

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL

VIVIANA DE OLIVEIRA BURIGO

**JOGO DIGITAL COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NOS
CICLOS DE ALFABETIZAÇÃO**

FLORIANÓPOLIS

2016

VIVIANA DE OLIVEIRA BURIGO

**JOGO DIGITAL COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NOS
CICLOS DE ALFABETIZAÇÃO**

Monografia submetida ao Curso de Especialização da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Especialista em Educação na Cultura Digital.

Orientador: Prof^ª. Dra. Maria Aparecida Clemêncio

FLORIANÓPOLIS

2016

BURIGO, Viviana de Oliveira
Jogo digital como ferramenta pedagógica nos ciclos de
alfabetização. Orientação de Maria Aparecida Clemêncio,
Universidade Federal de Santa Catarina, 2016. Trabalho de
Conclusão de Curso de Especialização em Educação na
Cultura Digital.

VIVIANA DE OLIVEIRA BURIGO

**JOGO DIGITAL COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NOS CLICLOS DE
ALFABETIZAÇÃO**

Esta Monografia foi julgada adequada para obtenção do Título de “Especialista em Educação na Cultura Digital”, e aprovada em sua forma final no Curso de Especialização na Cultura Digital.

Florianópolis, 02 de agosto de 2016.

Prof. Dr. Henrique César da Silva
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof.^a Maria Aparecida Clemêncio,
Orientadora
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Silvana leonora Lehmkuhl,
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Silvia Carla Conceição Massagli,
Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente ao meu marido, Júlio, pelo amor, companheirismo, dedicação e incentivo.

Aos meus amados filhos, Luiza e Vinicius, pelo carinho e compreensão e por perdoarem as minhas crises excessivas de mal humor.

Aos meus amigos pelos momentos de descontração, colaboração e apoio durante a elaboração deste trabalho.

*“Não há tecnologia que salve o mau professor
ou transforme por si só a Educação.”
(MORAN, 2010)*

RESUMO

Hoje convivemos com crianças que nasceram numa cultura midiática, que conhecem a tecnologia com certa propriedade e que conseguem resolver desafios propostos em jogos de diversos formatos. O presente trabalho tem por objetivo pesquisar, analisar e descrever a importância dos jogos digitais no processo de alfabetização, onde se busca desenvolver habilidades de leitura e escrita de forma lúdica e prazerosa para os alunos do ciclo de alfabetização. Utilizando-se desse meio é possível aprender os mais diversos conteúdos de forma divertida e eficaz. Durante o curso, desenvolvemos diversas atividades práticas com os jogos digitais, nos quais os alunos foram desafiados a buscar soluções para seus problemas em diversas áreas do conhecimento, visto que com os jogos digitais consegue-se trabalhar de forma interdisciplinar. Bons resultados foram alcançados e com eles podemos perceber que as atividades que englobam tecnologias sobressaem às tradicionais.

Palavras-chave: Jogos digitais, Alfabetização, Ludicidade.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. LUDICIDADE E ALFABETIZAÇÃO.....	11
3. JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM.....	14
3.1 JOGOS DIGITAIS NO CICLO DE ALFABETIZAÇÃO.....	17
3.1.1 Teoria aliada a prática: vivenciando o mundo de jogos nas escolas	19
4. CONCLUSÃO.....	28
5. REFERÊNCIAS.....	29

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Imagen do jogo Letroca	21
Figura 2: Início do Jogo Water me Please.....	23
Figura 3: Etapa do jogo Water me Please.....	24
Figura 4: início do jogo Fecha a caixa.....	25
Figura 5: Etapa do jogo Fecha a Caixa.....	26

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho discute o jogo digital como ferramenta pedagógica nos ciclos de alfabetização. Tem o propósito de buscar fundamentação teórica sobre temas relacionados à aplicação de atividades lúdicas no processo de alfabetização, uma vez que se pressupõe que atividades lúdicas não podem e nem devem ser vistas, como “apenas uma brincadeira”. Esta atividade visa incentivar e promover a aprendizagem de forma efetiva. Dessa forma, o jogo digital vem a contribuir como instrumento para a construção do processo de alfabetização. Muitos são os desafios nessa fase e oportunizar novas experiências propicia o desenvolvimento de várias habilidades.

Busca-se então, discussões sobre a importância do lúdico como proposta pedagógica a fim de, tornar significativo o aprendizado e conseqüentemente, a efetivação do processo de alfabetização, tornando possível a aquisição da leitura e escrita.

No que se refere à fundamentação teórica, nos ancoramos em autores consagrados, a exemplo de: Vygotski, Teberosky, Kishimoto, Huizinga, entre outros. Através da pesquisa bibliográfica, ressaltou-se diversos posicionamentos quanto ao melhor aproveitamento desses recursos lúdicos, como os jogos, em sala de aula. Também contribuiu para este estudo, a observação de práticas em estudo de caso e a teoria apresentada durante o desenvolvimento do curso.

Nesse trabalho serão apresentados conceitos bibliográficos que comprovam a importância da valorização e uso dos jogos, brinquedos e brincadeiras que de forma bem conduzida, tornarão as aulas privilegiadas para o desenvolvimento intelectual e social da criança.

O trabalho está organizado em dois capítulos, onde aborda-se a importância da ludicidade para o desenvolvimento do indivíduo, bem como sua aplicação em sala de aula através dos jogos digitais. Também é apresentada uma breve síntese sobre as experiências vivenciadas durante o curso, onde é explanado algumas das atividades realizadas com o uso dos jogos digitais. Para tanto, é necessário que escola e o professor repensem sua prática, para que haja uma nova forma de se ensinar, atendendo aos anseios desta nova geração.

2. LUDICIDADE E ALFABETIZAÇÃO

Desde os mais remotos tempos, a criança brinca e faz uso de brincadeiras no seu dia a dia. Hoje, a forma de brincar e as brincadeiras mudaram bastante, com a inserção das novas tecnologias na sociedade. Na escola, estamos cada vez mais comprometidos em fazer uso das brincadeiras – ludicidade – tornando o processo ensino-aprendizagem mais significativo e eficiente para o educando.

Para tratar de ludicidade, precisamos entender o conceito da palavra "lúdico". Sua origem vem do latim *ludus*, cujo significado é associado a brincadeira, jogo, divertimento (PNAIC, 2015, p. 23). Para Friedmann (1992) citado em PNAIC (Pacto Nacional Pela Alfabetização na Idade Certa, p. 23), a atividade lúdica compreende os conceitos de brincadeira, jogo e brinquedo.

Brincadeira refere-se, basicamente, à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar; atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores. (FRIEDMANN, 1992, p. 12).

Na visão de Kishimoto (1999), a ludicidade faz parte da vida do ser humano e é importante para seu desenvolvimento, indiferente da idade que possua. Através dela, obtém-se como benefícios: facilidade para aprender, desenvolvimento pessoal, social, cultural, boa saúde mental, além da subordinação às regras. A criança quando brinca vivencia experiências, trazendo para o seu mundo, situações vividas pelos adultos. Isso contribuiu para seu desenvolvimento intelectual e social.

Segundo Vygotski (1994), para compreender a passagem de um estágio de desenvolvimento da criança para outro, somente é possível através das brincadeiras que ela realiza, uma vez que o brincar emerge de uma necessidade infantil. O lúdico é de extrema importância para o desenvolvimento do aluno, por ser da natureza da criança as brincadeiras permitem que esta possa vivenciar situações de socialização, apropriação de valores, costumes, que podem muitas vezes ser prazerosas, mas também conflituosas.

Na escola a ludicidade não pode ficar atrelada as brincadeiras no pátio na hora do recreio e nas atividades mais descontraídas na educação física. Ela deve estar presente também na sala de aula.

Brincadeiras de faz de conta, brincadeiras de roda e principalmente os jogos, que já faziam parte do cotidiano escolar, como atividades de recreação, adquirem um novo olhar dos professores alfabetizadores, pois os mesmos colaboram para um ensino mais significativo e prazeroso para a criança.

O processo de alfabetização inicia-se muito cedo, a partir do momento em que o indivíduo percebe o mundo a sua volta, através de ícones visuais, que proporcionam contato com o mundo letrado, mesmo antes de ter contato com o ambiente escolar. Quanto mais o indivíduo estiver inserido em ambientes alfabetizadores, mais fácil será o processo de aquisição de leitura e escrita em âmbito escolar.

Segundo Teberosky¹ “a aquisição das habilidades de leitura e escrita depende muito menos dos métodos utilizados do que da relação que a criança tem desde pequena com a cultura escrita”. Alguns autores como Piaget e Vygotsky, defendem que a aprendizagem ocorre na interação do sujeito com a atividade. Segundo Piaget (1973, p. 63), entende que “o indivíduo não poderia organizar suas operações num todo coerente se ele não se engajasse nas trocas e cooperação com o outro”. Desta forma, o aluno está ativo e participando do processo, tornando a aprendizagem significativa.

O processo de alfabetização de crianças deve ser realizado por meio de atividades prazerosas, tendo na ludicidade, uma ferramenta que torne a aprendizagem significativa, uma vez que haverá um envolvimento maior do aluno resultando no conhecimento. Kishimoto (1994) afirma que, numa aula lúdica o aluno é estimulado a desenvolver a criatividade, afastando a preocupação com a quantidade de atividades resolvidas. O ato de brincar desperta o desejo de saber e a vontade de participar, tendo como consequência uma maior concentração e a assimilação do conteúdo. O que importa neste momento é o bem estar que a atividade proporciona.

Para haver o desenvolvimento das habilidades motoras, cognitivas, intelectuais, sociais, entre outras, as atividades lúdicas devem estar associadas com a proposta curricular. Dessa forma podem auxiliar no processo ensino- aprendizagem.

Uma das atividades lúdicas mais significativas neste contexto de alfabetização é o jogo. Para Kishimoto (1994, p. 21) “o jogo, por ser livre de expressões e avaliações, cria um clima adequado para investigação e busca de soluções. O benefício do jogo está

¹ (<<http://revistaescola.abril.com.br/lingua-portuguesa/pratica-pedagogica/debater-opinar-estimulam-leitura-escrita-423497.shtml>>. Acesso em: 14/04/2016)

nessa possibilidade de estimular a exploração em busca de respostas, em não constranger quando se erra”. Por isso ele pode proporcionar momentos riquíssimos de aprendizagem como: raciocínio lógico, percepção espacial, concentração, criatividade, persistência, desafio, estratégias, atenção, entre outras, além de possibilitar a aprendizagem do conteúdo proposto.

3. JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

Vivemos numa era midiática onde o jogo em formato digital, está disponível a qualquer momento em dispositivos portáteis, com mobilidade e acesso à internet.

Não é raro encontrarmos crianças na sua mais tenra idade fazendo uso de celulares e tablets, utilizando-se de jogos para sua diversão.

Essas crianças que tão cedo começaram a ter contato com tais tecnologias estão chegando as nossas escolas. Para Veen e Vrakking (2009, p. 12) “essas crianças podem ser denominadas de Homo Zappiens”. São crianças que sabem criar estratégias para resolver problemas, são crianças que tem facilidade em comunicação e também processam bem as informações, mas são crianças que não se adaptam ao modelo convencional de uma sala de aula, sentar em uma cadeira, atrás de uma mesa e ouvir pacientemente o que o professor tem a lhes ensinar. De acordo com Veen e Vrakking (2009, p. 12). “A nova geração, que aprendeu a lidar com novas tecnologias, está ingressando em nosso sistema educacional. Essa geração que chamamos de Homo Zappiens, cresceu usando múltiplos recursos tecnológicos desde a infância”.

Com essa mudança de comportamento das crianças, é necessário que também se faça alterações na esfera escolar, pois acrescentar as novas tecnologias no dia a dia do aluno contribuirá para uma aprendizagem mais significativa no processo de ensino.

Nossas escolas não conseguiram seguir o mesmo ritmo das tecnologias e tornaram-se ultrapassadas. Ensinam da mesma maneira há décadas. Essa maneira de ensinar, nada tem a ver com o mundo tecnológico que as crianças têm a sua disposição. Por esse motivo, a escola torna-se pouco atrativa, desinteressante, onde as crianças não conseguem se concentrar por mais que um instante em uma atividade. Situação que tem gerando alguns casos considerados de hiperatividade e que na maioria das vezes são entendidos como indisciplina. Para Jordão (2013, Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dVgw9uL9F6U>>. Acessado em 15/04/2016), “O professor continua a ensinar da mesma forma que vinha ensinando para gerações anteriores e hoje temos uma geração que é diferente”.

Isso acontece, porque a formação do professor não se alterou. Torna-se, necessário acompanhar essa inovação tecnológica, para tanto há que se introduzir na formação continuada e inicial dos professores esse tema. Muitos professores sem

orientação específica sobre inovações tecnológicas, acabam escolhendo aleatoriamente os jogos para trabalhar em sala de aula, transformando-a numa *lan house*, acreditando que, algumas atividades que na sua percepção entendem que estejam envolvendo tecnologia e aprendizagem. É preciso investir na formação desse profissional, para que haja renovação de ideias, atitudes e de práticas pedagógicas. Também, o professor precisa se interessar pelo assunto. Para Lynn Alves (2014, Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7YtJ79m0hqI>>. 2014. Acessado em 15/04/2016.), o professor poderia interagir a partir dos jogos que os alunos já costumam jogar em casa, buscando informações em sites especializados em jogos ou mesmo jogando-os, e com isso atrair o aluno para participar da discussão, partindo do interesse deles, tornando a escola um lugar atrativo e que considere a realidade dos alunos.

Os jogos digitais têm o poder de envolver o aluno e potencializar o desenvolvimento de diferentes habilidades. Tanto os jogos educacionais, como os comerciais, que são projetados para desenvolver habilidades específicas, são na verdade, desenvolvidos somente para diversão, estes têm o poder de seduzir o aluno. Para Lynn Alves (2014, Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7YtJ79m0hqI>>. Acessado em 15/04/2016.) “... jogos comerciais podem contribuir para construção de conceitos e para aprendizagem tanto quanto aqueles jogos que são voltados apenas para cenários pedagógicos”.

Independentemente do jogo escolhido, a atuação do professor é fundamental para se obter bons resultados no desenvolvimento das habilidades planejadas.

O jogo faz parte da vida do ser humano e fazemos isso o tempo todo. São muitos os significados. Pode ser uma linguagem, uma ação ou uma simples troca de olhares. No dizer de Joan Huizinga (2000, p. 87):

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatar-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio que Fisher (1999) denominou de predisposição para a aprendizagem (*learning mindset*) e a sociedade oferece atividades que podem ser vistas com intervenções educacionais precoces: jogos, playgrounds, que têm a função de enriquecer o ambiente e facilitar o desenvolvimento da criança. Nesses contextos, ela busca ativamente a informação, realizando atividades que contribuem para a construção do seu conhecimento.

O jogo motiva e dá sentido a algo. Ele cumpre o papel de representar alguma coisa e promover a luta por alguma coisa.

Hoje, quando convidamos uma criança para jogar um jogo, certamente ela vai pensar em algum jogo que esteja ligado ao computador ou ao celular. Dificilmente ela pensará em jogos de tabuleiro ou jogos de carta. Computadores e celulares, tem sido os passatempos mais utilizados pelas crianças nesses novos tempos, porque dão vida ao imaginário. Marc Prensky (2012, p. 156) elenca alguns motivos para que os jogos prendam tanta a atenção das crianças:

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

Existem outras formas de entretenimento, como filmes e livros. Esses, nem sempre conseguem promover uma interação, que é um dos pontos fundamentais de interesse do indivíduo.

Conforme VEEN e VRAKING (2009), estamos convivendo com crianças que jogam e buscam respostas para seus desafios de forma rápida e conjunta, essa forma rápida de resolver as coisas nada tem a ver com o nosso ritmo de tomada de decisões e com a nossa forma de pensar.

Percebemos um exemplo claro dessa diferença no texto de VEEN e VRAKING (2009, p. 31).

A diferença entre o Hommo zappiens e você é que você funciona linearmente, lendo primeiro as instruções – usando o papel – e depois começa a jogar, descobrindo as coisas por conta própria quando há problemas. O Hommo zappiens não usa a linearidade, ele primeiro começa a jogar e depois, caso encontre problemas, liga para um amigo, busca informação na internet ou envia uma mensagem para um fórum. Em vez de trabalhar sozinho, eles usam redes humanas e técnicas quando precisam de respostas instantâneas.

Além disso, essa nova geração consegue realizar várias atividades ao mesmo tempo. As tarefas e trabalhos escolares, por exemplo, são realizadas ao mesmo tempo em

que se ouve música ou se assiste TV. Esse comportamento, provavelmente, não interfere no aprendizado de indivíduos que estão acostumados a realizar duas atividades ao mesmo tempo. Já para outros, é uma questão que pode dificultar o desempenho escolar, pois necessitam de mais concentração e atenção.

Bem-vinda a tecnologia que elimina destros e canhotos. Agora se deve escrever com as duas mãos sobre um teclado: bem-vinda a tecnologia que permite separar ou juntar os caracteres: de acordo com a decisão do produtor, bem-vinda a tecnologia que confronta o aprendiz com textos completos desde o início (FERREIRO, 2002, p. 19).

Diante de tantas mudanças proporcionadas pelo desenvolvimento tecnológico, temos muito a repensar e mudar em nosso trabalho escolar. O jogo pode ser um grande aliado do professor nesse processo.

3.1 JOGOS DIGITAIS NO CICLO DE ALFABETIZAÇÃO

A alfabetização é uma das etapas escolares mais importantes na vida do indivíduo. O aluno que se desenvolve bem nesse processo, certamente não terá muitas dificuldades de aprendizagem nos anos seguintes. A leitura e a escrita são as principais habilidades focadas nesse contexto. Tornar esse processo, que é de certa forma complexo, mais prazeroso, significa fazer uso da ludicidade. Dentro da ludicidade, está contido o jogo, que torna a alfabetização uma brincadeira. Brincar é o principal ato da criança nessa idade (idade compreendida entre os 6 e 8 anos).

Para Celso Antunes (2013, p. 17):

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 do seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real.

Levando em conta este pensamento, percebemos o quão importante e significativo é o ato de jogar para a criança. Mesmo tendo que cumprir regras, ou mesmo, tendo que passar por provações que as aborreça, o jogo consegue desenvolver muitas habilidades importantes para seu desenvolvimento cognitivo e intelectual. O jogo digital

tem esse poder de desencadear emoções. Steven Spielberg citado por Alves e Coutinho (2016, p. 31) afirma que:

[...] os jogos digitais poderiam ser igualados ao cinema e considerados obras de arte quando tivessem a capacidade de fazer o jogador se emocionar e chorar. Os jogos digitais [...] têm essa capacidade de construir junto com o jogador um universo de densidade psíquica tal que permite a experiência de emoções e sentimentos como alegria, tristeza, desencanto, frustração e, igualmente, o choro solidário num evento desenrolado dentro do jogo.

Parece indiscutível os benefícios que o uso dos jogos digitais traz no desenvolvimento dos indivíduos. São ótimas ferramentas para o uso na alfabetização, pois contêm elementos visuais que auxiliam e incentivam a leitura e a escrita. Saber a melhor forma de aproveitá-los nos ciclos de alfabetização é a questão primordial no desenvolvimento do planejamento escolar.

Na busca da inserção de jogos digitais no planejamento escolar, temos que levar em conta, que no ciclo de alfabetização temos turmas que compreendem o primeiro ano, segundo ano e terceiro ano, aos quais se trabalha com níveis diferentes de aprendizagem. Nesse caso a escolha dos jogos, com seus níveis de dificuldades, deve ser levado em conta, para que criança não se sinta desmotivada a alcançar seus objetivos.

Utilizando-se de jogos digitais, podemos ter várias formas de aprendizagem. A criança não aprenderá somente aquilo que o professor objetivou em seu planejamento. Ela consegue absorver várias informações ao mesmo tempo e quanto mais tempo estiver envolvido no jogo, mais benefícios trará para sua alfabetização.

A aprendizagem por meio de jogos digitais se torna tão significativa para a criança, que ela própria demandará mais tempo nesta atividade, o que, por si só, é um indicativo do interesse naquela atividade. Muitas vezes, ela continuará com o jogo no ambiente familiar, com o incentivo dos pais, o que torna a aprendizagem ainda mais prazerosa e por consequência, mais eficaz.

A criança envolve-se tanto com jogos que, mesmo tendo que obedecer a regras, consegue aprender brincando. Muitas ficam em estado de êxtase diante do jogo, tentam vencer os desafios de todas as maneiras possíveis. Desta forma, vai surgindo os novos conceitos de aprendizagem. Poucas desistem de alcançar o seu objetivo, e mesmo quando desistem, aprendeu-se algo. Os desafios nos jogos vão surgindo à medida que vai se

avanzando no mesmo. O interessante nisso é que esses desafios não estão sendo impostos pelo professor que está ao seu lado, e sim pela máquina que delega as próximas fases.

Quando o indivíduo está jogando, ele utiliza dos seus conhecimentos prévios para analisar o que é novidade e então se apropriar deste conhecimento. Vygotsky (2007) coloca que através da brincadeira o sujeito libera o medo do novo, do que não é do seu conhecimento. Ao brincar com o desconhecido, o torna conhecido e então passa a dominá-lo.

O aprendizado através dos jogos digitais ainda é uma novidade para a maioria dos professores, pois até agora o uso que tínhamos, era apenas o de entretenimento ou o reforço da aprendizagem. A partir deste fenômeno, se tem um riquíssimo e diversificado campo de estudo, podendo se trabalhar conteúdos interdisciplinares. Para Alves e Coutinho (2016, p. 22) “ Em sentido prático, os jogos digitais atravessam disciplinas e saberes, não se constituindo em monopólio de nenhum deles.”. Com base neste pensamento, é notável que existem várias possibilidades disciplinares e componentes curriculares a serem trabalhados.

PRENSKY (2012, p. 43), enfatiza que:

Um ponto significativo sobre a aprendizagem baseada em jogos digitais é que ela não consiste apenas em uma revisão ou um reforço. Embora esse seja um componente útil e importante, que já vem acontecendo há bastante tempo, não é considerada uma mudança de verdade. O que é novo, diferente e deixa as pessoas realmente interessadas, (...) é o fato de que os jogos de computador agora podem ser usados na aprendizagem principal (isto é, a única) de matérias realmente difíceis.

Assim sendo, devemos fazer uso dos jogos digitais em nossa prática pedagógica constantemente, pois seus benefícios e sua viabilidade curricular e interdisciplinar são muito interessantes e fogem do tradicional livro, caderno e lápis, deixando as aulas mais agradáveis e prazerosas.

3.1.1 Teoria aliada à prática: vivenciando o mundo de jogos na escola

Durante os dois anos de estudo foram muitos os aprendizados. O curso proporcionou momentos onde a teoria se aliava a prática em sala de aula. Esses momentos são muito importantes, pois através deles vivenciamos o nosso dia a dia como professores, acertando e errando, refazendo e reinventando, analisando caso a caso as novas experiências.

Não posso dizer que eu era uma professora que não fazia uso das tecnologias em sala de aula. Sempre procurei, dentro das possibilidades, trazer inovações proporcionadas pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) no meu planejamento diário, de forma que seu uso estivesse dentro de alguma proposta de aprendizagem. Muitas coisas mudaram durante os meus vinte e três anos de docência. Passei por muitos cursos de capacitação e posso afirmar com toda certeza que tive uma única formação em informática durante todos esses anos. Quando fui convidada a fazer parte deste curso de especialização, fiquei com um misto de sentimentos. Entusiasmada, pois hoje nós e nossos alunos vivenciamos as tecnologias em todos os momentos do dia, apesar da apreensão por não ter muitos conhecimentos nesta área.

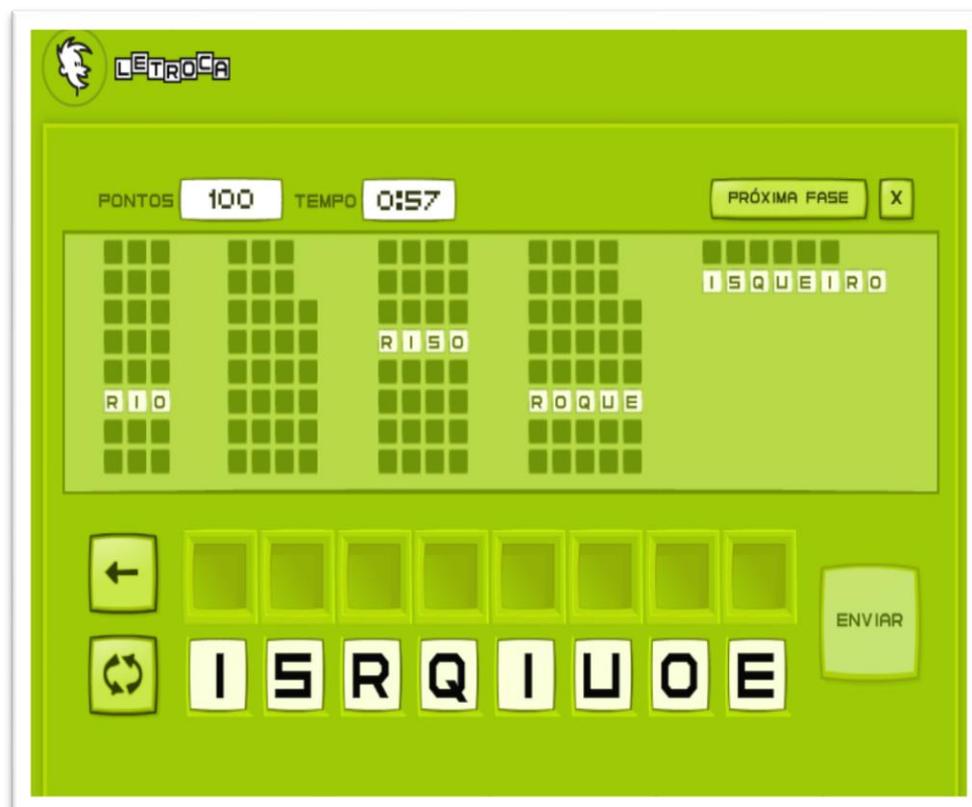
Acredito que saio desta formação com uma visão muito diferente da que entrei sobre o uso das TDIC na educação, principalmente sobre o uso dos jogos nas classes de alfabetização. Tive muitas experiências com eles durante o curso aos quais relatarei alguns. Muito há o que se fazer e aprender com relação ao uso das tecnologias e principalmente ao uso dos jogos digitais na escola. Infelizmente vivemos uma realidade onde as crianças usam os jogos digitais basicamente em suas casas.

Na escola, talvez o problema maior seja a falta de estrutura que as mesmas apresentam. Normalmente as salas de informática não possuem um número de computadores suficientes para acomodar uma turma completa e os computadores são muito ultrapassados e não conseguem rodar os jogos mais modernos e que chamem mais a atenção dos alunos.

As próximas subseções descrevem a utilização de alguns jogos digitais de acesso livre que podem ser usados no processo de alfabetização. Foram jogados por diferentes turmas do ciclo de alfabetização, do Centro Educacional Willy Schleumer, aos quais lecionei durante este curso.

Os jogos pesquisados e relatados a seguir, podem ser usados na busca de uma aprendizagem mais dinâmica e prazerosa para alunos e professores.

Figura 1: Imagen do jogo Letroca



Jogo Letroca game:

(Disponível em: <<http://www.letroca-game.com/>>. Acessado em 15/06/2016).

O jogo Letroca tem como objetivo formar o maior número de palavras possíveis com certo número de letras disponibilizadas. Pode ser usado, principalmente no terceiro ano, onde as crianças já construíram as habilidades de leitura e escrita ou com alunos do segundo ano, que também já tenham essas habilidades desenvolvidas.

Nesta atividade tínhamos que desenvolver um planejamento para seu uso de duas formas: na primeira, deveríamos elaborar uma atividade similar ao jogo e com os mesmos objetivos, mas de forma a usar somente lápis e papel e na segunda deveríamos fazer o uso do jogo propriamente dito.

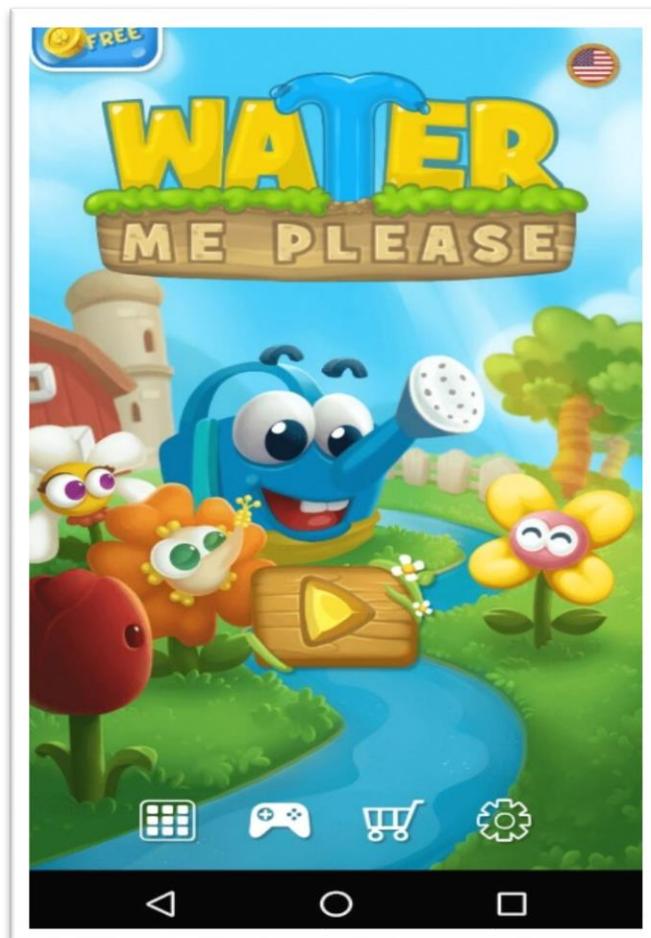
Trabalhei esta atividade com o terceiro ano e foi muito interessante a forma com que os alunos reagiram a explicação da atividade. Expliquei a primeira parte da atividade onde fariam uso de papel e lápis, para escrever a maior quantidade possível de palavras usando aquelas letras determinadas, e quase não houve reação. Não esboçaram entusiasmo. Aparentaram estar entediados, nenhum interesse para fazê-la. Ao término do tempo, entregaram a folha e apenas questionaram os colegas de quantas palavras cada um havia conseguido escrever.

Atividades nesse formato fazem parte do cotidiano escolar, por isso não há muita empolgação em realizá-la, mesmo que apresentada como um desafio.

Já, no momento em que falei sobre o jogo, eles literalmente pularam de alegria, pois adoram todas atividades que estejam ligadas a computador, principalmente os jogos. Seguimos então para o laboratório de informática e lá jogamos de forma conjunta, usando notebook e projetor multimídia, já que os computadores não conseguiam baixar o jogo. Eles jogavam em duplas e os outros colegas iam dando dicas de novas palavras. Até mesmo os alunos que ainda não haviam adquirido totalmente as habilidades de leitura e escrita conseguiram formar diversas palavras e demonstravam claramente a alegria de tê-los conseguido.

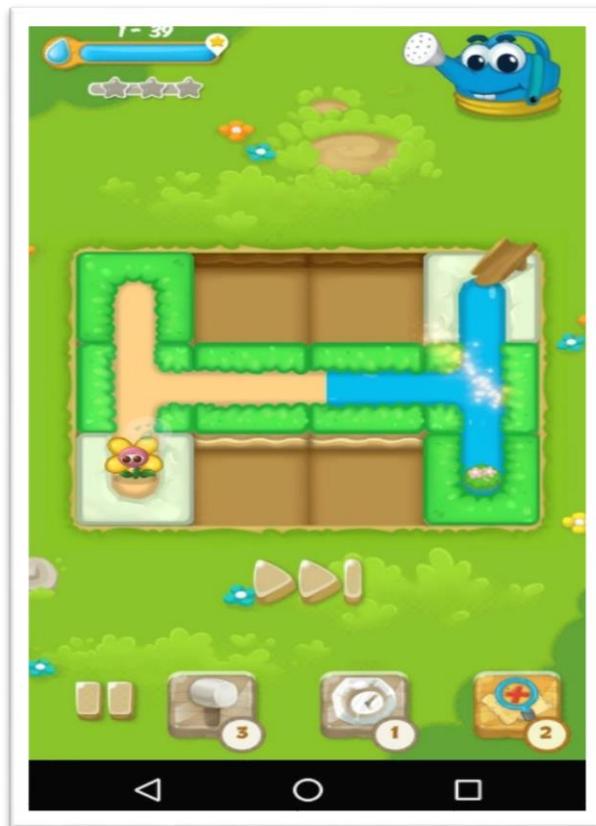
Ao se fazer a análise da atividade, percebi nitidamente a diferença de reação e principalmente de interesse e envolvimento dos alunos para com o jogo digital. Como consequência, bons resultados foram alcançados no processo de desenvolvimento da leitura e da escrita.

Figura 2: Início do Jogo Water me Please



Jogo Water me please:

(Disponível em:
<<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kiragames.waterme&rdid=com.kiragames.waterme>>. Acessado em 15/06/2016).

Figura 3: Etapa do jogo Water me Please

(Disponível

em:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kiragames.waterme&rdid=com.kiragames.waterme>>. Acessado em 15/06/2016).

Este jogo é um quebra-cabeça e tem por objetivo formar um canal para que a água chegue até a flor. Esta atividade foi trabalhada na disciplina de ciências, com o primeiro ano, que é uma turma que tem apenas dez alunos, e teve como objetivo demonstrar a importância da água para os seres vivos. Para esse jogo foi usado o celular da professora.

Os alunos que já têm contato com jogos no seu dia a dia não tiveram muita dificuldade inicial com o jogo, mas com o passar das fases, as dificuldades foram surgindo. Já, os alunos que não tem um contato diário com os jogos, sentiram dificuldade desde o início, principalmente no que se refere ao deslizar o dedo na tela e levar as peças ao seu devido lugar.

Nesta turma existe alguns casos de crianças em que a família possui muita dificuldade financeira e por isso não tem contato nenhum com produtos informatizados

como celulares e computadores conectados à internet. Mesmo assim, as crianças adoraram esta atividade, principalmente porque o objeto usado para jogar era o celular da professora. Alguns alunos, que possuem smartphones, pediram que eu escrevesse o nome do jogo para levarem para casa, e seus pais instalarem nos celulares.

Os objetivos nesta atividade foram alcançados, pois todos conseguiram de certa forma (com ou sem ajuda da professora) regar a florzinha, e assim concluíram que os seres vivos necessitam da água para sobreviver.

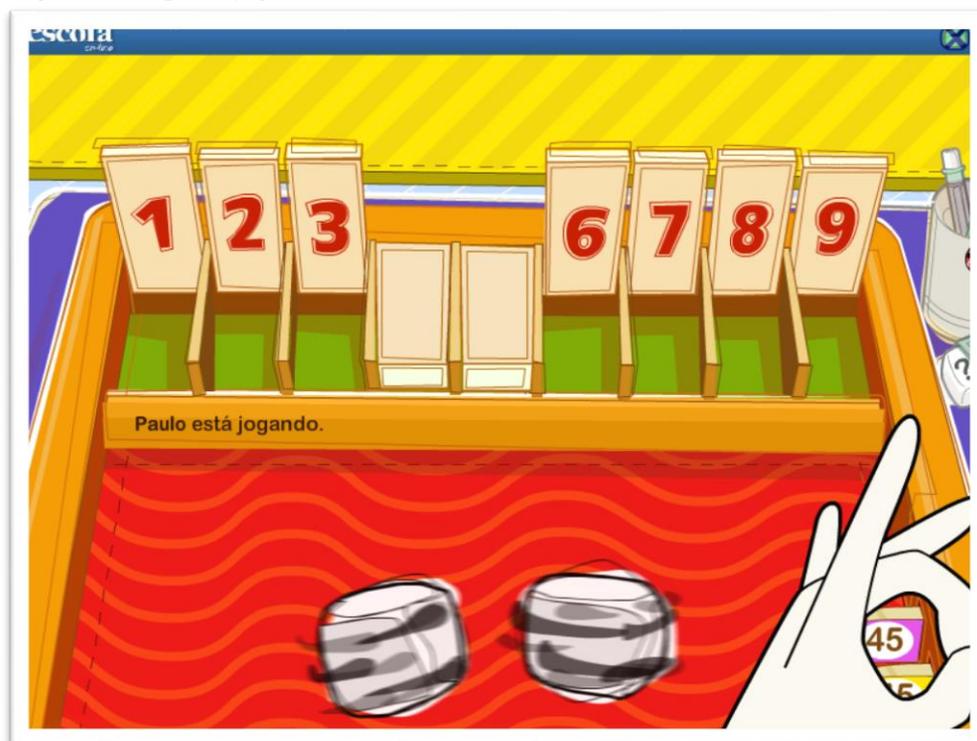
Figura 4: início do jogo Fecha a caixa



Jogo Fecha a caixa:

(Disponível em: < <http://novaescola.org.br/matematica/pratica-pedagogica/fecha-caixa-428064.shtml>>. Acessado em 15/06/2016).

Figura 5: Etapa do jogo Fecha a Caixa



(Disponível em: < <http://novaescola.org.br/matematica/pratica-pedagogica/fecha-caixa-428064.shtml>>. Acessado em 15/06/2016).

Este jogo tem por objetivo fechar o maior número possível de casas e perder o mínimo possível de pontos em cada rodada. Pode ser jogado em trios, duplas ou individualmente. Esta aula foi planejada para ampliar os procedimentos de cálculos mental, visto que, os alunos estavam chegando do segundo ano com algumas dificuldades em fazer estas operações. Primeiramente, trabalhei algumas operações no quadro, onde tinha que pedir nominalmente que me falassem a resposta, pois sempre os mesmos alunos é que queriam responder. Após esse momento, falei para eles que iríamos fazer uma outra atividade com cálculos na sala de informática. A reação deles foi muito bacana, pois todos, sem exceção, ficaram radiantes. Acalmei-os e fiz as devidas explicações sobre o jogo e seguimos então para a sala de informática.

Os alunos se divertiram muito nesta atividade, pois a competitividade fez com que eles se esforçassem mais para ganhar o jogo. Nele, precisam usar de muitas habilidades, principalmente raciocínio lógico e cálculo para chegar ao seu objetivo, que é o de deixar o menor número possível de pontos.

Os resultados foram surpreendentes, pois a grande maioria dos alunos que estava com dificuldade neste tipo de operação conseguiu superá-la. Com isso percebe-se que o jogo digital é um grande aliado do professor nesse processo.

Já montei este jogo com caixinhas de fósforo para jogar com dados e os resultados não foram tão animadores como com o jogo digital. Também o envolvimento na atividade não é o mesmo. Ele é muito maior quando estão em frente ao computador.

Esses foram alguns dos jogos trabalhados com minhas turmas, desde que iniciou o curso. Gosto também, de trabalhar nas classes de alfabetização, no caso terceiro ano, com jogos mais clássicos como: caça-palavras, palavras-cruzadas, forca, formar palavras através do desenho, entre outros.

Esses jogos trazem grande contribuição para o desenvolvimento dos alunos, pois trabalham a alfabetização de forma lúdica. Isso faz toda diferença em relação a estar sentados e ouvindo a professora falar. Quanto mais participam do processo de ensino, maior e melhores serão os resultados.

Além destes, existem uma gama de jogos para serem trabalhados com crianças que estão no processo de alfabetização. Jogos que podem ser classificados de acordo com a fase do ciclo de alfabetização que se encontram.

4. CONCLUSÃO

A realização deste trabalho permitiu avançar na discussão sobre o tema, jogo digital. Concluiu-se então, que os jogos digitais proporcionam ao educando uma aprendizagem significativa e atraente, pois conseguem alcançar a todos com momentos lúdicos e ao mesmo tempo construindo conceitos importantes para o seu desenvolvimento.

O professor que quer interagir com o educando, precisa mudar a sua prática pedagógica, buscando apoio em teoria de conhecimento disponível, para poder orientar seu trabalho, estabelecendo uma metodologia adequada na abordagem do objetivo, elaboração de estratégias e recursos a serem utilizados e conhecimentos dos jogos digitais e seus benefícios.

Para tanto, é necessário que o professor repense sua prática e os objetivos propostos para sua aula, incluindo esse recurso, de forma a integrar o currículo escolar e não somente fazer o uso destes, como um mero passatempo.

É importante ressaltar que o professor deve ser motivado a investir nessa inovadora concepção de ensino. Para tanto é necessário que haja políticas públicas de incentivo, como cursos de aperfeiçoamento e renovação da parte operacional das salas informatizadas das escolas, bem como fazer uso dos jogos no seu dia a dia para obter conhecimento sobre os mesmos. Cursos como este, que fui contemplada, são ótimos para difundir novos conceitos de aprendizagem.

Penso que, tudo que foi vivenciado até aqui, serviu e muito para mudar a minha forma de trabalhar. Acredito que, também consegui repassar e mostrar para alguns colegas de trabalho, através das experiências realizadas, o quão eficaz é o jogo digital na escola, Desta forma acredito que muitas coisas podem mudar na forma de ensinar.

5. REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (orgs). **Jogos Digitais e aprendizagem: Fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas. SP.: Papirus, 2016.

BRASIL, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa. **A criança no ciclo de alfabetização. Caderno 02**. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. - Brasília: MEC, SEB, 2015.

FERREIRO. Emília. **Passado e presente do verbo ler e escrever**. São Paulo: Cortez, 2002.

HUIZINGA, Joan. **“Homo Ludens”**. 2. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

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

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

PIAGET. Jean. **Problemas gerais da investigação interdisciplinar e mecanismos comuns**. Lisboa: Bertrand, 1973.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo.SP. Senac, 2012.

TEBEROSKY, Ana. **“Debater e opinar estimulam a leitura e a escrita”**. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/lingua-portuguesa/pratica-pedagogica/debater-opinar-estimulam-leitura-escrita-423497.shtml>>. Acesso em: 14/04/2016.

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

YOUTUBE. Alves, Lynn - **Games e Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais** . Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7YtJ79m0hqI>>. 2014. Acessado em 15/04/2016.

YOUTUBE. Jordão, Teresa Cristina. **A Educação Brasileira e os Jogos Educacionais**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dVgw9uL9F6U>>. 2013. Acessado em 15/04/2016.

YOUTUBE. Moran, José Manuel. **Evento especial em homenagem ao dia do professor**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZFsXD-aUO64&feature=youtu.be>>. 2010. Acessado em 15/04/2016.

BIBLIOGRAFIAS CONSULTADAS

FERREIRO, Emília; TEBEROSRY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre, 1969.

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

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

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

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

RIBEIRO, Marilda P. O. **Jogando e aprendendo a jogar: funcionamento cognitivo de crianças com história de insucesso escolar**. São Paulo: EDUC Fapesp, 2005.

