, eles aprendem por meio da experiência ao serem expostos a algo em um contexto com o qual se relacionam. Além disso, é possível errar "sem medo" no jogo, pois o progresso alcançado até o momento é salvo e, após uma derrota, o jogador volta ao último ponto salvo. Esse fato reduz o custo do fracasso, permitindo

que o jogador corra mais riscos e tente diferentes estratégias para obter sucesso. Pelo contrário, o fracasso na escola tem um preço alto podendo levar até mesmo à reprovação na disciplina.

James Paul Gee (2007) afirma ainda que as pessoas não tentarão fazer algo a menos que estejam prontas para tentar ou experimentar algo e isso está fortemente relacionado ao fato de que o sucesso sem esforço não é gratificante e sem recompensa também é desmotivador. Se os alunos não se sentirem importantes como parte do ensino e aprendizagem, eles tendem a não participar. Eles devem ser incentivados, desafiados, mas dentro de sua competência, para que possam se desenvolver gradativamente e perceber os benefícios de seus esforços.

Todos esses princípios e reflexões têm algo a acrescentar às nossas práticas educativas. Analisando as características de bons jogos anteriormente expressas e considerando o perfil dos alunos de hoje e a realidade tecnológica que eles vivenciam, podemos repensar nossos métodos de ensino e tentar incorporar essas características ao ensino/aprendizagem, tornando a escola um ambiente agradável, motivador e, sobretudo, um ambiente de acúmulo de conhecimentos importantes.

2.2 COMO O USO DOS JOGOS DIGITAIS CONTRIBUEM NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Esse “novo” aprendizado acontece por meio de jogos, neste caso desafios digitais. O desafio não vem de um adulto, nem de outra criança, mas da sua interação com o jogo de computador.

Por meio da brincadeira, as crianças começam a fazer conexões entre o que sabem e o que é novo para que possam absorver esse conhecimento. Lev Semenovich Vygotsky (2007) diz que por meio da brincadeira o sujeito libera o medo do novo, do desconhecido. Ao brincar com o desconhecido, você o informa e o controla. Vários autores como Brougère, Vygotsky, Adriana Friedmann, Tizuko Morchida Kishimoto entre muitos defendem a importância do brincar na aprendizagem, dentre eles Nicolau (1988, p. 78) se destacou em seus manuscritos dizendo que:

Brincar não constitui perda de tempo, nem é simplesmente uma forma de preencher o tempo [...] O brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que ela se envolve afetivamente e opera mentalmente, tudo isso

de maneira envolvente, em que a criança imagina, constrói conhecimento e cria alternativas para resolver os imprevistos que surgem no ato de brincar.

Ao brincar, a criança por si só favoreceu sua autoestima e assim favoreceu o fato de que em suas aquisições, a conquista está diante de novas informações. As subseções a seguir descrevem alguns jogos digitais gratuitos que podem ser usados para apoiar a alfabetização.

As brincadeiras exploradas e descritas a seguir são brincadeiras que podem ser utilizadas no processo de alfabetização. Determinar a idade em que se pode usar é muito difícil, pois sabe-se que cada criança é diferente da outra e cada uma tem seu tempo de aprendizado.

Por exemplo, o Jogo 1 pode ser usado por uma criança de 5 anos para aprender a relação entre a letra inicial e gravura, mas também pode ser usado por uma criança com idade superior com necessidades especiais e que ainda não consegue fazer essa relação. Portanto, a faixa etária de cada jogo não é especificada em sua descrição.

2.2.1 JOGO 1

O objetivo desse jogo é conectar a letra inicial com a figura que começa com ela, para que a criança mostre de forma lúdica e divertida o que já aprendeu sobre o som da letra, a grafia das letras e a imagem.

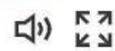
Figura 1: Jogo Alfabeto Animais

1:01

✓ 1



◀ 1 de 26 ▶



Fornecido por Wordwall

Fonte: <https://smartkids.com.br/atividades/jogo-alfabeto-animais/> Acesso em: 12/12/2022

2.2.2 JOGO 2

O objetivo deste jogo é mostrar a relação entre a letra mostrada no balão e a busca por ela no teclado do computador. Reconhecendo essa relação, ouve-se o nome da letra e a palavra que começa com ela.

Figura 2: Jogo Alfabeto de sabão



Fonte: <https://www.escolagames.com.br/jogos/alfabetoSabao/> Acesso em: 12/12/2022

2.2.3 JOGO 3

Este jogo ocorre em duas etapas. Na primeira etapa, o jogador vê uma figura, ouve seu nome e escreve uma palavra no teclado. Na segunda etapa, as palavras faladas na primeira etapa são pesquisadas por meio de um caça-palavras.

Figura 3: Jogo Ditado

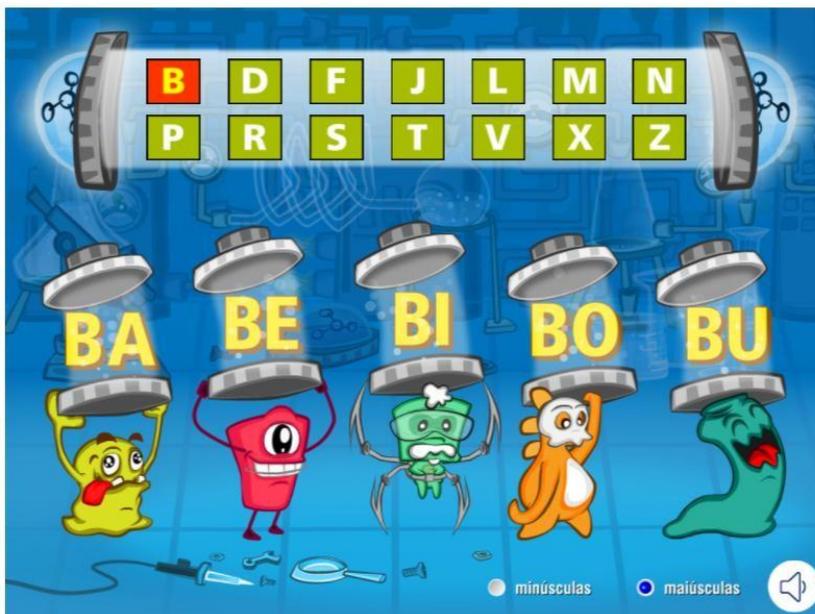


Fonte: <https://www.escolagames.com.br/jogos/ditado/> Acesso em: 12/12/2022

2.2.4 JOGO 4

O objetivo desse jogo é permitir que os alunos usem as letras para corrigir as sílabas de uma forma bem lúdica. O jogador pressiona uma sílaba e ouve sua pronúncia. As famílias silábicas são apresentadas uma a uma. Apenas sílabas de famílias cujo fonema está relacionado a um único grafema são mostradas. Famílias de letras "C, G" com mais de um fonema não são consideradas neste jogo.

Figura 4: Jogo Laboratório das sílabas



Fonte: <https://www.escolagames.com.br/jogos/laboratorioSilabas/> Acesso em: 12/12/2022

2.2.5 REFLEXÕES SOBRE OS JOGOS DIGITAIS NA ALFABETIZAÇÃO

Os jogos selecionados acima analisaram inicialmente as expectativas deste estudo. Todos os jogos trazem uma combinação que encanta as crianças com diversão, cores, entalhes, brincadeiras e desafios.

A partir das possibilidades de utilização desses diferentes jogos, cabe ao professor escolhê-los e adaptá-los para que se adequem ao estágio de desenvolvimento de seus alunos, planejar sua prática para que o jogo tenha uma finalidade e significado no processo criação do conhecimento.

Conforme escrito anteriormente, o processo de alfabetização começa assim que uma pessoa começa a aprender sobre o mundo ao seu redor. Dentro desse entendimento, os jogos digitais se tornam uma ótima forma de auxiliar na escrita e na leitura. Usado corretamente, desafiador no processo de aprendizagem, torna-se uma excelente ferramenta na “mão” do professor, um aliado na construção do conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O escopo da construção desta apuração foi entender o uso dos jogos digitais no processo de alfabetização, pois as crianças organizam o universo ao seu redor por meio de jogos e brincadeiras e nele se compõem, formando e entendendo a matéria escolar de um jeito mais intenso.

De acordo com a teoria sociocultural, a construção do conhecimento ocorre primeiro no nível externo e social (com outras pessoas) e depois no nível interno e individual. Assim, os sujeitos envolvidos nesse processo quando adultos, geralmente principalmente professores e colegas mais experientes, aumentam a estrutura do que e como aprender.

Além disso, mostrou-se que os jogos podem medir valores pessoais e coletivos, proporcionar paralelos, acender a competição e a solidariedade. A educação lúdica parte do ditado de que ministrar não é apenas ensinar a ler, escrever e esclarecer questões matemáticas, mas também acolher às precisões de construção da criança, para que sua personalidade se progrida completamente.

Para tanto, os institutos educacionais devem estar cientes da relevância do uso de brinquedos, jogos e brincadeiras, pois são os essenciais fomentadores da coletivização e da construção infantil como um todo. A ludicidade e a fantasia asseguram um rico acesso para o crescimento das crianças, tornando-as mais críticas, autônomas, criativas e contentes, de modo a receber uma aprendizagem intensa.

Dessa forma, pode-se assistir o planeta de forma mais abrangente, engendrar a progressão de todos os elementos da humanidade e obter resultados frutíferos principalmente na alfabetização. Toda educação seguramente envolvida com o exercício da cidadania precisa formular circunstâncias para a construção da personalidade de usar a língua de cunho seguro para responder às carências individuais e, nesse sentido, a ludicidade relaciona as crianças com a aprendizagem significativa de um método festivo.

Nesse sentido, em termos de leitura e escrita, preconiza-se que os jogos possam ser empregados para desenvolver a diversão, bem como que os educadores apurem atuais brincadeiras com os alunos e usem fundamentalmente objetos alternativos que os animem a utilizá-los.

Os jogos abrangem uma ampla gama de conceitos que estimulam a aprendizagem, pois permitem a interação com o ambiente, a construção coletiva de conceitos e experiências e o avanço do conhecimento. Apoiado em Lev Semenovitch Vygotsky (1988), essa interação visa estimular o aprendizado extenso e envolve muitas ações nos momentos de tomada de decisão, como seleção de personagem, posição para inserir e comando para exibir. O movimento, papel fundamental do professor na mediação, estimula a criança a aprender e refletir sobre o comportamento correto.

Os educadores também devem ser instruídos para lidar com o lúdico e usá-lo como porta de ensino e aprendizagem perdurante a alfabetização. Um ciclo de alfabetização propriamente motivado concede ao aluno um conhecimento mais oportuno e prazeroso. Neste caso, a instituição educacional se mostra como encarregado por esta educação e incentivos, bem como pela investidura nesta metodologia lúdica.

Nesse sentido, a mediação e a ampliação dos contextos de aprendizagem são necessárias para que os jogos sejam ferramentas eficazes de ensino e aprendizagem. No entanto, apesar da variedade de oportunidades oferecidas pelo jogo, as limitações também eram evidentes. Um dos principais obstáculos era usar o mouse como um comando como "Arrastar a resposta", além dos aspectos de tomada de decisão na formação de palavras, são necessárias habilidades motoras da criança. Assim, os professores devem estar atentos a fatores como manter o interesse e a motivação das crianças, garantindo uma harmonia adequada entre os objetivos da aula e a jogabilidade proposta no jogo.

Por derradeiro, por meio deste esboço pode-se especular que a emprego de jogos e brincadeiras na educação infantil é um aspecto fundamental na construção e conhecimento do aluno, sobretudo na alfabetização.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMÂNCIO, Antônia Tamires Souza. **Tecnologia digital como instrumento de ensino: construção de aprendizagem da criança na alfabetização.** 2021.

ANTUNES, Celso. **Um estudo sobre a autoestima e seu desenvolvimento em crianças até os seis anos de idade.** Curitiba: Filosofart, 2004.

AUDINO, Daniel Fagundes; NASCIMENTO, Rosemy da Silva. **Objetos de aprendizagem – Diálogos entre conceitos e uma nova proposição aplicada à educação.** Revista Contemporânea de Educação, v. 5, n. 10, p. 128-148.

BARBOSA, Gilvana Costa et al. Tecnologias digitais: possibilidades e desafios na educação infantil. In: **ESUD–XI Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância.** 2014.

BARBOSA, José Juvêncio. **Alfabetização E Leitura.** São Paulo: Cortez, 1990.

BECKER, Keiffer. Direito autoral e jogos digitais: **UM ESTUDO ACERCA DA REGULAMENTAÇÃO DO DIREITO AUTORAL DOS JOGOS DIGITAIS NO DIREITO BRASILEIRO.** DIREITO-PEDRA BRANCA, 2018.

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

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular.** MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.

FERREIRO, Emília e TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita.** Porto Alegre: Artmed, 1999

FERREIRO, Emilia. **Reflexões sobre alfabetização.** 22 ed. São Paulo: Cortez, 1993.

FILATRO, Andrea e CAVALCANTI, Carolina Costa. **Metodologias inovativas na educação presencial, à distância e corporativa.** 1. Ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

GALINDO, Aline Fonseca Lopes; PARENTE, Rebeca Talia Ximenes; DIÓGENES, Lenha Aparecida Silva. **Os efeitos da pandemia no processo da alfabetização das crianças: elementos de contextualização a partir da perspectiva docente.** 2020.

GEE, J. P. **Are video games good for learning?** Keynote address at Curriculum Corporation. 13th National Conference. Adelaide, August, 2006. Disponível em: <http://www.curriculum.edu.au/verve/_resources/Gee_Paper.pdf>. Acesso em: 18 jun. 2015.

GEE, J. P. **Good video games and good learning.** Phi Kappa Phi Forum, v. 85, n.2, 2005. Disponível em: <<http://www.jamespaulgee.com/sites/default/files/pub/GoodVideoGamesLearning.pdf>>. Acesso em: 18 jun. 2015.

GEE, J. P. **Situated language and learning: a critique of traditional schooling.** New York:

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy.** Revised and updated edition. New York: Palgrave/Macmillan, 2007.

GONÇALVES, Ghisene Santos Alecrim. **Alfabetização em tempos tecnológicos: a influência dos jogos digitais e não digitais e das atividades digitais na rotina da sala de aula.** 2015.

GIL, A.C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4.ed. São Paulo: atlas, 2022.

HUIZINGA, J. Homo ludens: **O jogo como elemento da Cultura.** SP: Perspectiva, 2007.

KANASHIRO, Mônia Daniela Dotta Martins; JUNIOR, Manoel Osmar SEABRA. Tecnologia educacional como recurso para a alfabetização da criança com transtorno do espectro autista. **Revista Diálogos e Perspectivas Em Educação Especial**, v. 5, n. 2, p. 101-120, 2018.

KISHIMOTO, T. M. (apud Froebel). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** 3ª ed. São Paulo: Cortez, 1999.

LEFFA, V. J.; BOHN, H. I.; DAMASCENO, V. D.; MARZARI, G. Q. **Quando jogar é aprender: o videogame na sala de aula.** Rev. Est. Ling, Belo Horizonte, v. 20, n. 1, p. 209-230, jan./jun. 2012.

LUCON, Juliana Stephan; ZIBETTI, Marli Lúcia Tonatto. **Alfabetização de crianças: concepções e perspectivas.** Revista Exitus, v. 10, p. e020032-e020032, 2020.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas.** São Paulo: EPU, 1986.

MACHADO, C. B. H.; MARCELINO, V. DE S. **Uma proposta didática para aulas remotas: microaprendizagem no ensino de física.** Revista Brasileira do Ensino Médio, v. 3, p. 187-202, 1 dez. 2020. Disponível em: <https://phprbraem.com.br/ojs/index.php/RBRAEM/article/view/76/50>> (Acesso em 17/07/2022).

MENEZES, Claudia; BORTOLI, Robélius. **Propriedade Intelectual em Jogos Digitais: Perspectiva do Brasil.** Cadernos de Direito, Piracicaba, v. 16, n. 30, p.187-206, 30 jun. 2016

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

MENDES, Cláudio Lúcio. **“Diversão, poder e subjetivação.”** Campinas, SP: Ed.Papirus, 2006

MERCADO, Luís P. L. Formação docente e novas tecnologias. In: MERCADO, LuísP. L. (Org.). **Novas tecnologias na educação: reflexões sobre a prática.** Maceió: EDUFAL, 2002. p.11-28.

MORAIS, A. G. **Sistema de escrita alfabética: como eu ensino.** São Paulo Ed. Melhoramentos, 2012.

MORAIS, Emanuela Vitória Dias; CASTRO, Marciene Pacheco de; SANTOS, Ubirajara Nogueira dos. **Jogos Digitais como ferramenta de auxílio à alfabetização**: um relato de experiência. Revista Tecnologias na Educação, v.10, n.25, p. 1-11, 2018.

MORGADO, Camila Lourenço. **Uso de jogos digitais com crianças com dificuldade de aprendizagem: um estudo de caso em uma intervenção pedagógica**. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar), Universidade Estadual Paulista, 2018.

MORTATTI, Maria do Rosário Longo. **Os sentidos da Alfabetização**. São Paulo: UNESP, 2000.

MUSSI, R. F. F. et al. **Pesquisa Quantitativa e/ou Qualitativa: distanciamentos, aproximações e possibilidades**. SUSTINERE, v. 7, n. 2, p. 414-430, 2019.

NASCIMENTO, Anna Christina de Azevedo. **Objetos de aprendizagem: entre a promessa e a realizada**. In: In: PRATA, C. L., NASCIMENTO, A. C. A. A. (Org.). *Objetos de Aprendizagem: uma proposta de recurso pedagógico*. Brasília: MEC, SEED, p.135-145.

NEVES, P.; BATIGÁLIA, F. **Diferenciação diagnóstica entre distúrbio e dificuldade de aprendizado em crianças de 7 a 9 anos**. Arquivos de Ciências da Saúde, São José do Rio Preto, v. 18, n. 2, p. 77-80, 2011.

OLIVEIRA, Advanusia Santos Silva de. **O processo de alfabetização com crianças do ensino fundamental mediado pela lousa digital interativa**. 2018.

OLIVEIRA, Hivenizia Calixta; MACHADO, Juliana Lacerda. **A Importância Do Lúdico Na Alfabetização De Crianças: Perspectivas**. FACTU, v. 38.2020

OLIVEIRA, K. S.; LIMA, C. S.; COUTO, F. P. **Jogos digitais e funções executivas em escolares com transtorno do déficit de atenção e hiperatividade (tdah): algumas reflexões**. Cenas Educacionais, v. 2, n. 1, p. 29-43, 2019.

PACHECO, Daiane Belmonte Machado, **Jogos Digitais no 3 Ano do Ensino Fundamental: Um estudo de caso**. Artigo (Especialização em mídias na Educação), Universidade Federal de Santa Maria Universidade Aberta do Brasil. 2017.

PATTO, Maria Helena Souza. **A Produção do Fracasso Escolar: história de submissão e rebeldia**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1999.

PEREIRA, Francisca Rejane Silva Cunegundes. **O uso do Facebook como ferramenta pedagógica em sala de aula: um estudo de caso na Escola Estadual Napoleão Ábdon da Nóbrega**. Monografia (Especialização em Fundamentos da Educação: Prática Pedagógicas Interdisciplinares), Universidade Estadual da Paraíba, UEPB. 2014.

PEREIRA, Verônica Sales; DE LIMA, Roberta Valéria Guedes; MOREIRA, Jonathan Rosa. **Contribuições do uso das Tecnologias da Informação e Comunicação no processo de alfabetização das crianças do primeiro ano do ensino fundamental**. PROJEÇÃO E DOCÊNCIA, v. 10, n. 2, p. 103-118, 2019.

PETRY, Arlete dos Santos. **Jogos Digitais e aprendizagem: algumas evidências de pesquisa**. In: COUTINHO, Isa de Jesus. ALVES, Lynn (orgs.). Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas: Papirus, 2016. p. 43-60.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987

PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante; FRANCISCO, Deise Juliana; FERREIRA, Adilson Rocha. **Jogos digitais, tecnologias e educação: reflexão e propostas no contexto da Covid-19**. 2021.

PINHEIRO, R. C.; CAVALCANTE, G. R. M.; AMORIM, N. O. **Jogos digitais para alfabetização: avaliando e reconfigurando o jogo “Batalha Naval”**. Revista Domínios de Linguagem, Uberlândia, vol. 12, n. 1, pp.653-680, jan./mar, 2018

PRENSKY, M. **Digital natives, digital immigrants**. Part 1. On the Horizon, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001.

PRENSKY, Marc. **Digital natives, digital immigrants**. On the Horizon. NBC University Press, v. 9, n. 5, oct. 2001.

QUEIROZ, Michele Gomes; BRASILEIRO FILHO, Samuel. **A Tecnologia como ferramenta didática no processo de alfabetização de crianças**. Research, Society and Development, v. 8, n. 8, p. e40881184, 2019.

RAMOS, Daniela Karine; ANASTÁCIO, Bruna Santana. **Jogos Digitais na Educação a Distância: Á aprendizagem e à democratização do conhecimento**. UNIREDE – Revista de Educação a Distância, v. 5, n. 2, p.319-335, 2018.

RAMPAZZO, Lino. **Metodologia Científica: para alunos dos cursos de graduação e pós-graduação**. 3ª ed. São Paulo: Loyola, 2005.

RIBEIRO, Marcelo Silva de Souza; CARVALHO, Rodrigo Clementino de. Jogos digitais, aprendizagem e desempenho escolar: o que pensam os garotos que jogam? In: COUTINHO, Isa de Jesus; ALVES, Lynn. **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas: Papirus, 2016. p. 43-60.

RIBEIRO, Marilda P.O. **Jogando e aprendendo a jogar: funcionamento cognitivo de crianças com história de insucesso escolar**. São Paulo: EDUC; Fapesp, 2005. (p.36-39) Routledge, 2004.

SALLES, J.F.; CORSO, H.V. **Relação entre leitura de palavras isoladas e compreensão de leitura textual em crianças**. Letras de Hoje, Porto Alegre, v.44, n. 3, p. 28-35, jul./set. 2009.

SANTOS, M. C. R. G. B. DOS; SILVA, G. DA. **O uso do jogo digital no processo de alfabetização: um relato de experiência.** *Educação: Teoria e Prática*, v. 32, n. 65, p. e18[2022], 4 abr. 2022.

SILVA, M. F. G.; LEITE, C. **Percepções dos docentes sobre a vivência da interdisciplinaridade nas práticas docentes universitárias em Portugal e no Brasil.** *Cenas Educacionais*, v. 1, n. 2, p. 13-27, 29 dez. 2018.

SIQUEIRA, Elton Samanho, et. al. **ALE RPG Jogo Digital para aprendizado de crianças em leitura e escrita.** *RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação*, v. 10, n. 1, p.1-10, 2012.

SOARES, Gilvan Mateus, **Os Jogos Digitais de livros Didáticos de Língua Portuguesa.** UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS FACULDADE DE LETRAS PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS LINGUÍSTICOS, BELO HORIZONTE 2019

SOUZA, R. A. **Um olhar panorâmico sobre a aprendizagem de línguas mediada pelo computador: dos drills ao sociointeracionismo.** *Fragmentos*, Florianópolis, n. 26, p. 73-86, jan/jun. 2004.

SOUZA, V. V. S. **Letramento digital e formação de professores.** *Revista Língua Escrita*, Belo Horizonte, n. 2, p. 55-69, 2007. Disponível em: <http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/files/uploads/revista%20lingua%20escrita/LinguaEscrita_2.pdf>. Acesso em: 01 jun. 2022.

SOUZA, V. V. S.; REIS, I. A. R. dos; OLIVEIRA, S. A. S. **Playing trace effects with brazilian high school students: complexity and games.** *Revista Desempenho*, v.1, n.23, 2015. Disponível em: <<http://periodicos.unb.br/index.php/rd/article/viewFile/16349/11633>>. Acesso em: 01 dez. 2022.

VEEM Win. VRAKKING, Ben. **Homo Zappiens: Educando na era digital.** Porto Alegre: Artmed, 2009.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** São Paulo: Martins Fortes, 2007

ZANOLLA, S.R.S. **Indústria Cultural e Infância:** Estudo sobre formação de valores em crianças no universo do jogo eletrônico. *Educação e sociedade*, v. 28, n. 101, p. 1329-1350, 2007.

ZARDINI, A. S. **Software educativo para ensino de inglês: Análise e Considerações Sobre Seu Uso.** 2009. 159 p. Dissertação (Mestrado em Educação Tecnológica). CEFET: Belo Horizonte. Disponível em: <<http://www2.et.cefetmg.br/permalink/a0b03d88-14cd-11df-b95f00188be4f822.pdf>>. Acesso em: 07 ago. 2022.

ZOGAIB, Simone Damm; SANTOS, Solange dos. **Jogos digitais e aprendizagem: uma discussão sobre as possibilidades do trabalho pedagógico com crianças na Educação Infantil.** *Revista EDaPECI*, v. 15, n. 3, p. 562-577, 2015