

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL  
CENTRO DE TECNOLOGIA  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Daiane Belmonte Machado Pacheco

**JOGOS DIGITAIS NO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL: UM  
ESTUDO DE CASO**

Sant'Ana do Livramento, RS  
2017

**Daiane Belmonte Machado Pacheco**

**JOGOS DIGITAIS NO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL: UM ESTUDO DE CASO**

Artigo de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação (EaD) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS) como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Mídias da Educação**.

Orientador: André Zanki Cordenonsi

Sant'Ana do Livramento, RS  
2017

**Daiane Belmonte Machado Pacheco**

**JOGOS DIGITAIS NO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL: UM ESTUDO DE CASO**

Artigo de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação (EaD) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS) como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Mídias da Educação**.

**Aprovado em 21 de outubro de 2017**

---

**André Zanki Cordenonsi, Dr. (UFSM)**  
(Presidente/Orientador)

---

**Alencar Machado, Dr. (UFSM)**

---

**Gilse Antoninha Morgental Falkembach, Dra. (UFSM)**

Sant'Ana do Livramento, RS  
2017

# JOGOS DIGITAIS NO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL: UM ESTUDO DE CASO<sup>1</sup>

## DIGITAL GAMES IN THE 3<sup>RD</sup> YEAR OF FUNDAMENTAL EDUCATION: A CASE STUDY

Daiane Belmonte Machado Pacheco<sup>2</sup>  
André Zanki Cordenonsi<sup>3</sup>

### RESUMO

O presente trabalho teve por objetivo analisar o uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação numa turma do 3º ano do ciclo de alfabetização. A pesquisa ocorreu em uma escola estadual do município de Santana do Livramento/RS, numa turma de 3º ano do Ensino Fundamental. A metodologia consistiu em um estudo de caso realizado nessa turma. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, tendo como instrumento de coleta de informações os diários de campo, dos alunos e dos professores, produzidos durante a realização da pesquisa-ação na qual os alunos vivenciaram o uso de jogos para alfabetização nas aulas. Nas impressões registradas nos diários de campo foi observado que a maioria da turma demonstrou gostar dos jogos. Após a análise dos diários de campo foram organizadas três categorias analíticas: Aderência dos alunos aos jogos, satisfação dos alunos nas atividades e dificuldades/limitações nas atividades. Desta forma pude perceber que os jogos educacionais são primordiais no ciclo de alfabetização e, além disso, trazem ludicidade à aprendizagem.

**DESCRITORES:** Alfabetização; Tecnologias da Informação e da Comunicação; Jogos Educacionais.

### ABSTRACT

This research had the objective of analyzing the use of Information and Communication Technologies in a class of the 3rd year of the literacy cycle. The research was carried out in a school in the city of Santana do Livramento / RS, in a third year class of Elementary School. The methodology consisted of a case study carried out in this class. It is a qualitative research, having as an instrument of information collection the diaries of students and teachers, produced during the performance of the action research in which the students experienced the use of games in class. From the journals it was observed that the majority of the class demonstrated to like the games. After analyzing the diaries, three analytical categories were organized: Adherence of students to games, students' satisfaction in activities and difficulties in activities. In this way I realized that educational games are important for students' learning and, in addition, bring learning to playfulness.

**KEYWORDS:** Literacy; Information and Communication Technologies; Educational Games.

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

<sup>2</sup> Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

<sup>3</sup> Professor Orientador, Doutor, Universidade Federal de Santa Maria.

## 1 INTRODUÇÃO

As Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) fazem parte do cotidiano e do conhecimento da grande maioria da sociedade, principalmente entre as crianças e jovens. É através, principalmente, do uso da Internet, de jogos, de aplicativos e de redes sociais que acontece essa interação. Essas mídias estão despertando um grande interesse e curiosidade nos mesmos por, além de tudo, serem consideradas uma forma de entretenimento. Esse cenário tecnológico tem se tornado um desafio para os professores, pois alguns ainda não dominam o uso dessas mídias. Segundo Vani Kenski(2008,p.180) Esse também é um duplo desafio da Educação: Adaptar-se aos avanços da tecnologia e orientar o caminho de todos para o domínio e a apropriação crítica desses novos meios.

Para enfrentar esses desafios, o professor precisa buscar uma formação em relação às tecnologias, para assim poder mediar e orientar os educandos com uso consciente das TICs. Além disso, como as TICs assumem uma centralidade na vida das pessoas e despertam grande interesse para as crianças e os jovens, podem ser utilizadas como uma potente ferramenta de aprendizagem. Nesse sentido, o professor precisa adaptar seu planejamento e atividades para utilizar as tecnologias como ferramenta de aprendizagem.

Desde a Educação Infantil as tecnologias chamam a atenção dos educandos. Quando chegam ao Ensino Fundamental, esse fato não é diferente, pois, mesmo quando estão iniciando o processo de alfabetização, alguns já sabem acessar jogos, aplicativos e redes sociais. Esse fator não pode passar despercebido pelo professor alfabetizador, pois essa curiosidade e interesse poderão auxiliar no processo de alfabetização. Cabe ao professor fazer uma relação entre as tecnologias e as atividades de alfabetização.

No local onde trabalho, por exemplo, tal realidade começa a ser problematizada, pois estamos iniciando a caminhada para aliar as tecnologias de informação e de comunicação ao processo de alfabetização dos alunos. Atualmente, trabalho em uma Escola Estadual no município de Santana do Livramento. A instituição fica localizada no centro da cidade e possui 19 professores e 500 alunos.

Em relação às tecnologias, a escola possui os seguintes equipamentos: *Data Show*, *Debold*, Lousa digital e *Netbooks*. Temos acesso à Internet, embora a capacidade de dados seja limitada. Contudo, ainda a grande maioria dos professores não utiliza com grande frequência as TICs em suas atividades, pois, percebo que não se sentem a vontade ou afirmam que não possuem o conhecimento necessário para utilizá-las.

Tendo em vista essas constatações, o meu intuito foi pesquisar sobre a utilização das Tics no ciclo de alfabetização, trabalhando com jogos na turma de 3º ano, na qual eu atuo. Acredito que as Tics podem auxiliar significativamente no desenvolvimento da aprendizagem dos indivíduos, já que as mesmas despertam grande interesse e trazem ludicidade para o contexto da alfabetização.

Assim, o intuito desta pesquisa esteve em aprofundar os conhecimentos sobre as mídias na alfabetização e buscou propor atividades de alfabetização que envolvam as tecnologias para alunos do 3º ano do Ensino Fundamental.

## **1.1 OBJETIVO GERAL**

Analisar o uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) na alfabetização, de turma de 3º ano do Ensino Fundamental, de uma Escola Estadual do município de Santana do Livramento.

## **1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Pesquisar diferentes Tics para os ciclos de alfabetização;
- Propor aos alunos atividades que utilizem as TICs no processo de alfabetização;
- Avaliar o uso das Tics em uma turma de 3º ano do Ensino Fundamental.

## **2 METODOLOGIA**

Como o meu propósito foi compreender os possíveis usos das Tecnologias de Informação e de Comunicação (TICs) em uma turma de 3º ano do Ensino Fundamental, optei pela pesquisa qualitativa, a qual:

[...] compreende um conjunto de diferentes técnicas interpretativas que visam a descrever e a decodificar os componentes de um sistema complexo de significados. Tem por objetivo traduzir e expressar os fenômenos do mundo social. (NEVES, 1996, p.1).

A pesquisa qualitativa é uma abordagem categórica a esse estudo e nas pesquisas envolvendo educação. "As pesquisas qualitativas [...] pedem descrições, compreensões e análises de informações, fatos, ocorrências que naturalmente não são expressas por números (MARTINS; THEÓPHILO, 2007, p. 135)."

A pesquisa qualitativa permite reflexões sobre os dados apresentados na pesquisa, o que contribuiu muito para realização do trabalho. Para iniciar, realizei uma pesquisa sobre as diferentes TICs para os ciclos de alfabetização através de uma revisão bibliográfica.

Um levantamento bibliográfico é se potencializar intelectualmente com o conhecimento coletivo, para se ir além. É munir-se com condições cognitivas melhores, a fim de: evitar a duplicação de pesquisas, ou quando for de interesse, reaproveitar e replicar pesquisas em diferentes escalas e contextos; observar possíveis falhas nos estudos realizados; conhecer os recursos necessários para a construção de um estudo com características específicas; desenvolver estudos que cubram lacunas na literatura trazendo real contribuição para a área de conhecimento; propor temas, problemas, hipóteses e metodologias inovadoras de pesquisa; otimizar recursos disponíveis em prol da sociedade, do campo científico, das instituições e dos governos que subsidiam a ciência.(GALVÃO,2010 p. 1).

O levantamento bibliográfico vem fortalecer a pesquisa, trazendo subsídios para o desenvolvimento do trabalho, pois a revisão bibliográfica é a base para qualquer pesquisa.

Após, propus atividades utilizando as TICs, conforme descrito nas próximas seções. Ao final da pesquisa, fiz uma reflexão sobre os usos e os impactos das Tics na aprendizagem dos alunos. Para o estudo, cada aluno portou um Diário de Campo onde registravam as atividades que estavam desenvolvendo. Além disso, eu também fiz uso de um Diário de Campo, registrando a participação dos alunos nas atividades desenvolvidas. Tratou-se de um estudo de caso, o qual:

O estudo de caso como estratégia de pesquisa compreende um método que abrange tudo - com a lógica de planejamento incorporando abordagens específicas à coleta de dados e à análise de dados (YIN, 2001. p.33).

Segundo Yin (2010, p. 31) “a pesquisa de estudo de caso pode incluir estudos de caso únicos quanto de casos múltiplos”. O estudo de caso promove uma reflexão sobre o planejamento e sobre as diferentes visões e aprendizagens dos alunos promovendo reflexões sobre os resultados da pesquisa.

Na realização do estudo, os alunos participaram de uma pesquisa-ação em que professores e alunos trabalham juntos, pois eles utilizaram alguns jogos de alfabetização

escolhidos pela professora e, logo em seguida, conversaram sobre as suas facilidades e dificuldades durante o jogo. Conforme esclarece Fonseca (2002, *apud* GERHARDT e SILVEIRA, 2009, p.40):

A pesquisa-ação pressupõe uma participação planejada do pesquisador na situação problemática a ser investigada. O processo de pesquisa recorre a uma metodologia sistemática, no sentido de transformar as realidades observadas, a partir da sua compreensão, conhecimento e compromisso para a ação dos elementos envolvidos na pesquisa (p. 34). O objeto da pesquisa-ação é uma situação social situada em conjunto e não um conjunto de variáveis isoladas que se poderiam analisar independentemente do resto. Os dados recolhidos no decurso do trabalho não têm valor significativo em si, interessando enquanto elementos de um processo de mudança social. O investigador abandona o papel de observador em proveito de uma atitude participativa e de uma relação sujeito a sujeito com os outros parceiros. O pesquisador quando participa na ação traz consigo uma série de conhecimentos que serão o substrato para a realização da sua análise reflexiva sobre a realidade e os elementos que a integram. A reflexão sobre a prática implica em modificações no conhecimento do pesquisador (p. 35). Desta forma a pesquisa-ação é de caráter colaborativo, ou seja tem o objetivo de integrar alunos, professores e demais funcionários da Unidade de Ensino visando uma reflexão entre teoria e a prática docente, com fins de promover mudanças na educação.

A pesquisa-ação baseia-se na participação do pesquisador de maneira planejada, a pesquisa possui uma metodologia organizada, tendo como objeto uma situação social, sendo assim o pesquisador participa ativamente, além disso, coloca as impressões no momento da reflexão sobre o resultado da pesquisa. O foco principal da pesquisa foi a colaboração mútua entre os participantes.

Assim, afirmo que minha pesquisa foi uma pesquisa qualitativa na forma de estudo de caso em uma turma do 3º ano do ciclo de alfabetização numa escola estadual do município de Santana do Livramento<sup>4</sup>. Contou com a participação de 15 alunos, os quais foram identificados com as letras A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O para fins de preservação de suas identidades.

Os passos da coleta de dados da pesquisa-ação foram aplicações dos jogos utilizando os *netbooks*, duas vezes na semana, durante uma hora. Logo em seguida, os alunos registraram em seu diário de campo as suas impressões em relação ao jogo. O diário de campo

---

<sup>4</sup> Destaco que os dados da escola estão sendo suprimidos para fins de preservação.

foi um pequeno caderno no qual os mesmos escreveram os seus relatos. Eu também tinha o meu diário onde escrevi as minhas impressões em relação ao desenvolvimento da turma. As atividades tiveram início dia 24 de maio e foram até o dia 14 de junho. Após a aplicação dos jogos foi feita uma análise dos dados dos diários de campo.

### **3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA**

As TICs estão, a cada dia, adquirindo mais espaço no cenário educacional. Os indivíduos já estão chegando às instituições educacionais com algum conhecimento ou curiosidade sobre as tecnologias e suas possibilidades, pois são parte de seu cotidiano. Os professores e a escola estão vivenciando uma era de informação e de saberes extremamente rápidos, que mudam a todo o momento. Nesse novo cenário, o professor precisa ser o mediador do conhecimento entre as tecnologias e a aprendizagem.

Um saber ampliado e mutante caracteriza o estágio do conhecimento na atualidade. Essas alterações refletem-se sobre as tradicionais formas de pensar e fazer na educação. Abrir-se para as novas educações, resultantes de mudanças estruturais nas formas de ensinar e aprender possibilitadas pela atualidade tecnológica, é o desafio a ser assumido por toda a sociedade. (KENSKI 2012 *apud* BINOTTO, 2014, p.318).

Essas mudanças na sociedade devem também promover mudanças na escola, pois a escola precisa abrir-se para as novas possibilidades proporcionadas pelas tecnologias, mudando assim a sua maneira de ensinar e aprender promovendo um aprendizado mais dinâmico e atrativo. Quando vamos falar sobre o uso das TICs no cenário educacional, não falamos apenas do uso da Internet e seus aplicativos, abordamos também todas as tecnologias digitais disponíveis e suas ferramentas, sendo elas projetores de vídeo, o rádio, o uso do computador sem acesso à Internet — utilizando apenas o instrumento seus programas —, entre outras tecnologias.

Tendo em vista todo o potencial das Tics no processo de aprendizagem, acredito que o uso das mesmas no processo de alfabetização possibilita uma apropriação dos códigos da escrita de uma forma diferente e potencializa a leitura e a escrita de diversas formas.

Se por um lado a escola (e, como parte dela, os professores) frequentemente propõe um modelo de leitura e de escrita linear, por outro, cada vez mais as novas tecnologias apresentam suportes de leitura e de produção coletiva de texto em forma de hipertexto que

transformam quem lê e quem escreve em condutor de seus caminhos de leitura/escrita, em capitão de sua própria viagem, em guia também nas navegações dos outros (SOUZA, 2005 *apud* FILVA 2015, p.4)

Acredito que através do uso das TICs poderão ser ofertadas vivências mais contextualizadas de leitura e escrita proporcionando ao aluno um significado para sua aprendizagem.

### **3.1 ALFABETIZAÇÃO**

Alfabetização é um tema que gera diversas discussões e opiniões em relação ao seu conceito e seu processo de aprendizagem. Vários autores debatem essa temática há muitos anos e, atualmente, esse fato não é diferente. Segundo Ferreiro (1999), “a alfabetização não é um estado ao qual se chega, mas um processo cujo início é na maioria dos casos anterior a escola e que não termina ao finalizar a escola primária” (FERREIRO, 1999, p.47). A partir desse pensamento podemos compreender que a alfabetização possui um aprendizado anterior a escola, sendo assim não é somente nesse espaço que a mesma ocorre e nem é finalizada, esse conhecimento deve ser levado em consideração pelo professor durante o seu planejamento. Freire (1991) afirma que “Não basta saber ler Eva viu a uva, é preciso compreender qual a posição que Eva ocupa no seu contexto social, quem trabalha para produzir a uva e quem lucra com esse trabalho”. Por isso, o professor precisa compreender a importância da alfabetização e entender que não adianta o aluno decifrar decodificar códigos sem compreender a função da escrita na sua realidade.

O ato de ensinar a ler e escrever, mais do que possibilitar o simples domínio de uma tecnologia, cria condições para a inserção do sujeito em práticas sociais de consumo e produção de conhecimento e em diferentes instâncias sociais e políticas. (MACIEL; LUCIO, 2009, p.16).

No momento em que o indivíduo domina a leitura e a escrita, o mesmo começa a participar ativamente do meio em que está inserido, abrindo maiores oportunidades para esse indivíduo interferir e dialogar sobre a sua realidade. Por isso Carvalho traz que:

Antes mesmo de ensinar a decodificar as letras e sons, é preciso mostrar aos alunos o que se ganha, o que se aprende com a leitura: mas isso só será possível por meio de atividades que façam sentido,

que visem a compreensão de leitura desde as etapas iniciais de alfabetização. (CARVALHO, 2010, p.11).

O professor deve mediar à alfabetização de forma que desperte o interesse no aluno, sem tornar esse aprendizado difícil e cansativo, do contrário o aprendizado vai ocorrer de forma difícil e menos atraente. Além de tornar o ensino interessante, o educador precisa apresentar atividades diferentes e de formas variadas para que a criança amplie suas leituras e vocabulário. Ao encontro desse pensamento Carvalho propõe que “Para formar indivíduos letrados, não apenas alfabetizados, o repertório e as situações de leitura, tanto das crianças quanto dos jovens e adultos, precisa ser ampliado para conter diversos textos que circulam intensamente na vida social. (CARVALHO, 2010, p.15).”

Por isso, o processo de alfabetização precisa utilizar diferentes gêneros textuais e não se deter apenas a um tipo de texto ou atividades, pois o indivíduo deve conhecer e interpretar diferentes situações propostas pela vida social. Nos últimos anos, com o advento do conceito de letramento, novas orientações para o ensino enfatizam a necessidade de se trabalhar com os usos e funções sociais da escrita. (MACIEL; LUCIO, 2009, p.25)

Após as leituras sobre alfabetização, podemos compreender que a alfabetização precisa ter um comprometimento e uma ligação com a realidade, sendo assim podemos perceber que a grande maioria dos autores enfatiza a ideia de alfabetizar mostrando e trabalhando as funções sociais de leitura e escrita, deixando para trás a visão mecânica e repetitiva de exercícios sem contextualização. Ao encontro dessa mudança deve ocorrer a mudança de pensamento do professor em relação à alfabetização. Uma questão relevante na conduta do educador alfabetizador é o estímulo à produção gráfica dos alunos e sua oralidade, em que professor deve estimular e valorizar esse processo. Seber traz:

As intenções de escrita só podem ser reconhecidas, portanto, se o professor se dispuser a desempenhar o papel de interlocutor da criança. Ao procurar saber o que ela quis representar e ao respeitar o modo como o desejo se manifestou graficamente, pouco a pouco o professor aprende a fornecer informações sobre a língua escrita na hora certa e na dosagem correta, ou seja, ajustadas àquelas ideias que a própria criança vem desenvolvendo. (SEBER, 2009, p.16)

Portanto, podemos observar a relevância do papel do alfabetizador perante às produções gráficas dos alunos, além disso, a necessidade de o mesmo interceder como interlocutor que deve dosar suas orientações conforme as necessidades dos alunos.

## 3.2 JOGOS EDUCACIONAIS

Com o passar dos tempos, a sociedade foi se modificando. Um exemplo disso foi a inserção das tecnologias na vida das crianças e jovens. Considera-se que, a partir desse novo cenário social, a educação não pode mais ficar estagnada no tempo sem atualização e inserção das tecnologias. Mattar nos diz que:

A educação dos nossos jovens está hoje brutalmente segmentada: na escola, o ensino de um conteúdo descontextualizado que o aluno tem que decorar, passiva e individualmente, nos games, o aprendizado em simulações que o próprio jogador ajuda a construir, ativa e colaborativamente. (MATTAR, 2009, p.14)

A partir desse pensamento, podemos observar que a educação precisa ter um contexto e, além disso, ser mais atrativa. O jogo é um exemplo de uma ferramenta mais atraente para aprendizagem, pois o indivíduo participa e interage diferente de um ensino simplesmente passivo sem colaboração do aluno. Os jogos educativos trabalham principalmente com a ludicidade, por isso despertam tanto interesse entre as crianças e adultos. Segundo Vani Kenski(2008,p.180) Esse também é um duplo desafio da Educação: Adaptar-se aos avanços da tecnologia e orientar o caminho de todos para o domínio e a apropriação crítica desses novos meios.”Assim como na guerra, a tecnologia também é essencial para a educação.Ou melhor ,educação e tecnologia são indissociáveis. (KENSKI, 2015, p.43)”.

A tecnologia pode e deve estar entrelaçada com a educação desde que esteja presente na escola, no currículo e no planejamento dos professores. Neste contexto, o educador é um mediador do conhecimento, que une a tecnologia ao conhecimento. Essa união também pode ser realizada através do uso de jogos educacionais, que trazem o lúdico para aprendizagem e juntamente com essa ludicidade ocorre a aprendizagem de uma forma mais divertida. Sendo assim, acredito que os jogos surgem como mais opção de ferramenta de aprendizagem que, juntamente com um ensino contextualizado, vem agregar conhecimento e ludicidade à educação.

No entanto o uso da tecnologia, especialmente o computador, exigirá do professor grande empenho e dedicação durante o seu planejamento.

[...] exige mais dedicação do professor, mais apoio de uma equipe técnico-pedagógica, mais tempo de preparação. O que muda então no papel do professor? Muda a relação de espaço, tempo e comunicação com os alunos... é uma animação e coordenação muito mais flexível e constante que exige atenção sensibilidade, intuição e domínio tecnológico (MORAN, 2007 *apud* BINOTTO, 2014, p.325).

Para o professor utilizar as tecnologias em seu planejamento é necessário um domínio sobre essa tecnologia e, além disso, precisa mudar sua forma de comunicação e coordenação. Concomitantemente precisa contar com um apoio técnico-pedagógico para organizar suas atividades. Ao encontro disso podemos observar que a tecnologia na escola só terá importância se a mesma for considerada parte do planejamento.

[...] como uma ferramenta de auxílio e motivadora à sua prática pedagógica, um instrumento renovador do processo de ensino aprendizagem que lhe forneça meios para o planejamento de situações e atividades simples e criativas e que, conseqüentemente, lhe proporcione resultados positivos na avaliação de seus alunos e de seu trabalho. (LUCENA, 2002 *apud* BINOTTO, 2014, p.326).

Por isso devemos observar que as tecnologias, precisam e devem estar entrelaçados com a aprendizagem e, além disso, devem ser consideradas como uma ferramenta pedagógica que traz ludicidade e situações criativas para o processo de aprendizagem. Desse modo, essa ferramenta pedagógica poderá estar presente na alfabetização, trazendo resultados positivos para aprendizagem.

### **3.3 JOGOS EDUCACIONAIS NA ALFABETIZAÇÃO**

A alfabetização é um processo que demanda uma grande diversidade de atividades, pois a mesma não pode ser realizada de uma única forma para todos os indivíduos. Sendo assim, considero que os jogos educacionais de alfabetização são mais uma ferramenta que o professor alfabetizador pode utilizar em sala de aula. Segundo Paiva:

Jogos são geradores de cultura, lidam com normas, regras, códigos, atitudes, etc. São constantes nas civilizações, vinculam participantes, tendem a ser agradáveis quando compartilhados, valorizam habilidades e preparam os participantes para desafios. (PAIVA, 2015, p.17)

De um modo geral, podemos observar que os jogos fazem parte da sociedade há muito tempo e, além disso, promovem momentos agradáveis, que preparam os indivíduos para desafios da vida. Nesse sentido, pode-se pensar os jogos como uma potente ferramenta na educação na alfabetização, pois envolve os alunos em situações que permitem o desenvolvimento de suas habilidades e promovem a leitura e a escrita de uma forma diversificada, através, por exemplo, do uso de seus aplicativos.

É importante para os alunos a utilização de outros meios que auxiliem para diversidade do método de ensino. A inovação tecnológica é um deles e nos traz diversas ferramentas que nos possibilitam expandir as atividades de aprendizagem de todos os tipos inclusive as relacionadas à alfabetização e ao letramento, modelando-as ao sistema de ensino e adequando aos conteúdos abordados, ou seja, proporcionando novas estratégias metodológicas. (BARBOSA; CAMPOS, 2016, p.5)

A tecnologia como diversidade de método amplia as atividades de alfabetização e letramento, trazendo novas estratégias metodológicas para esse processo. Além disso, harmoniza os conteúdos de forma divertida através do jogo. Ao encontro desse pensamento, podemos perceber que a tecnologia está revolucionando a comunicação e esse fato não pode passar despercebido pelo professor alfabetizador, pois a comunicação faz parte da alfabetização.

A revolução digital não está apenas transformando os formatos de educação. Entre outros aspectos, seus estudos apontam para a necessidade permanente de reflexão sobre as modificações pelas quais o ser humano vem passando em contato com as tecnologias, modificações, "não apenas mentais, mas também corporais, moleculares". Diante desse contexto, o "digital" está criando uma nova linguagem humana, que mistura o visual, o verbal e o sonoro. (SANTAELLA, 2003 *apud* BARBOSA; CAMPOS, 2016 p. 5).

Diante de todas as mudanças ocasionadas pela tecnologia, a alfabetização não pode ficar indiferente com essa revolução, pois essa mudança está ocorrendo no ser humano e precisa ser levada em consideração no processo de aprendizagem, pois essa interferência está criando uma nova linguagem humana. Nesse sentido, precisamos acrescentar as tecnologias ao processo de alfabetização, já que a mesma está fazendo parte da grande maioria dos contextos e está despertando grande interesse dos indivíduos.

## 4 DESENVOLVIMENTO E ANÁLISE

### 4.1 OS JOGOS

As atividades de pesquisa foram realizadas no laboratório de informática da escola onde trabalho. Durante quatro semanas os alunos realizaram diversas atividades nesse espaço.

O espaço é composto por 18 *netbooks* e um *Debold*. Ao longo das semanas os educandos utilizaram jogos de alfabetização nos *netbooks*. Aplicativos esses que não precisavam estar conectados à Internet. Antes de iniciar as atividades no laboratório conversamos sobre o que poderíamos fazer em um laboratório de informática e como seria a sua utilização. Após esclarecer todas as dúvidas, a turma passou a frequentar o laboratório. Iniciamos o trabalho conversando como deveríamos utilizar os *netbooks* e explicando os atalhos para utilizar os jogos. Ressalta-se que todos os jogos utilizados foram fornecidos pelo Núcleo de Tecnologia Educacional (NTE), da 19ª Coordenadoria Regional de Educação (CRE) do Estado do Rio Grande do Sul, para a nossa escola. Esses jogos estavam disponíveis para que os professores os utilizassem. Sobre o andamento do trabalho, alguns alunos já sabiam como ligar os *netbooks*, então expliquei para os demais, e, logo em seguida, utilizei o *Debold* para mostrar a pasta que deveríamos usar e mostrei o primeiro jogo e suas instruções.

#### 4.1.1 Dia 24 de maio de 2017: Forca 2

No dia 24 de maio de 2017, foi utilizado o jogo Forca 2, apresentado nas figuras 1 e 2.



Figura 1 – Tela de Abertura do Jogo Forca 2.



Figura 2 – Jogo Forca 2.

O jogo possuía quatro categorias de palavras (animais, cores, frutas/legumes e desenhos/personagens). O objetivo do jogo era descobrir uma palavra adivinhando as letras que a mesma possuía. Conforme os alunos iam utilizando as letras, as mesmas desapareciam da tela. A cada erro do jogador uma parte do dragão aparecia, sendo assim o propósito do jogo era descobrir a palavra antes de completar totalmente o desenho do dragão. Além disso, suas vitórias e derrotas eram marcadas na barra de *status*, tendo apenas 8 chances de descobrir a palavra.

Os alunos demonstraram gostar muito jogo, vibravam a cada vitória e acompanhavam a sua pontuação. Um fato que chamou atenção foi a discussão que surgiu sobre a ortografia de algumas palavras, pois como tinham poucas chances para descobrir a palavra, então pensavam e conversavam antes de colocar a letra. Surgiram muitos questionamentos nesse mesmo sentido, os quais foram sendo sanados com o decorrer do jogo.

Após cada jogo foram realizadas conversas com os alunos questionando: O que acharam do jogo? Tiveram dificuldades? Tiveram facilidades? A resposta de tais questionamentos foi registrada no diário de campo individual, onde cada aluno escrevia suas impressões.

#### **4.1.2 Dia 26 de maio de 2017: Sopa das Letras**

O jogo do dia era um caça-palavras (figura 3) que possuía nove categorias (temas): comida, nomes, transportes, escola, animais, e desportos. O objetivo do jogo era encontrar e marcar as palavras escondidas na grade de letras, à medida que as palavras eram encontradas o jogo automaticamente riscava a palavra encontrada, sendo assim o propósito do jogo era encontrar todas as palavras disponibilizadas.

Nesse jogo os alunos tiveram dificuldade para selecionar a palavra com o cursor, então precisei auxiliar alguns. Durante esse jogo surgiu a ideia de fazer rodadas, em que estipulávamos uma categoria para todos, assim que o primeiro encontrasse todas as palavras seria o vencedor. Depois que terminamos de jogar eles tomaram a iniciativa de registrar a atividade.

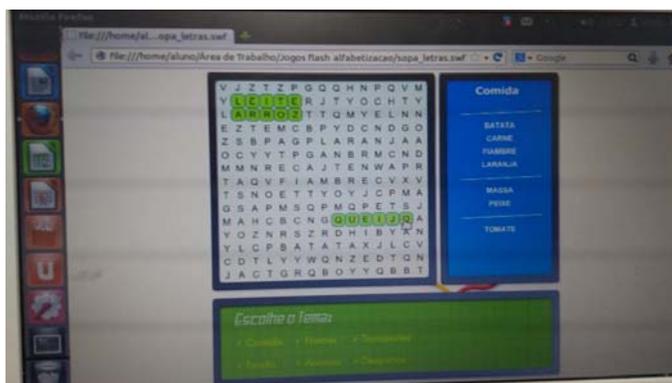


Figura 3 – Jogo Sopa das Letras.

#### 4.1.3 Dia 29 de maio de 2017: Mensagem Secreta e Ordem Alfabética

No dia 29 a maioria dos alunos já estava familiarizada com o laboratório, mas mesmo assim expliquei novamente, porque havia alunos que não conheciam o espaço. Logo em seguida, disse que o jogo se chamava mensagem secreta (figura 4) e questionei se eles sabiam o que era uma mensagem secreta. Após a conversa mostrei o jogo e suas instruções e lancei o desafio: Quem será o primeiro a descobrir a mensagem?

O jogo mensagem secreta tinha como objetivo desvendar uma mensagem, em que as letras estavam representadas por figuras, para isso o jogador precisava trocar as figuras por letras até descobrir a mensagem.

A turma ficou silenciosa, as formas de descobrir a mensagem foram diversificadas, pois alguns alunos trocavam os símbolos de cada palavra, outros trocavam todas as letras daquele símbolo. Alguns alunos tiveram dificuldade para descobrir a mensagem. Depois que a maioria descobriu a mensagem, realizamos a leitura da mesma e uma conversa dirigida sobre a mensagem que o jogo trouxe. Logo após acessamos o jogo ordem alfabética (figura 5), antes de iniciar, retomamos o que é uma ordem alfabética. O objetivo desse jogo era organizar as letras conforme a ordem alfabética. O jogo possuía duas fases: a fase um era apenas com letras e a fase dois com palavras. Na tela eram registrados os erros e os acertos do jogador.

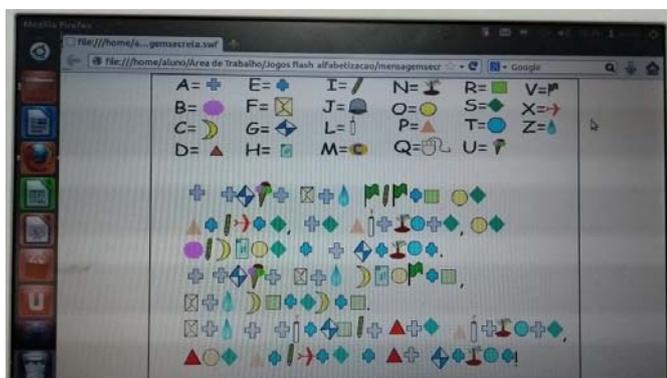


Figura 4 – Jogo Mensagem Secreta.

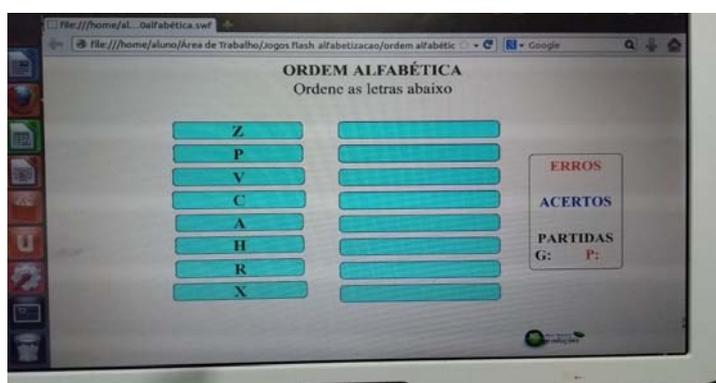


Figura 5 – Jogo Ordem Alfabética.

#### 4.1.3 Dia 31 de maio de 2017: Completa a Palavra

Os alunos já estavam acessando os jogos com facilidade, chegavam ao laboratório perguntando sobre qual jogo iríamos jogar. Nesse dia utilizamos o jogo complete a palavra (figura 6).

O jogo tinha como objetivo completar a palavra de forma correta utilizando uma das letras disponibilizadas nos balões, no entanto essa ação deveria ser feita antes de esgotar o tempo, que era representado por uma bomba.

Eles gostaram muito do jogo, porém alguns alunos tiveram dificuldade para descobrir a palavra. Quando eu solicitei que desligassem o aparelho, a maioria não queria, pois estavam acompanhando a sua pontuação e competindo uns com os outros. Logo após, escreveram o relato em seus diários.



Figura 6 – Jogo Complete a Palavra.

#### 4.1.4 Dia 05 de junho de 2017: Ortografia R ou RR e Antônimos

A turma estava ansiosa para saber que jogos iriam usar. Na aula havíamos trabalhado com texto e ortografia de palavras com R ou RR, sendo assim avisei que o jogo seria sobre a nossa aula.

O jogo ortografia r ou rr (figura 7) tinha como objetivo completar as palavras com r ou rr de maneira correta, logo em seguida deveriam escrever a palavra por extenso, após esse registro os alunos deveriam verificar se as palavras estavam corretas. Para isso deveriam utilizar o botão “verificar”, e, se alguma palavra estivesse incorreta o jogo advertia e o jogador deveria encontrar o erro para poder passar de fase. Alguns alunos apresentaram dificuldade, pois demoravam em digitar as palavras, sendo assim alguns relataram que o jogo era chato. Logo após, trocamos para o jogo dos antônimos (figura 8), esse jogo tinha como meta associar os desenhos aos seus antônimos. Durante os registros sobre os jogos, observei que o jogo dos antônimos foi mais aceito pelo grupo, por ser mais fácil.

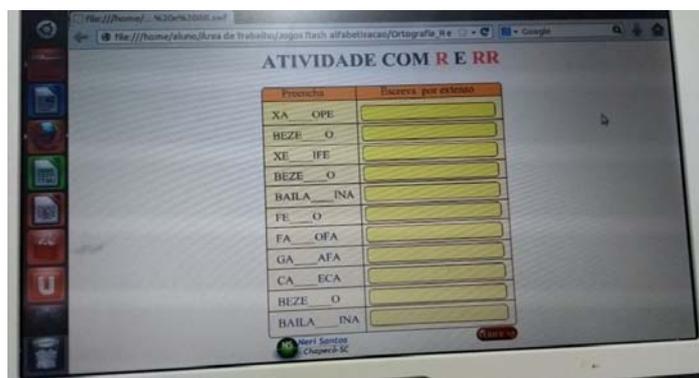


Figura 7 – Jogo Ortografia R ou RR.

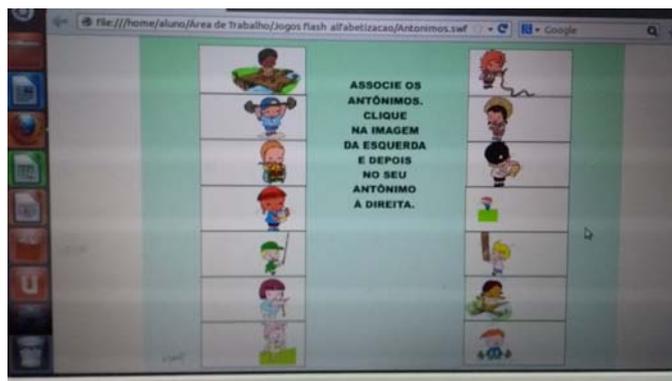


Figura 8 – Jogo dos Antônimos.

#### 4.1.5 Dia 07 de junho de 2017: Jogo Organizando os nomes

Os alunos chegaram ao laboratório e rapidamente escolheram seus lugares ligaram os *netbooks* e ficaram aguardando o nome do jogo.

O jogo utilizado nesse dia foi o jogo organizando os nomes (figura 9) que tinha como objetivo organizar as sílabas para formar o nome da figura de maneira correta. A maioria dos alunos entendeu rapidamente o jogo, demonstrando alegria ao jogar.

No momento do relato demonstraram gosto pelo jogo, alguns alunos durante o registro relataram quantas vezes ganharam e qual a palavra foi mais fácil montar e qual foi mais difícil.

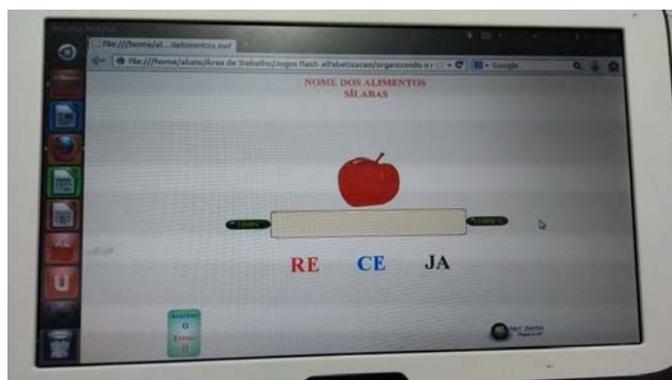


Figura 9 – Jogo Organizando os Nomes.

#### 4.1.6 Dia 12 de junho de 2017: Jogo da Força

Os alunos estavam, a cada dia, mais familiarizados com o laboratório de informática. Nesse dia jogaram um dos jogos preferidos da turma, o jogo da força.

O jogo da força (figura 10), assim como o força 2, tinha o objetivo de descobrir a palavra secreta, porém esse jogo da força trazia dicas (pistas) para o jogador, fato que

auxiliava na descoberta da palavra. Outro detalhe importante era que no momento que o jogador errasse uma letra um balão era estourado, alertando sobre o número de chances que ainda restavam.

Os alunos gostaram do jogo e comemoravam com alegria as suas conquistas. No momento do registro relataram que o jogo foi divertido e legal.



Figura 10 – Jogo da Forca

#### **4.1.7 Dia 14 de junho de 2017: Escolha livre do jogo**

Nesse dia expliquei para turma que eles poderiam escolher o jogo que gostariam de jogar, para isso fizemos uma listagem coletiva dos jogos já utilizados no laboratório, após a listagem, cada um escolheu um jogo para jogar novamente.

O jogo mais utilizado foi o forca 2 (figura 1) e o mensagem secreta (figura 4). Eles demonstraram grande entusiasmo em escolher seu jogo preferido e jogar novamente. No momento da escrita, alguns relataram porque escolheram aquele jogo e quantas vitórias tiveram.

#### **4.2 ANÁLISE DOS ALUNOS DURANTE OS JOGOS**

Como relatei anteriormente, cada aluno possuía um Diário de Campo nos quais registravam suas impressões durante cada jogo desenvolvido. Além disso, eu também tinha um Diário de Campo no qual registrei o desenvolvimento das aulas. Desse modo, a partir desse material, pude analisar os objetivos que propus durante a pesquisa. Para melhor apresentar tais impressões, organizei três categorias analíticas: Aderência dos alunos aos jogos; Satisfação dos alunos nas atividades; Dificuldades/limitações nas atividades.

#### **4.2.1 Aderência dos alunos aos jogos**

Com base nas minhas observações percebi que os jogos foram bem aceitos pela turma, pois desde o primeiro dia os alunos demonstraram alegria em trabalhar com os *netbooks*. Quando chegamos ao laboratório pela primeira vez os alunos já ficaram entusiasmados e ouviram as instruções com atenção. Esse entusiasmo em estar naquele espaço não se desfez ao longo do tempo, pois esperavam ansiosamente pelo dia do laboratório. Além disso, eles relatavam para os pais que no 3º ano os alunos utilizam o laboratório de informática, mostrando a valorização do espaço.

Quando era dia de laboratório os alunos trabalhavam com mais agilidade na sala de aula para estar tudo pronto no momento de ir ao laboratório. Além da motivação dos alunos em utilizar os jogos, um fato que me chamou a atenção foi que o uso de alguns jogos provocou discussões sobre a ortografia das palavras e interações entre eles, promovendo uma aprendizagem conjunta, pois os jogos provocaram discussões significativas sobre a formação das palavras, atividades estas que auxiliam na alfabetização. Segundo Maciel e Lucio (2009) o ato de ensinar a ler e escrever mais do que possibilita o simples domínio de uma tecnologia, mas sim cria condições para a inserção do sujeito em práticas sociais.

Os momentos de relato ocorreram de forma tranquila, pois conversávamos antes e logo em seguida cada um fazia um breve relato das suas impressões do jogo utilizado naquele dia. Embora os jogos não utilizassem a Internet e fossem diferentes dos jogos que eles costumam jogar em casa, o entusiasmo e a alegria eram visíveis durante a atividade. Outro fator relevante do uso dos jogos foi a motivação dos demais professores da escola em conhecer em utilizar os jogos em suas turmas e concomitantemente usufruir daquele espaço.

Por isso, acredito que o uso dos jogos com a turma durante esse período de quatro semanas, somente veio a somar e contribuir com aprendizagem dos alunos.

#### **4.2.2 Satisfação dos alunos nas atividades**

Tendo como base os diários dos alunos verifiquei que os jogos de alfabetização promoveram uma grande satisfação entre a turma, pois a maioria dos relatos demonstrou opiniões positivas sobre os aplicativos. Tais fatos podem ser vistos nos excertos que retirei de seus Diários de Campo:

“Eu gostei muito, foi legal”. (ALUNO M)

“Eu aprendi um monte de coisas”. (ALUNO C)

Essas falas demonstram que os alunos, além de terem gostado das atividades, aprenderam muito com elas.

Já o aluno L disse:

“O jogo foi legal quero ir de novo”. (ALUNO L).

Desde o primeiro dia os alunos queriam saber se aquela atividade iria fazer parte da rotina deles mostrando grande interesse pela atividade. Mesmo quando utilizamos jogos mais complexos a grande maioria demonstrava satisfação, como o relato do aluno K:

“O jogo foi legal e difícil eu adorei foi demais!”

(ALUNO K)

A partir dessas afirmações podemos observar o quanto os jogos trazem uma ludicidade à aprendizagem, promovendo momentos de alegria e descontração entre os alunos. Além disso, os jogos promoveram reflexões sobre a leitura e a escrita e desenvolveram o raciocínio lógico de uma forma prazerosa, mostrando que através do uso dos jogos também é possível promover a aprendizagem e construir conhecimento. Segundo Kenski (2015) assim como na guerra, a tecnologia também é essencial para a educação. Ou melhor, a educação e a tecnologia são indissociáveis. Por isso, não podemos pensar em educação sem a inserção das TICs no processo de ensino aprendizagem.

#### **4.2.3 Dificuldades/limitações nas atividades**

Durante a aplicação dos jogos também houve alguns momentos em que os alunos relataram um pouco de dificuldade para utilizar os jogos, principalmente nos jogos complete com RR ou R e ordem alfabética. Esses jogos precisavam de um conhecimento significativo de leitura e escrita e ordem alfabética, conhecimento que alguns alunos ainda estão em processo de aprendizagem. Isso foi relatado pelo aluno G:

“O jogo de ortografia foi chato, eu não ganhei nada”.

(ALUNO G).

Esse fato ocorreu, pois precisava preencher corretamente o espaço com R ou RR e, além disso, escrever a palavra por extenso e só passava para a próxima fase quem

completasse de forma correta as palavras. Quando não obtinham sucesso relatavam que o jogo era chato ou ruim.

“O jogo foi chato!” (ALUNO F).

O comentário tem relação com a dificuldade que ele teve com o jogo de ordem alfabética, porque no momento que você colocasse a letra no lugar errado ela voltava para o lugar novamente. Assim, só poderiam passar para a fase 2 das palavras quem completasse corretamente a fase 1.

Esses posicionamentos ocorreram poucas vezes, e, geralmente com os alunos que apresentam maiores dificuldades de aprendizagem na leitura e escrita, porém observei que mesmo esses alunos com dificuldade se mostravam interessados em aprender a jogar, formar as palavras para assim passar para próxima fase do jogo, motivação essa que muitas vezes não ocorre com tanta intensidade em sala de aula. Embora tenham ocorrido algumas dificuldades no uso dos jogos, essas limitações não desmotivaram a participação da turma nos jogos, pois sempre estavam ansiosos para jogar novamente. Segundo Paiva (2015) os jogos são geradores de cultura, lidam com normas, regras, códigos, atitudes, etc. Por isso acredito que apesar das dificuldades com alguns jogos, os alunos tiveram algum crescimento pessoal e cognitivo, através do uso dos jogos de alfabetização em sua rotina.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao analisar todo o trabalho realizado com a turma do 3º ano durante 4 semanas, utilizando diferentes jogos de alfabetização, verifica-se, através das conversas extraídas dos diários e das observações diretas, que os jogos de alfabetização foram bem aceitos e apreciados pelo grupo de alunos, pois os educandos participavam ativamente dos jogos demonstrando alegria ao utilizar aqueles aplicativos. Segundo Mattar (2009) nos *games* o aprendizado em simulações ajuda a construir o conhecimento de forma colaborativa. Essa afirmação ficou clara, por exemplo, no momento em que os alunos discutiam sobre que letra completaria a palavra de maneira correta, fazendo simulações entre eles sobre a formação da palavra.

Além disso, o uso dos jogos diversifica a metodologia de trabalho na alfabetização. Ao encontro disso, Barbosa e Campos (2016) nos trazem a importância da utilização de outros métodos de ensino, sendo que a inovação tecnológica é uma das ferramentas que permite a expansão das atividades de alfabetização. Os jogos de alfabetização

também proporcionaram momentos de construção da escrita através das tentativas de escrever as palavras corretamente. Pode-se dizer que a troca de conhecimento que o jogo proporciona torna o saber mais interessante e significativo aos alunos, pois durante o jogo os alunos trocavam conhecimento entre eles, pensavam de forma conjunta e viam aplicabilidade no que estavam fazendo.

Portanto, percebe-se que os jogos de alfabetização vieram a agregar conhecimento ao grupo de alunos. Além disso, promoveram discussões, reflexões e interações entre os alunos. Ao utilizar uma metodologia diferente das usadas na sala de aula, foi agregada ludicidade à aprendizagem dos alunos. Ao encontro desse fato podemos afirmar que as TICs podem e devem fazer parte do ciclo de alfabetização, sendo usada como mais uma ferramenta que auxilia na aprendizagem.

## **REFERÊNCIAS**

AGUIAR, E. V. B. As novas tecnologias e o ensino aprendizagem. **Vértices**. Rio de Janeiro, v. 10, n. 1, 2008. Disponível em < <http://essentiaeditora.iff.edu.br/index.php/vertices/article/view/34> >. Acesso em 13 de novembro de 2016.

BARBOSA, R. CAMPOS, J.M.T. Letramento digital nos anos iniciais do ensino fundamental. **Metalinguagens**. Recife, v. 3, n. 1. 2016

BINOTTO, C. Tecnologias digitais no processo de alfabetização: analisando o uso do laboratório de informática nos anos iniciais. **Práxis Educacional**. Vitória da Conquista, v. 10, n. 17, 2014.

CARVALHO, M. **Guia Prático do Alfabetizador**. São Paulo: Ática, 2010.

FELPO, F. **Oportunizando práticas contextualizadas de escrita e leitura no terceiro ano do ciclo de alfabetização**. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2015.

FERREIRO, E. **Com Todas as Letras**. São Paulo: Cortez, 1999.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. **Metodologia de pesquisa**. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2009. Disponível em <<http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>> Acesso em 06 de maio de 2017

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2008.

MACIEL, F. I. P.; LUCIO, I. S. Os conceitos de alfabetização e letramento e os desafios da articulação entre teoria e prática. In: CASTANHEIRA, M. L; MACIEL, F. F. P; MARTINS, R. M. F. **Alfabetização e letramento na sala de aula**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

MARTINS, G.A.; THEÓPHILO, C.R. **Metodologia da investigação científica para ciências sociais aplicadas**. São Paulo: Atlas, 2007.

MATTAR, J. **Games em educação: Como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson, 2009.

NEVES, J. L. **Pesquisa Qualitativa: características, usos e possibilidades**. **Caderno de pesquisas**, São Paulo : FEA, 1996.

PAIVA, A. M. **Professor criador: Fabricando livros para sala de aula**. Belo Horizonte : Autêntica, 2015.

SEBER, M. G. **A escrita infantil: O caminho da construção**. São Paulo: Scipione, 2006.

YIN, R. K. **Estudo de caso: Planejamento e método**. Porto Alegre : Bookman, 2001.