



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

Isabella Souza Ramires

**PLATAFORMA DE JOGOS DIGITAIS EDUCATIVOS NA
ALFABETIZAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DOCENTE**

Florianópolis

2024

Isabella Souza Ramires

**PLATAFORMA DE JOGOS DIGITAIS EDUCATIVOS NA ALFABETIZAÇÃO: UM
RELATO DE EXPERIÊNCIA DOCENTE**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Pedagogia do Centro de Estudos Especializados em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciada em Pedagogia. Orientado pela Profa. Dra. Dulce Márcia Cruz

Florianópolis

2024

Ramires, Isabella Souza

Plataforma de jogos digitais educativos na alfabetização: Um relato de experiência docente / Isabella Souza Ramires ; orientadora, Dulce Márcia Cruz, 2024.

40 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Graduação em Pedagogia, Florianópolis, 2024.

Inclui referências.

1. Pedagogia. 2. Plataforma. 3. Alfabetização. 4. Jogos digitais. 5. Ludicidade. I. Cruz, Dulce Márcia. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Pedagogia. III. Título.

Dedico este trabalho à minha mãe, cujo empenho em me educar sempre veio em primeiro lugar. Aqui estão os resultados dos seus esforços.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus, por me dar saúde, força e perseverança para enfrentar os desafios ao longo desta jornada.

À minha família, que sempre me apoiou e incentivou nos momentos mais difíceis, oferecendo amor, compreensão e apoio incondicional. Em especial, minha mãe, que acreditou em mim quando eu não consegui acreditar, e me deu todas as condições necessárias para que eu pudesse me dedicar aos estudos.

Ao meu parceiro, Thiago, sua paciência, apoio e incentivo foram essenciais para que eu conseguisse concluir esta etapa tão importante da minha vida. Obrigada por estar sempre ao meu lado, por acreditar em mim e por compreender meus momentos difíceis. A você, todo meu agradecimento e amor.

À minha orientadora Dulce Márcia, pela ajuda e contribuições.

Finalmente, agradeço a todas as pessoas que, direta ou indiretamente, contribuíram para a realização deste trabalho. A cada um de vocês, gratidão por tudo.

RESUMO

Atualmente, convivemos com crianças que nasceram em um mundo digital, já bastante familiarizadas com a tecnologia e que se interessam por desafios propostos em jogos de diversos formatos. Através deste trabalho iremos apresentar e relatar como foram utilizados alguns jogos digitais no processo de alfabetização com uma turma de 1º ano de uma instituição escolar privada, focando na plataforma de jogos educativos Educacross. A justificativa é que a plataforma busca, por meio dos jogos, desenvolver habilidades de leitura e escrita de forma lúdica e prazerosa para os alunos em fase de alfabetização. Analisamos os resultados alcançados com uso da plataforma em conjunto com a prática pedagógica em sala de aula e conseguimos observar a aquisição das habilidades de leitura e escrita e avanço no processo de alfabetização, com eles podemos perceber que as atividades que englobam tecnologias sobressaem às tradicionais.

Palavras-chave: Plataforma, Jogos digitais, Alfabetização, Ludicidade.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
1.1 OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS	9
1.2 METODOLOGIA	9
2. REFLEXÕES SOBRE A ALFABETIZAÇÃO E A LUDICIDADE	10
3. O USO DE JOGOS DIGITAIS PARA ALFABETIZAÇÃO	14
4. CONSIDERAÇÕES SOBRE PLATAFORMIZAÇÃO	17
5. CONHECENDO A PLATAFORMA: EDUCACROSS	19
6. VIVENCIANDO OS JOGOS EM SALA DE AULA	23
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
6. REFERÊNCIAS	32

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Sala Maker	25
Figura 2: Site Conexia Lex	25
Figura 3: Aplicativos Conexia Lex	26
Figura 4: Acesso às missões	26
Figura 5: Ilhas de aprendizagem	27
Figura 6: Letras ou números	29
Figura 7: Alfabeto: espaço	30
Figura 8: Letra inicial	31
Figura 9: Descubra: Cores	32
Figura 10: Outras versões do jogo Descubra	32
Figura 11: Nomeie os números	33
Figura 12: Componha: Animais do campo	34
Figura 13: Complete o humor	35
Figura 14: Complete a ação	35

1. INTRODUÇÃO

As pesquisas envolvendo jogos digitais têm crescido significativamente nos últimos anos. Em geral, os jogos são caracterizados como um meio de entretenimento e diversão, e, de acordo com Gee (2003) podem ser uma ferramenta poderosa para auxiliar o ensino, pois estimulam a criatividade, a memória e despertam a curiosidade.

Atualmente, os jogos digitais são um dos recursos mais utilizados para realizar a interação entre os estudantes e o objeto de aprendizado, pois, estão no seu cotidiano como forma de entretenimento e recreação. Sendo assim, podem ser utilizados como fator motivacional. Dessa forma, cria-se uma ponte entre atividades lúdicas e conteúdos formais, favorecendo assim, o processo de aprendizagem. De acordo com Guerreiro (2015), são alternativas dinâmicas que propiciam maior interação e diálogo enquanto recurso pedagógico, com características de promoção do conhecimento, favorecimento da aprendizagem lúdica, desenvolvimento de habilidades cognitivas e, também, como um recurso motivacional em sala de aula.

Hoje, a pedagogia demonstra uma série de formas de incluir os jogos digitais no processo de ensino-aprendizagem, segundo Papert (1994) transformando o jogar em um ato de aprender e ensinar, construindo os objetivos necessários para se alcançar uma aprendizagem significativa.

Uma das etapas mais importantes da vida escolar é a alfabetização. Uma criança alfabetizada e letrada conseguirá com mais facilidade superar as dificuldades em relação aos conteúdos futuros, pois a leitura e escrita desempenham o papel de sustentação de todo o processo de ensino escolar, visto que as demais áreas do conhecimento exigem dos sujeitos o domínio das capacidades de ler e escrever de modo proficiente (BRASIL, 2012).

O processo de ensino e estudo por muitas vezes, parece cansativo e tedioso aos estudantes. Isto, em geral, decorre do uso de metodologias e meios didáticos tradicionais por parte dos professores que não os atraem. O ensino pode ser muito mais eficiente e efetivo na medida em que conte com diversos e atrativos recursos pedagógicos. Recursos que precisam ter sentido no contexto do aprendiz e fazer parte do seu mundo.

As crianças de diferentes faixas etárias de instituições de ensino privadas, utilizam em seu dia a dia variados recursos tecnológicos, como smartphones, tablets e computadores buscando entretenimento através de jogos eletrônicos e digitais e se encontram inseridas no

mundo digital. *Claro que a partir disso não podemos generalizar esse grupo de crianças, pois também é uma realidade que essas crianças não têm contato com tecnologias e eletrônicos.* Nisso encontramos um desafio, a dificuldade que a maioria dos professores têm para encontrar e selecionar um bom jogo. É interessante que o jogo seja aplicado como um recurso pedagógico e talvez conhecendo uma plataforma que já tem jogos previamente selecionados, podemos captar e adequar os jogos para cada criança e de acordo com o trabalho pedagógico que está sendo realizado em sala de aula. *Quando analisamos a realidade educacional no Brasil, reconhecemos que as dificuldades são maiores visto que as escolas públicas ficam desamparadas, portanto as possibilidades para os professores desenvolverem um trabalho com jogos e tecnologias são limitadas.*

Durante meus anos de estudo na Pedagogia, muitos aprendizados foram adquiridos. O curso proporcionou momentos em que a teoria se aliava à prática em sala de aula, sendo esses momentos importantes, mas bastante desafiadores quando entramos na realidade dentro das escolas. Vivenciando o dia a dia como professora, acertando e errando, refazendo e reinventando, analisando as novas experiências.

Sempre fui interessada e ligada às tecnologias, sempre gostei de jogos sendo eles digitais ou não, a temática envolvendo os jogos digitais me chama muito a atenção, também sempre procurei dentro das possibilidades incorporar isso dentro da sala de aula por meio dos planejamentos de forma integrada às propostas da escola. Quando conheci a instituição escolar na qual trabalho atualmente, tive mais facilidade de encaixar as tecnologias nas atividades, pois a plataforma de jogos digitais educativos já estava incluída na rotina e na proposta pedagógica da escola. Neste trabalho farei um breve relato sobre a minha prática do uso dos jogos presentes na plataforma Educacross dentro de uma instituição escolar no ano de 2023. Quando tive essa experiência, não estava realizando a coleta de dados, apenas atuando como professora iniciante e relatando algumas práticas pedagógicas, portanto, analisando e refletindo sobre a experiência, ao longo do texto em itálico apresentarei questionamentos e reflexões sobre a minha prática.

Minha experiência prática se deu em uma escola privada particular de Florianópolis, localizada no bairro Jardim Atlântico. A escola já possui quase 35 anos e é bem conhecida pela comunidade aos arredores. Conta com Educação Infantil (a partir de um ano) até o Ensino Médio, com três prédios diferentes de acordo com cada segmento, com quase 2500 alunos.

Comecei a trabalhar na escola no ano de 2020 como estagiária, na função de auxiliar de sala na Educação Infantil, e fiquei nessa função até 2021. Em 2022 fui contratada como auxiliar de sala e no ano seguinte, em 2023, fui chamada para assumir uma turma como professora regente. Assumi uma turma de 1º ano vespertino, com 19 alunos, com 6-7 anos de idade, a turma era composta por 11 meninas e 8 meninos. Todos eram alunos novos na escola, entraram neste mesmo ano.

A escola tem uma parceria com a Plataforma CONEXIA LEX através de um contrato assinado e o valor pago é por aluno. Essa plataforma trabalha com ferramentas digitais para instituições escolares, contando com aplicativos de agenda eletrônica e portaria, sistema de material didático e outras plataformas de ensino e aprendizagem, como a Educacross. *Essa plataforma com ferramentas digitais para instituições escolares auxiliam realmente o papel do professor, ou substituem suas práticas profissionais?*

Há quatro turmas de 1º ano na instituição, sendo 1 no turno matutino e 3 no turno vespertino. A organização do planejamento se deu de maneira conjunta, cada semana uma professora de cada turma elaborava o planejamento das atividades da semana. A proposta do primeiro ano é focada principalmente na alfabetização, no processo de aquisição da leitura e escrita, as atividades são intercaladas entre o projeto de alfabetização e a apostila. Usamos o sistema de ensino AZ, que traz 8 apostilas no ano, sendo duas por bimestre. Uma apostila contém as disciplinas de Português, História, Artes e Geografia e a outra contém as disciplinas de Matemática. Cada aula tem 45 minutos de duração, sendo distribuídas na semana: 8 aulas de Português, 5 de Matemática, 1 de História, 1 de Ciências, 1 de Geografia, 1 de Escola da Inteligência e 1 aula no Espaço Maker de Jogos da Educacross. Também temos aulas extras: Inglês todos os dias, 2 aulas de Educação Física e 1 de Música. O parque tem duração de 15 minutos todos os dias e o lanche/intervalo tem duração de 20 minutos.

O projeto de alfabetização elaborado em conjunto com as professoras do 1º ano na instituição no ano de 2023, se chama “Abelha Beta”. Para execução das atividades do projeto, criamos uma mascote (uma abelha de pelúcia) e apresentamos às crianças. Cada semana a “Abelha Beta” nos apresentaria uma letra do alfabeto, e assim, desenvolvemos atividades de registro no caderno, explorando cada letra, a grafia, o som e realizando atividades lúdicas e criativas sobre consciência fonológica, focando nos métodos sintéticos - método alfabético, método fônico, método silábico. A instituição utiliza como foco principal o sistema alfabético construtivista, dessa forma, buscando construir a consciência linguística da leitura. É

fundamental que o educador, dentro da metodologia construtivista de alfabetização, tenha conhecimento sobre as diferentes etapas de aquisição de leitura e escrita — níveis pré-silábico, silábico, silábico-alfabético e alfabético.

Meus desafios surgiram quando conheci a turma, todos eram alunos novos na escola. A instituição em questão já desenvolve atividades de pré-alfabetização nas turmas do pré (antes do 1º ano), então grande parte dos alunos ao chegarem no primeiro ano já carregam uma base para o processo de aquisição da leitura e da escrita. Como primeira atividade de sondagem, foi realizado um ditado no segundo dia de aula, através da avaliação dos resultados obtidos nesta sondagem inicial, pude notar que as crianças estavam no nível pré-silábico no processo de alfabetização. Meu objetivo com a turma era que ao final do primeiro semestre alcançassem o nível silábico-alfabético de escrita e leitura. A partir disso, conhecendo a realidade da turma, notei um forte interesse por jogos, principalmente jogos digitais, quase todos da turma possuíam telefone celular de uso individual e embora não trouxesse para a escola, o discurso sobre o uso do celular sempre estava presente, bem como os jogos que iriam jogar juntos de forma on-line. Através dessa informação, surge o primeiro desafio: Como relacionar os jogos digitais já presentes na plataforma com o processo de alfabetização dentro de sala de aula com uma turma de 1º ano de uma escola particular?

1.1 OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS

Temos como objetivo geral desta pesquisa integrar a plataforma de jogos digitais educativos Educacross no processo de alfabetização. Como objetivos específicos podemos indicar:

- Apresentar um estudo sobre os principais conceitos que envolvem o processo de alfabetização e a ludicidade;
- Introduzir a plataforma de jogos Educacross e apresentar alguns jogos ali presentes;
- Relatar de forma breve a experiência do trabalho com esses jogos em sala de aula em um semestre com uma turma de 1º ano de uma instituição escolar privada da Grande Florianópolis.

1.2 METODOLOGIA

Inicialmente foi realizada uma pesquisa bibliográfica e documental, de abordagem qualitativa e autobiográfica. Segundo Gerhardt e Silveira, (2009), a pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios

escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos e páginas de websites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. De acordo com Gil (2008), a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado. O objetivo deste levantamento é refletir sobre os conceitos que envolvem a alfabetização e ludicidade e como os jogos digitais podem auxiliar no processo de alfabetização.

Também foi realizada uma pesquisa dentro da própria plataforma Educacross, trazendo os principais conceitos e apresentando alguns jogos disponíveis. A elaboração do trabalho se deu por meio de um relato de experiências vividas no ano de 2023 como professora regente, durante a adoção dos jogos da plataforma para experimentar uma forma lúdica de alfabetizar. A construção da narrativa autobiográfica foi baseada na memória dos fatos. A abordagem autobiográfica, de acordo com Lidnei Ventura e Dulce Márcia Cruz (2019), é uma metodologia que investiga narrativas pessoais com o objetivo de promover a reflexão e o aprendizado no contexto da formação de educadores. Os autores mencionam que a narrativa "é uma forma de expressar e entender a própria trajetória, integrando passado e presente" (Ventura; Cruz, 2019).

O presente trabalho está dividido em cinco capítulos. Na introdução, analisamos como os jogos digitais têm crescido de forma significativa e qual o impacto causado por esse mundo digital, relacionando com processo de ensino e aprendizagem. No capítulo 1, são discutidos conceitos relacionados à alfabetização e ludicidade. No capítulo 2, apresentamos a importância do uso dos jogos digitais no processo educativo, dentro do ciclo de alfabetização. No capítulo 3, abordamos a plataformização, para adentrarmos no capítulo 4, onde vamos conhecer um pouco mais sobre a plataforma Educacross. No capítulo 5, exploramos a relevância de sua aplicação prática em sala de aula, através da narrativa da experiência com os jogos digitais da Educacross no processo de alfabetização de crianças do primeiro ano do ensino fundamental. Nas considerações finais retomamos os objetivos da pesquisa e analisamos o que conseguimos conquistar, sugerindo novas investigações para prosseguir nos estudos relacionados a esta temática.

2. REFLEXÕES SOBRE A ALFABETIZAÇÃO E A LUDICIDADE

A alfabetização pode ser definida como um conjunto de habilidades que acontecem ao longo do desenvolvimento do indivíduo, para que ele possa decodificar, compreender e utilizar o sistemas de símbolos utilizados por uma cultura e assim, ler e escrever. Ao longo de décadas, muitos estudiosos, discutiram e refletiram a respeito do processo de alfabetização: a aquisição da linguagem escrita aprendida pelo indivíduo não só como codificação e decodificação do sistema da leitura e da escrita, mas também como uma formação político-histórico-cultural do ser humano para interação com a sociedade. De acordo com Soares (2020), a alfabetização pode ser conceituada como processo complexo que envolve a apropriação do sistema de escrita alfabética, destacando a relação entre alfabetização e letramento, afirmando que a alfabetização não é apenas o aprendizado mecânico de letras e sons, mas sim uma compreensão mais ampla de como a leitura e a escrita se inserem nas práticas sociais.

“A visão da alfabetização como prática significativa [...] não se refere somente à decifração ou decodificação do sistema linguístico, mas mobiliza o desenvolvimento de habilidades relacionadas à compreensão e à construção de significações sobre os textos que circulam socialmente. Alfabetizar pressupõe a interação das crianças com diferentes objetos de leitura, a partir de seus usos e de suas funções sociais, a fim de que essas crianças coloquem em ação as suas hipóteses exploratórias, não solitariamente, mas em constante interação tanto com o objeto que se deseja conhecer quanto com seus pares ou sujeitos mais experientes” (Gonçalves, 2015, p. 28)

Soares (2020) também nos apresenta o conceito de letramento como a capacidade de utilizar da escrita para se inserir nas práticas sociais, pessoais e culturais, reconhecendo o objetivo da leitura como informação, interação, orientação, entre outros, ou seja, a “alfabetização é o processo de aquisição da habilidade de ler e escrever” (Soares, 2020, p. 23), enquanto “letramento se refere ao uso da leitura e da escrita em contextos sociais” (Soares, 2020, p. 24). A alfabetização e letramento, embora processos distintos, devem caminhar juntas na construção das habilidades de leitura e escrita no processo de aprendizagem.

A autora menciona que “a prática de leitura e escrita deve estar ligada à realidade dos alunos” (Soares, 2020, p. 41), enfatizando a necessidade de conectar a aprendizagem ao cotidiano. Partindo da concepção de linguagem como interação humana, a leitura e escrita tornam-se direitos de aprendizagem fundamentais para a formação integral do sujeito, favorecendo sua participação ativa nas diversas esferas sociais onde está inserido. Nessa

perspectiva, é interessante pensar no processo de alfabetização em projetos através de atividades lúdicas como jogos e brincadeiras, envolvendo diferentes gêneros discursivos que circulam socialmente – abordando textos mais comuns às práticas sociais das crianças a fim de partir dos conhecimentos prévios e estabelecer relações com contextos reais do cotidiano da criança, bem como introduzindo-as a outros gêneros discursivos a fim de expandir progressivamente seu repertório cultural, possibilitando que o sujeito seja capaz de integrar e mobilizar os aprendizados já adquiridos a um todo maior e mais complexo. Assim, será possível construir uma rede de conhecimentos repleta de significados que não se limitam ao saber científico, mas que também se articulam com os saberes espontâneos da vida cotidiana, segundo Barros-Mendes; Cunha; Teles (2012).

De acordo com Teberosky (1999), "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". Autores como Piaget e Vygotsky sustentam que a aprendizagem ocorre através da interação do sujeito com a atividade. Piaget (1973, p. 63) destaca que "o indivíduo não poderia organizar suas operações num todo coerente se ele não se engajasse nas trocas e cooperação com o outro". Assim, o aluno torna-se ativo e participativo no processo, tornando a aprendizagem mais significativa.

Estudos demonstram que quanto mais a criança tiver acesso a um ambiente alfabetizador, mais fácil será desenvolver seu processo de alfabetização. Em casa, através de um ambiente repleto de leitura e escrita, as crianças são inseridas num mundo que proporciona e desperta desde muito cedo seu interesse pelos textos escritos. Durante o processo de escolarização, é fundamental oportunizar às crianças o contato com diversas manifestações discursivas que circulam no contexto social. De acordo com Ferreiro (2007), cabe ao professor criar um ambiente alfabetizador organizando sua sala de aula de maneira que seja oferecido em grande parte materiais que favoreçam a aquisição de conhecimentos: materiais diversos com ilustração e escritas (revistas, jornais, embalagens, dicionários, etc.); canto da leitura; alfabeto ilustrado; painel de ajudantes e aniversariantes; lista de palavras. Quando analisamos a mudança para o Ensino Fundamental de Nove Anos, pensamos no contexto de transição entre a Educação Infantil e o Ensino Fundamental. A adaptação das crianças nessa nova etapa de ensino pode ser bastante desafiadora. Infelizmente, observamos que as práticas lúdicas que eram comuns na Educação Infantil diminuem, para dar espaço à práticas escolares mais restritas, com horários e conteúdos fechados dentro de uma perspectiva de educação disciplinadora, onde o ato de ensinar se reduz ao falar e apontar o

erro, enquanto o ato de aprender se caracteriza pelo sentar, copiar, ouvir, calar e obedecer (Smolka, 1988). O lúdico fica situado em segundo plano no contexto da sala de aula, desvalorizando-o enquanto elemento central da cultura infantil e desconsiderando a infância presente nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Pensando no conceito de culturas infantis, compreendidas como significações e formas de ação social específicas que estruturam as relações das crianças entre si, bem como os modos pelos quais interpretam, representam e agem sobre o mundo (Borba, 2007), partimos da perspectiva que a criança não é um ser passivo culturalmente, segundo Perrotti (1990, p.23), ela cria uma cultura própria que, “embora muitas vezes busque seus elementos na outra mais genérica, organizada pelos adultos, ainda assim é reelaborada, segundo suas necessidades, pelos grupos infantis que os transformam em algo próprio e diverso daquilo que lhes serviu de inspiração”.

O jogo e o lúdico, nesse contexto, se constituem como lugares privilegiados para a construção das culturas infantis. Segundo Borba (2007, p. 39), o jogo “é um fenômeno cultural que se configura como um conjunto de práticas, conhecimentos e artefatos construídos e acumulados pelos sujeitos nos contextos históricos e sociais em que insere”. Por outro lado, a racionalidade do sistema produtivo nega o lúdico, visto que este não é regulável, mensurável, objetivável (Perrotti, 1990). Apesar de ser estreitamente relacionado à infância, o jogo, dentro de uma perspectiva de produtividade, característica da cultura escolar, é reduzido às atividades de entretenimento e lazer, sendo considerado irrelevante no contexto da educação formal.

Pensar sobre a infância na escola e na sala de aula é um grande desafio para o ensino fundamental que, ao longo de sua história, não tem considerado o corpo, o universo lúdico, os jogos e as brincadeiras como prioridade. Infelizmente, quando as crianças chegam a essa etapa de ensino, é comum ouvir a frase “agora a brincadeira acabou!”. Nosso convite, e desafio, é aprender sobre e com as crianças por meio de diferentes linguagens. Nesse sentido, a brincadeira se torna essencial, pois nela estão presentes as múltiplas formas de ver e interpretar o mundo. A brincadeira é responsável por muitas aprendizagens [...] (Nascimento, 2007, p. 30).

Deste modo, o processo de alfabetização de crianças deve ser realizado através de atividades prazerosas, utilizando a ludicidade como uma ferramenta para tornar a aprendizagem significativa, com um maior envolvimento do aluno, resultando em mais conhecimento. Kishimoto (1994) afirma que, em uma aula lúdica, o aluno é estimulado a

desenvolver a criatividade, afastando a preocupação com a quantidade de atividades realizadas. O ato de brincar desperta o desejo de aprender e a vontade de participar, resultando em maior concentração e assimilação do conteúdo. O bem-estar proporcionado pela atividade é essencial nesse contexto. Para o desenvolvimento das habilidades motoras, cognitivas, intelectuais, sociais, entre outras, as atividades lúdicas devem estar integradas à proposta curricular. Dessa forma, podem efetivamente auxiliar no processo de ensino-aprendizagem.

Uma das atividades lúdicas mais significativas no contexto da alfabetização é o jogo, isso porque segundo 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 nessa possibilidade de estimular a exploração em busca de respostas, sem constranger quando se erra". Por isso, o jogo pode proporcionar momentos extremamente ricos de aprendizagem, como o desenvolvimento do raciocínio lógico, percepção espacial, concentração, criatividade, persistência, estratégias, atenção, entre outras habilidades, além de facilitar a assimilação do conteúdo proposto.

Portanto, a integração da ludicidade por meio dos jogos, principalmente dos jogos digitais no processo de alfabetização, tem se mostrado uma abordagem inovadora para envolver os alunos de forma significativa. Segundo Prensky (2001), os jogos digitais proporcionam um ambiente interativo onde as crianças podem aprender de forma natural e divertida, aumentando o seu interesse e motivação. Esta abordagem lúdica permite que os alunos participem ativamente no processo de aprendizagem, o que é fundamental para o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita.

3. O USO DE JOGOS DIGITAIS PARA ALFABETIZAÇÃO

Hoje em dia não é raro encontrarmos crianças fazendo uso de celulares e tablets, utilizando-se de jogos para seu entretenimento. As crianças estão começando a ter contato com tais tecnologias cada vez mais cedo, praticando diferentes recursos tecnológicos desde a pequena infância. Com essas mudanças acontecendo, é necessário que também sejam feitas alterações na esfera escolar, pois acrescentar as novas tecnologias no dia a dia poderá contribuir com uma aprendizagem mais significativa para o aluno em seu processo de ensino e aprendizagem.

Atualmente, pensando em uma forma de contribuir para esse aprendizado mais tecnológico e divertido, surge a proposta dos jogos digitais educativos para trabalhar em sala de aula nas práticas pedagógicas, tornando esse processo complexo, mais prazeroso, fazendo uso da ludicidade. Dentro da ludicidade está contido o jogo, o que torna a alfabetização uma brincadeira. Brincar é o principal ato da criança nessa idade (entre seis e oito anos).

Para Celso Antunes (2014, 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.”

A utilização de jogos digitais no processo de alfabetização tem-se revelado uma ferramenta poderosa, capaz de despertar o interesse e a motivação dos alunos. Segundo Silva (2020), a ludicidade proporcionada pelos jogos digitais permite que as crianças se envolvam ativamente nas atividades de aprendizagem, transformando o ato de aprender a ler e escrever em uma experiência prazerosa. Para Ferreira (2019), os jogos digitais educativos podem melhorar significativamente as habilidades de leitura e escrita dos alunos, tornando o processo mais interativo e divertido.

“Jogos são uma forma de diversão, o que nos proporciona prazer e satisfação; jogos são uma forma de brincar, o que faz nosso envolvimento ser intenso e fervoroso; jogos têm regras, o que nos dá estrutura; jogos têm metas, o que nos dá motivação; jogos são interativos, o que nos faz agir; jogos têm resultados e feedback, o que nos faz aprender; jogos são adaptáveis, o que nos faz seguir um fluxo; jogos têm vitórias, o que gratifica nosso ego; jogos têm conflitos, competições, desafios, oposições, o que nos dá adrenalina; jogos envolvem a solução

de problemas, o que estimula nossa criatividade; jogos têm interação, o que nos leva a grupos sociais; jogos têm enredo e representações, o que nos proporciona emoção” (Prensky, 2012; p.156).

Por meio dos jogos digitais, conseguimos explorar diferentes formas de aprendizagem. Segundo Silva (2020), a criança não aprenderá somente o que foi planejado pelo professor, ela conseguirá absorver múltiplas informações, e, quanto mais tempo estiver envolvida no jogo, mais positivo será para seu processo de alfabetização. Assim, a aprendizagem através de jogos digitais torna-se tão significativa para a criança que ela própria demandará mais tempo nesta atividade, o que, por si só, indica seu interesse (Ferreira, 2019). E por muitas vezes, dará continuidade aos jogos em casa, com o incentivo dos pais, tornando a aprendizagem ainda mais prazerosa e eficaz.

Como afirmam Silveira; Rangel (2021 p.13):

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

Com essas considerações percebemos o quão importante e significativo é o ato de jogar para a criança, mesmo que precise cumprir regras e passar por proavações e testes, o jogo consegue desenvolver muitas habilidades importantes para o desenvolvimento cognitivo e intelectual, facilitando a aquisição de conteúdos e contribuindo para o desenvolvimento de uma grande variedade de estratégias que são importantes para a aprendizagem, como resolução de problemas, raciocínio dedutivo e memorização.

O uso de jogos como ferramenta pedagógica é uma maneira eficiente de ajudar as crianças a superarem dificuldades enfrentadas em sala de aula, pois estimula a capacidade simbólica, facilitando a aprendizagem. Jogos voltados para a educação podem proporcionar uma aprendizagem divertida, interessante, atrativa, eficiente e menos cansativa para as crianças (Papert, 1994; Shaffer, 2006). Nesse contexto, percebe-se a importância de utilizar jogos digitais para ajudar os alunos a superar dificuldades no processo de aprendizagem, como na aquisição da leitura e escrita.

Os jogos digitais são ótimas ferramentas para o uso na alfabetização, pois contêm elementos visuais que auxiliam e estimulam o desenvolvimento da leitura e da escrita.

Portanto, é primordial para o professor saber como encaixá-lo em seu planejamento, porque ele pode ser um grande aliado nesse processo.

Ao inserir jogos digitais no planejamento escolar, é fundamental considerar que o ciclo de alfabetização inclui turmas do primeiro, segundo e terceiro anos, cada uma com diferentes níveis de aprendizagem. Portanto, a seleção dos jogos e seus níveis de dificuldade deve ser feita com cuidado para que as crianças não se sintam desmotivadas em alcançar seus objetivos.

Hoje em dia, encontramos diversos tipos de jogos digitais em sites, aplicativos e plataformas digitais. Através das plataformas, conseguimos conhecer cada jogo e relacionar com o planejamento da sala de aula, analisando o nível de cada criança, ou de cada grupo, e considerando os diferentes métodos de alfabetização. No próximo capítulo, conheceremos um pouco mais sobre plataformas e como elas nos auxiliam na organização e disposição do conteúdo de jogos digitais.

4. CONSIDERAÇÕES SOBRE PLATAFORMIZAÇÃO

De acordo com Thomas Poell, David Nieborg e José Van Dijck (2020), a plataforma é um fenômeno contemporâneo que se refere ao processo de transformação de diversas atividades sociais, econômicas e culturais em operações que são mediadas e organizadas por plataformas digitais. Esse conceito surgiu antes das grandes estruturas como Google e Facebook, quando a internet tornou-se um ambiente de desenvolvimento para instituições e indivíduos. Ainda segundo Poell, Nieborg e Van Dijck (2020), o conceito de plataforma pode ser definido como infraestruturas digitais (re) programáveis que facilitam e moldam interações personalizadas entre usuários e processamento de circulação de dados.

Conforme Van Dijck, Poell e de Waal (2018), as plataformas digitais são sistemas baseados em tecnologia que facilitam a interação entre diferentes usuários ou grupo de usuários, caracterizam-se pela capacidade de escalar rapidamente e explorar efeitos de rede, onde o valor da plataforma aumenta à medida que mais usuários a utilizam, interferindo portanto, nos processos e estruturas econômicas em diferentes esferas da vida. As plataformas digitais são “infraestruturas digitais que possibilitam a interação entre diferentes grupos de usuários” (Dijck, Poell e de Waal, 2018, p. 9). Estas plataformas podem mediar as interações sociais, econômicas ou a distribuição de diversos conteúdos.

Portanto, ainda segundo Van Dijck, Poell e de Waal (2018), a plataforma está diretamente ligada à comunicação, transformando a maneira como o conhecimento é distribuído, acessado e gerido. Observamos esse fenômeno quando analisamos o crescimento das plataformas digitais relacionadas aos processos educacionais, e por isso, devemos considerar como podemos utilizar tais plataformas nos processos de comunicação e educação.

De acordo com Silva, Santos e Souza (2020), a plataforma na educação envolve o uso de plataformas digitais para diversos fins, como a gestão acadêmica, a entrega de conteúdo didático e a interação entre professores e alunos. Oferecem funcionalidades que permitem a criação e distribuição de material didático, a realização de avaliações, o monitoramento do desempenho dos alunos e a comunicação entre os participantes do processo educativo.

As plataformas de jogos digitais têm se mostrado ferramentas importantes no processo de ensino-aprendizagem, principalmente na alfabetização. De acordo com Silva (2020), essas plataformas proporcionam um ambiente interativo que facilita a aprendizagem através de

recursos visuais e auditivos atrativos. Santos (2021) ressalta que a personalização dos jogos, com níveis de dificuldade ajustáveis e feedback imediato, permite atender às necessidades individuais de cada aluno, promovendo uma aprendizagem mais efetiva e prazerosa. Portanto, ao integrar essas plataformas no currículo escolar, os educadores podem criar um ambiente de aprendizagem dinâmico e envolvente, que não só facilita a alfabetização, mas também desenvolve habilidades essenciais.

A seguir iremos adentrar e conhecer um pouco mais de uma plataforma específica, voltada para educação, a plataforma Educacross de jogos educativos de Língua Portuguesa e Matemática.

5. CONHECENDO A PLATAFORMA: EDUCACROSS

A escolha da plataforma Educacross se deu visto que é a utilizada pela instituição escolar. O Educacross se caracteriza como uma plataforma de distribuição de conteúdos, apresentando jogos digitais que visam uma aprendizagem adaptativa, com programas que vão desde a Educação Infantil até os Anos Iniciais do Ensino Fundamental, e tem como objetivo promover uma jornada lúdica e gamificada, segundo a página da web Educacross. A Educacross é uma plataforma digital educativa que se destaca pelo uso de jogos para apoiar o processo de aprendizagem, especialmente em áreas como matemática e alfabetização. Aqui destaco que a alfabetização apenas através da plataforma não apresentará os melhores resultados, Soares (2020) afirma que é fundamental diversificar as abordagens de ensino para atender às diferentes necessidades dos alunos, mas que um único método não é suficiente. A plataforma conta com um conjunto de mais de 2000 jogos, com foco na Alfabetização, Língua Portuguesa, Matemática e Lógica, trazendo evidências de aprendizagens com relatórios em tempo real e contínuo, além da possibilidade de trilhas personalizadas com jogos voltados para as necessidades das crianças de acordo com o planejamento do professor. Com usabilidade simples, a formação para os professores permite acompanhamento mensal personalizado para as escolas parceiras. A plataforma também permite ao professor utilizar trilhas de aprendizagem da própria plataforma ou de criar suas próprias trilhas. A organização e distribuição dos jogos trata de forma eficiente a heterogeneidade das turmas.

A plataforma se caracteriza como plataforma adaptativa, ou seja um sistema de jogos projetados que podem ser personalizados para cada experiência de acordo com as necessidades, habilidades e preferências individuais de cada usuário, segundo Brusilovsky; Millán (2007). Através dessa personalização podemos incluir diferentes níveis de dificuldade, conteúdos personalizados e relacionados com a prática pedagógica dentro de sala, um feedback em tempo real (para os professores, com os dados disponibilizados através dos resultados e para os alunos, com dicas e recompensas). A plataforma também conta com configurações de áudio e som nos jogos e não somente instruções escritas.

A plataforma do Educacross está localizada dentro de uma outra plataforma de rede escolar, a CONEXIA LEX, onde encontramos aplicativos que orientam o trabalho pedagógico e os materiais didáticos. A instituição escolar precisa se vincular a esse programa para que os alunos tenham acesso à plataforma, cada um com um nome de usuário e senha. O ensino baseado em jogos auxilia os gestores e professores a promoverem situações de

ensino-aprendizagem mais envolventes e significativas, através da inclusão digital. Com o Educacross, as crianças aprendem enquanto jogam e os professores atuam como gestores da aprendizagem, acompanhando o desempenho dos alunos, direcionando o ensino sempre que necessário. A Educacross utiliza jogos interativos tornando o aprendizado mais envolvente e divertido, motivando os alunos e fazendo-os participar ativamente das atividades pedagógicas. Outro ponto é que a plataforma oferece um aprendizado adaptativo, onde o nível de dificuldade dos jogos vai se ajustando conforme o desempenho do aluno, promovendo um progresso contínuo, mas também se adequando ao ritmo de cada um e fornecendo um feedback imediato. *Hoje refletindo sobre a experiência na utilização da plataforma, iria dar mais atenção aos dados de resultados dos alunos e por meio destes, fazer a sondagem. Percebo que ficava limitada às atividades avaliativas realizadas dentro de sala de aula.*

Quando o contrato de parceria com a CONEXIA foi assinado, todos os profissionais (incluindo professores, auxiliares e equipe de gestão escolar) receberam treinamentos específicos para trabalhar com cada aplicativo e plataforma presente dentro da rede CONEXIA. Os treinamentos aconteceram durante as manhãs, no mês de janeiro, antes do início do ano escolar.

O momento de jogar na plataforma Educacross tem duração de 45 minutos, assim como em qualquer aula, acontece uma vez na semana, a cada quinze dias, já fazendo parte da grade horária de aulas das crianças alunas da instituição escolar da minha experiência.

As crianças estão tendo acesso a plataformas tecnológicas desde muito cedo, com o primeiro contato geralmente ocorrendo entre 0 e 6 anos. Nesse período, elas estão "conectadas" a redes e sistemas tecnológicos que desempenham um papel importante no aprimoramento de suas habilidades intelectuais, físicas e motoras. Essas ferramentas de informação e comunicação na primeira infância têm contribuído para o desenvolvimento cognitivo e das habilidades psicomotoras, reativando o conceito de aprendizagem nessa fase.

Entretanto, é necessário ter cautela, pois o tempo de interação com telas atua como um estimulante para o sistema nervoso central, podendo afetar negativamente diversos processos corporais e cerebrais (Dunckley, 2019). O uso diário de tecnologias digitais deve ser moderado e adequado à idade e às etapas do desenvolvimento cerebral, mental, cognitivo e psicossocial das crianças e adolescentes. "Equilibrar as horas de jogos online com atividades esportivas, brincadeiras, exercícios ao ar livre ou contato direto com a natureza é essencial

para garantir um crescimento saudável, repleto de afeto e alegria" (Sociedade Brasileira De Pediatria, 2016, p. 03).

No dia, as crianças visitam um espaço chamado “Sala Maker”, onde cada um tem acesso a um notebook, fone de ouvido e outros equipamentos de tecnologia (FIGURA 1). Para acessar a plataforma é necessário login e senha do aluno no site <https://lex.conexia.com.br/>, para facilitar e colaborar com o desenvolvimento da autonomia das crianças, os alunos recebem um cartão que informa um código de imagens em forma de sequência de desenhos que precisarão preencher para acessar os aplicativos e plataformas (FIGURA 2).

Figura 1: Sala Maker



Arquivo pessoal.

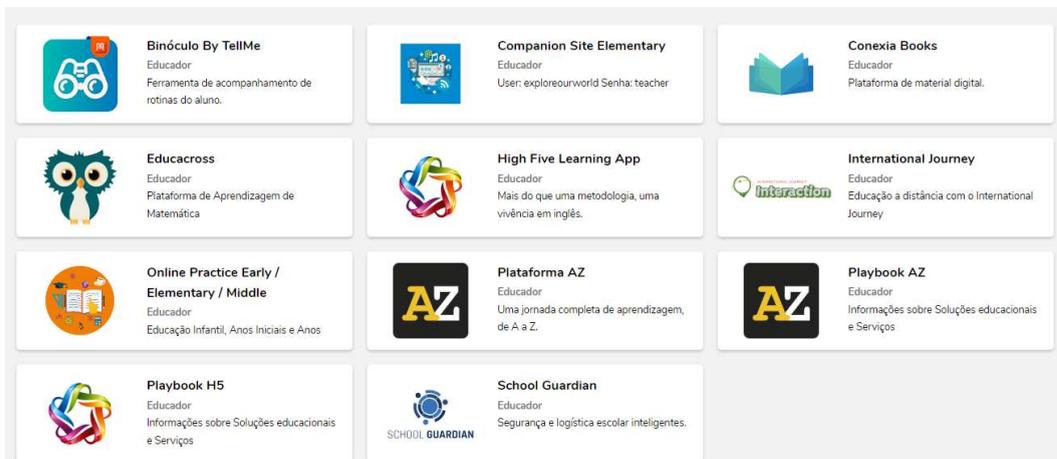
Figura 2: Site Conexia Lex



Site Conexia Lex (Disponível em: < <https://lex.conexia.com.br/> > Acessado em 17/05/2024).

Após acessarem a página principal, vão selecionar o Educacross dentre os demais ícones disponíveis. (FIGURA 3).

Figura 3: Aplicativos Conexia Lex



Site Conexia Lex (Disponível em: <<https://lex.conexia.com.br/>> Acessado em 17/05/2024).

Assim que acessamos a plataforma Educacross, temos acesso às trilhas de aprendizagem. O aluno tem a possibilidade de se aventurar explorando os jogos da “Ilha de aprendizagem”, onde as crianças podem escolher jogos para jogarem ou resolvendo as “Missões da Escola” que são planejadas com antecedência com jogos selecionados pelo professor, podendo ser das disciplinas de Língua Portuguesa ou Matemática. (FIGURAS 4 E 5)

Figura 4: Acesso às missões



Plataforma Educacross (Disponível em <<https://lex.conexia.com.br/>> Acessado em 18/05/2024).

importante ressaltar que o meio em que a criança está inserida será um facilitador dentro desse processo de desenvolvimento.

- **Nível 3 (silábico com valor sonoro):** neste nível a criança começa a fazer a relação de fonema e escrita. E, então, a fazer a correspondência de que cada fonema vale uma sílaba. Esta representação é de suma importância, pois há um avanço significativo dentro do processo da alfabetização.

- **Nível 4 (silábico-alfabético):** neste nível a criança relaciona vogais e consoantes na sílaba, tendo maior compreensão daquilo que escreve.

- **Nível 5 (alfabético):** neste nível a criança conseguiu transpor suas dificuldades relacionadas ao código da escrita, escrevendo claramente o que quer.

Os níveis da escrita são importantes dentro da alfabetização, pois através deles o professor observa onde está o seu aluno dentro desse processo. Cabe então ao professor buscar e propor desafios e jogos que possam proporcionar a progressão de nível e o desenvolvimento no processo de alfabetização e a plataforma do Educacross possibilita essas situações.

A plataforma Educacross é uma ferramenta para a educação, utilizando jogos interativos buscando tornar a aprendizagem mais eficaz e significativa. Com seu alinhamento ao currículo escolar e suas funcionalidades de monitoramento, ela proporciona aos professores uma maneira de melhorar o desempenho e o engajamento dos alunos. A seguir exploraremos alguns jogos disponíveis na plataforma.

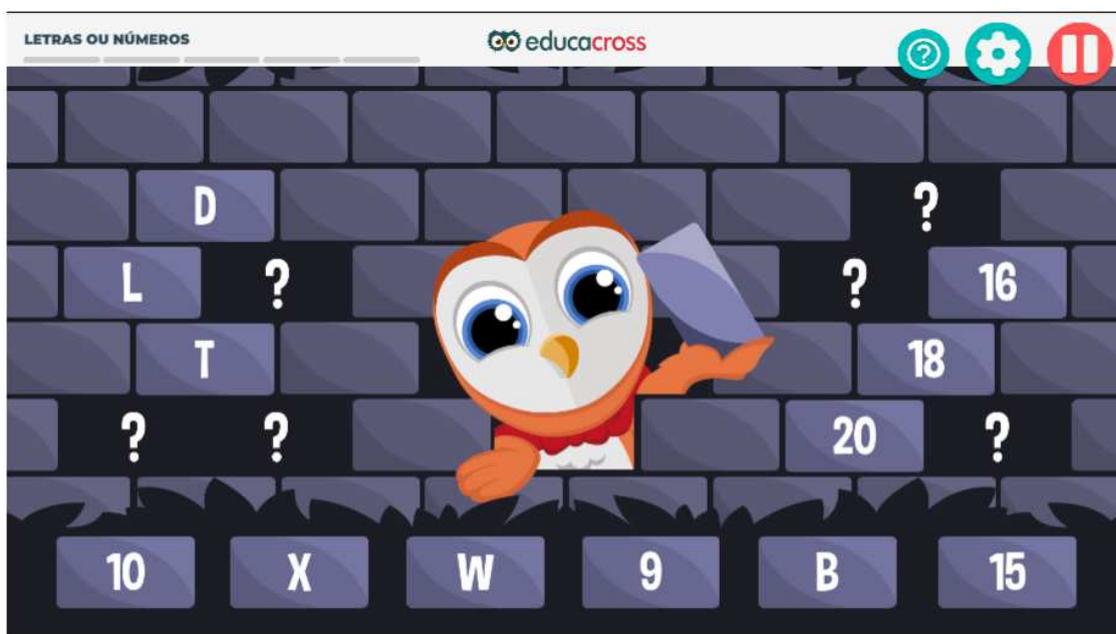
6. METODOLOGIA: VIVENCIANDO OS JOGOS EM SALA DE AULA

A seguir, os parágrafos apresentam alguns jogos e descrevem como foram utilizados no processo de alfabetização dentro de uma instituição escolar privada particular em uma turma de 1º ano, de 19 alunos, durante o ano escolar de 2023. Adentrando a plataforma do Educacross, vamos explorar alguns jogos digitais educativos da plataforma que podem ser utilizados como apoio ao processo de alfabetização dentro do planejamento escolar. Os jogos selecionados a seguir, podem ser usados dentro desse processo, utilizando diferentes métodos de alfabetização, fônico, alfabético e silábico, e partindo dos conhecimentos prévios e do nível de escrita e leitura que a criança está e considerando o planejamento do professor. A

escolha de jogos se concretizou pois estes foram os principais jogos trabalhados no primeiro e segundo bimestre do ano letivo, e por meio deles, observei os resultados obtidos.

O jogo 1 (FIGURA 6), chamado “Letras ou números”, consiste em distinguir letras e números, separando-os em dois espaços. Este jogo é um dos primeiros que podemos utilizar para começar a introduzir o alfabeto para as crianças, mostrando que letras e números são diferentes e com as letras podemos escrever palavras. Desse modo, conseguimos avaliar se o aluno é capaz de distinguir os símbolos que representam letras e números. Estão presentes no jogo todas as letras do alfabeto e os números de 1 a 20.

Figura 6: Letras ou números



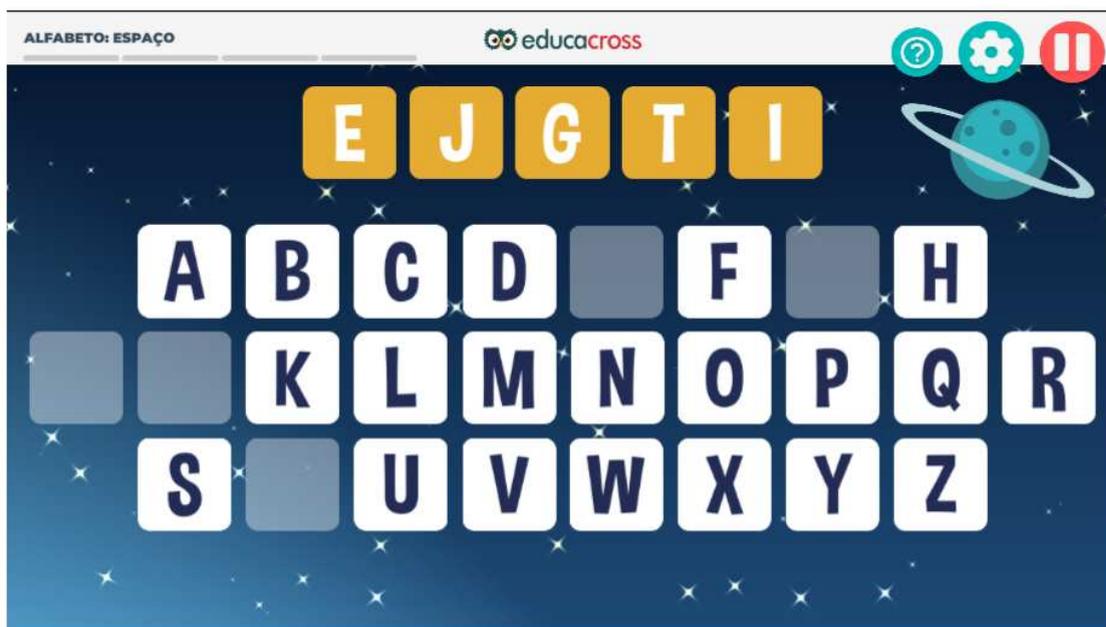
Jogo Letras ou números (Disponível em <<https://lex.conexia.com.br/>> Acessado em 18/05/2024).

O próximo jogo selecionado (FIGURA 7), chama-se “Alfabeto: espaço”. Como ele possui vários similares, alterando a temática atrativa: céu, mar ou espaço, cabe ao professor observar o interesse da turma na hora da escolha. Este jogo busca trabalhar o reconhecimento das letras, verificando se o aluno consegue fazer a comparação da letra em destaque e relacionar a mesma na sequência alfabética presente na tela do jogo, realizando um ditado de letras. Através deste jogo, podemos verificar se o aluno consegue fazer a comparação dos símbolos para identificar, na sequência alfabética, a letra em destaque.

Estes foram os primeiros jogos utilizados no planejamento com as crianças nas aulas de Educacross. A turma era composta por 19 alunos e todos eram novos na escola, portanto, se encontravam em diferentes níveis de leitura e escrita. Então, o primeiro momento de

contato com a Plataforma Educacross também foi destinado às primeiras orientações a respeito do acesso, login e senha antes que eles de fato jogassem. Começar por estes dois jogos foi fundamental pois pude observar os conhecimentos prévios e reconhecer em qual etapa cada criança estava para que pudesse pensar, planejar e desenvolver meu trabalho dali pra frente.

Figura 7: Alfabeto: espaço



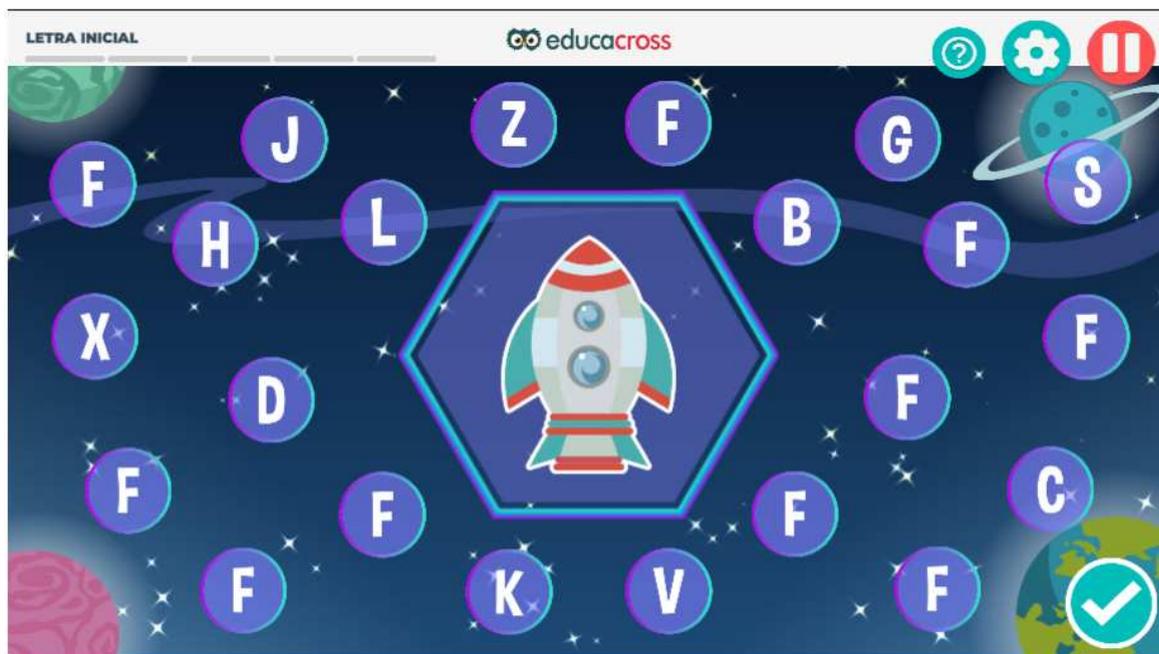
Jogo Alfabeto: espaço (Disponível em <<https://lex.conexia.com.br/>> Acessado em 18/05/2024).

O jogo (FIGURA 8) “Letra inicial” busca desenvolver a relação de letra inicial e imagem. Ele procura possibilitar ao aluno exercer a habilidade de reconhecer e relacionar qual a letra inicial do nome de cada objeto com suas letras iniciais dispersas na tela do jogo. Os objetos presentes no jogo são: abajur, balde, controle, dado, espelho, foguete, globo, jarra, livro, mala, navio, queijo, relógio, sorvete, tênis, urso, vaso. Com este jogo, é possível avaliar se o aluno é capaz de usar seu conhecimento de mundo para nomear a figura em destaque na imagem, se consegue segmentar essa palavra para identificar sua letra inicial e se identifica todas as letras iniciais presentes na tela do jogo.

Trabalhei também este jogo, em conjunto com o projeto de alfabetização em sala de aula e, quando selecionei o jogo para as crianças, também me mantive atenta ao que já havíamos desenvolvido em sala de aula a partir do método fônico e consciência fonológica. Então, as imagens foram selecionadas a partir das letras e sons já trabalhados, observando o desempenho dos alunos nas atividades de sondagem em sala e a conquista dos níveis do jogo,

percebi que os resultados foram positivos e que houve avanços no reconhecimento de letras e sons.

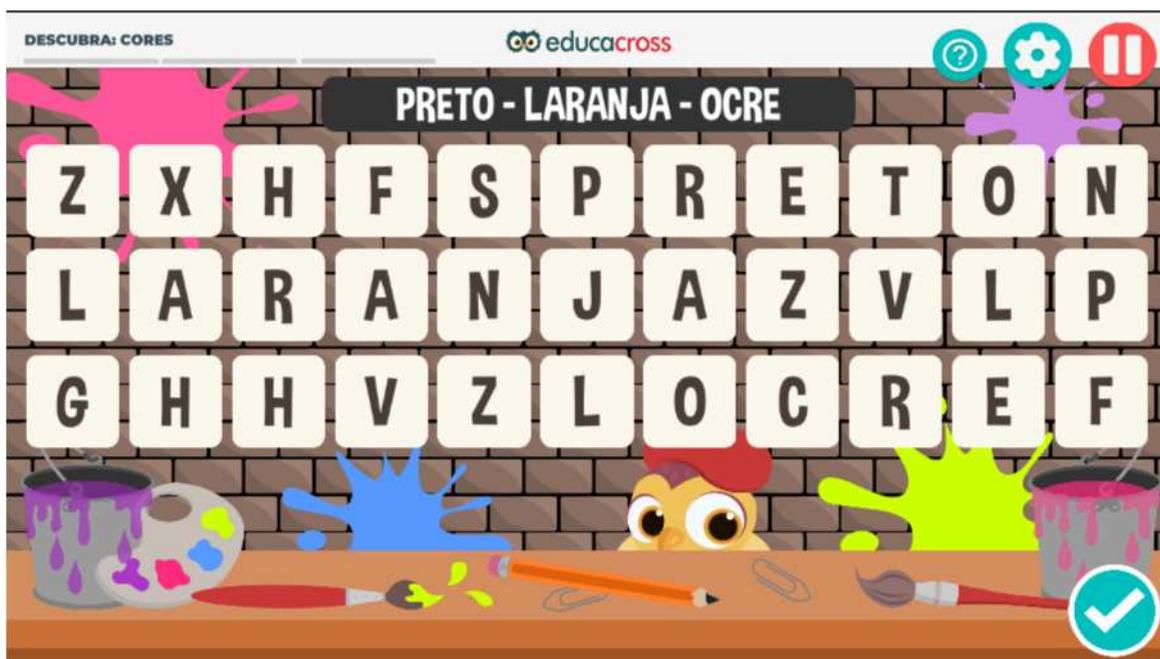
Figura 8: Letra inicial



Jogo Letra inicial (Disponível em <<https://lex.conexia.com.br/>> Acessado em 18/05/2024).

O próximo jogo selecionado (FIGURA 9) chamado “Descubra: Cores”, tem como objetivo encontrar os nomes das cores no caça-palavras, clicando nas letras que compõem a palavra. As cores presentes no jogo são: Amarelo, azul, cinza, laranja, lilás, marrom, ocre, preto, rosa, roxo, verde, vermelho. Através deste jogo podemos verificar se o aluno consegue localizar os nomes das cores em meio a um conjunto de letras e se entende que as palavras são formadas por sequências de letras determinadas. Vale ressaltar que este jogo também se encontra do mesmo modelo, mas em temáticas diferentes (FIGURA 10), sendo possível relacionar com outras disciplinas ou conteúdos.

Figura 9: Descubra: Cores



Jogo Descubra: Cores (Disponível em <<https://lex.conexia.com.br/>> Acessado em 19/05/2024).

Figura 10: Outras versões do jogo Descubra



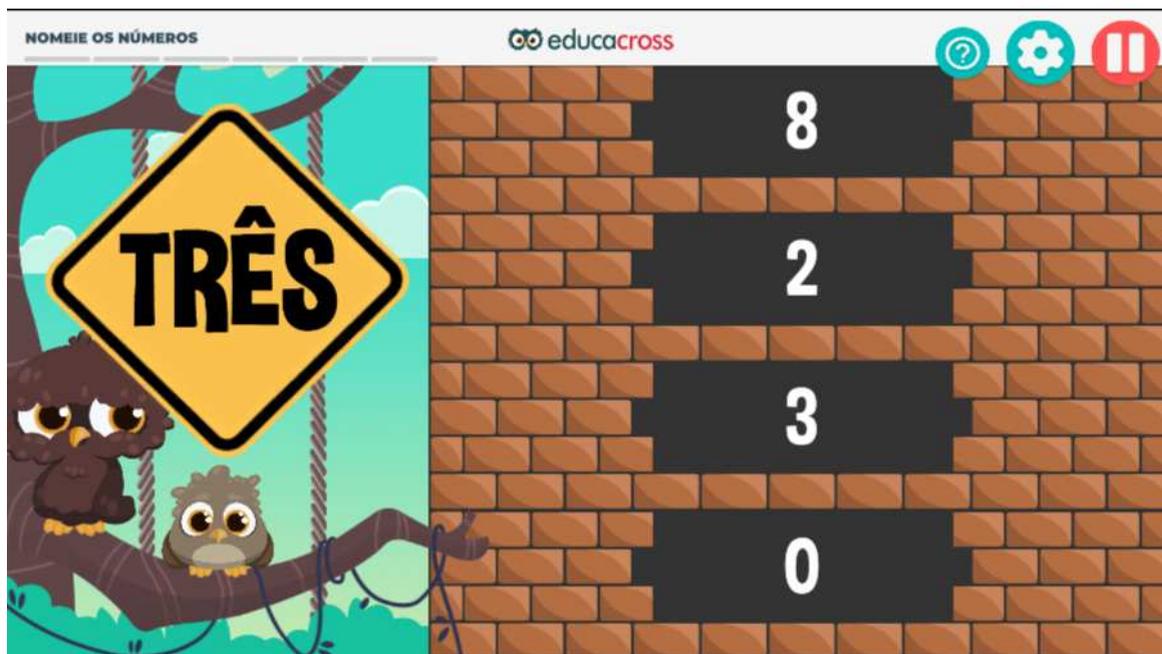
Outras versões do jogo Descubra (Disponível em <<https://lex.conexia.com.br/>> Acessado em 19/05/2024).

O jogo 5 (FIGURA 11) chama-se “Nomeie os números”. Neste jogo, o aluno, por meio da leitura hipotética, lê o nome do número e seleciona o numeral (signo) que o representa. Com este jogo é possível avaliar se o aluno reconhece que os números são representados nas formas de algarismo e de palavra (por extenso) e se consegue associar ambas as formas, chegando aos números de 1 a 10. Este jogo também possui outras versões com diferentes temas, são elas: Frutas, Contos e Brinquedos.

No decorrer do bimestre, a partir de quase três meses de aula, os resultados se mostraram positivos e cerca de 75% das crianças que antes não reconheciam letras e sons, já avançaram para o nível silábico-alfabético, realizando a leitura de pequenas palavras e estabelecendo as relações letra e som. Com isso, avançamos nos jogos, não somente no momento de aula destinado, mas também dentro de sala utilizando a lousa e o projetor, para

realizar a leitura de palavras em conjunto. Eles se sentiram desafiados e cada vez mais queriam avançar os níveis do jogo.

Figura 11: Nomeie os números



Jogo Nomeie os números (Disponível em <<https://lex.conexia.com.br/>> Acessado em 19/05/2024).

O próximo jogo selecionado, jogo 6 (FIGURA 12), chama-se “Componha: Animais do campo”. Ele consiste em trabalhar a ordem das letras que formam os nomes dos animais do campo, ordenando as letras e compondo a escrita. Os animais presentes no jogo são: cachorro, cavalo, coelho, galinha, gato, ovelha, pato, pintinho, porco, rato, sapo, vaca. Através deste jogo, é possível verificar se o aluno é capaz de identificar as letras e os sons que compõem o nome escrito de cada animal do campo e se consegue ordenar as letras da respectiva palavra corretamente.

Ao final do mês de junho, com este jogo, observei que todas as crianças já estavam realizando a leitura de palavras, os resultados da sondagem realizada em sala de aula já mostraram que a turma conquistou o nível silábico-alfabético. Enquanto jogavam este jogo, observei que todas as crianças já estavam realizando a leitura de palavras e identificando as letras que a compõem no momento da escrita. Eles se sentiram realizados e foram capazes de observar seus próprios avanços durante as aulas de Educacross: “Este jogo é muito fácil!”; “Consegui terminar em 30 segundos!”

Figura 12: Componha: Animais do campo



Jogo Componha: Animais do campo (Disponível em <<https://lex.conexia.com.br/>> Acessado em 19/05/2024).

A partir dos avanços significativos que foram observados, os jogos evoluíram para construção de frases e pequenos textos. Quando apresentei as ideias para os alunos, eles demonstraram muito interesse e animação por perceber os grandes avanços que eles mesmos alcançaram.

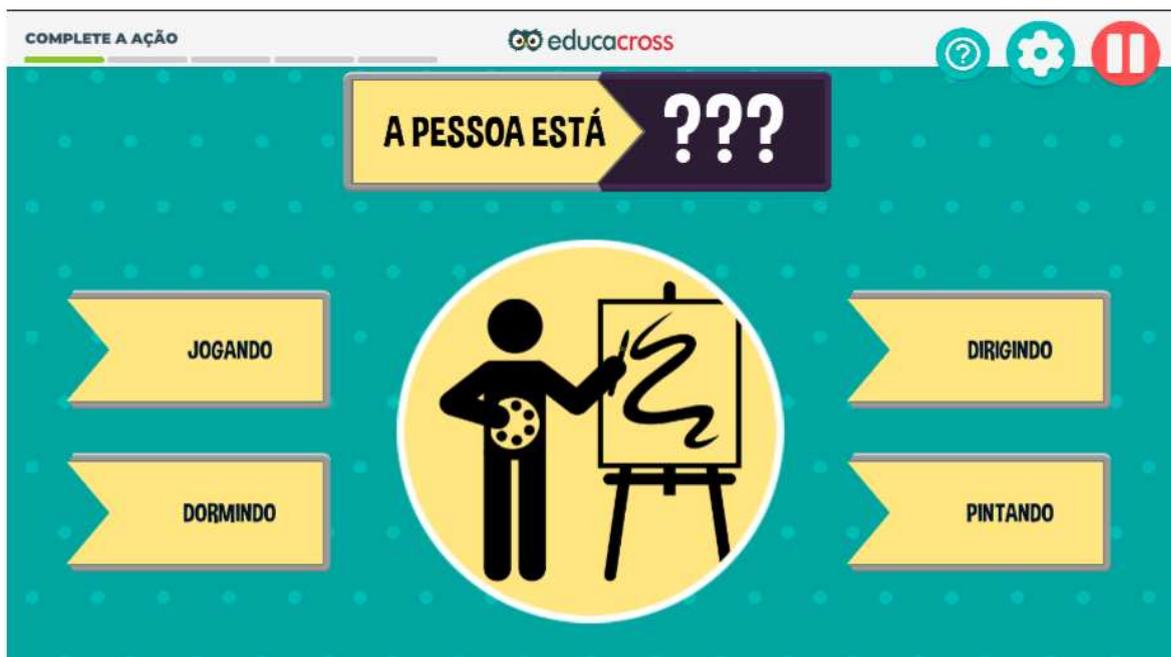
Os últimos jogos utilizados em aula foram “Complete o humor” (FIGURA 13) e “Complete a ação” (FIGURA 14). Estes jogos têm como objetivo reconhecer a ação em destaque e selecionar a palavra que a representa, completando a frase. Por meio deles, podemos verificar se o aluno reconhece que uma frase é formada por uma sequência de palavras e se consegue compreender o contexto da frase apresentada sobre a ação ou humor para preencher corretamente a lacuna. As palavras relacionadas às ações que estão presentes no jogo são: acordando, apresentando, caindo, caminhando, comendo, confraternizando, conversando, dançando, dirigindo, dormindo, estudando, jogando, lendo, nadando, pedalando, pintando, tocando. E as palavras relacionadas ao humor que estão presentes no jogo são: alegre, assustado, brava, bravo, cansada, cansado, chateada, chateado, confiante, decepcionada, decepcionado, desconfiada, feliz, insegura, inseguro, pensativa, pensativo, sorridente, surpreso, triste.

Figura 13: Complete o humor



Jogo Complete o humor (Disponível em <<https://lex.conexia.com.br/>> Acessado em 19/05/2024).

Figura 14: Complete a ação



Jogo Complete a ação (Disponível em <<https://lex.conexia.com.br/>> Acessado em 19/05/2024).

Esses jogos foram utilizados ao longo do primeiro bimestre e através dos jogos e da prática pedagógica realizada em sala de aula consegui observar resultados positivos no processo de aquisição da leitura e escrita, todas as crianças avançaram nos níveis de alfabetização de Teberosky. Os resultados foram observados através da avaliação das sondagens e da observação das crianças enquanto jogavam.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, investigamos a relação entre alfabetização e a ludicidade, discutindo como a ludicidade pode tornar o ensino mais atrativo para os alunos, ressaltando a importância da utilização de métodos inovadores e envolventes no processo de ensino-aprendizagem. O uso de jogos digitais como ferramenta pedagógica se mostrou uma abordagem interessante, capaz de envolver os alunos e assim, promovendo um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e interativo, fundamental para o desenvolvimento cognitivo e emocional facilitando a aquisição das habilidades relacionadas com o ciclo de alfabetização.

Analizamos o papel dos jogos digitais na alfabetização a partir de uma plataforma de jogos digitais educativos, a Educacross. A plataforma busca engajar os alunos e proporcionar um aprendizado significativo e prazeroso. Estes jogos oferecem uma visão interativa onde os alunos podem praticar habilidades de leitura e escrita de maneira divertida e envolvente dentro do planejamento do professor da grade horária de aulas e atividades. A personalização e o feedback imediato são algumas das vantagens que os jogos digitais proporcionam. No caso da Educacross, através dos relatórios gerados, o professor pode fazer uma análise de dados e avaliação do desempenho dos alunos. Dessa forma, auxilia na organização do planejamento, identificando as dificuldades específicas de cada aluno, permitindo também aos professores adaptar as atividades às necessidades dos seus alunos e acompanhar seu progresso de maneira mais eficiente.

Ao implementar os jogos da Educacross em sala de aula, observamos um aumento significativo no engajamento e na motivação dos alunos, que externalizavam o quanto estavam animadas com o Educacross. A experiência prática demonstrou que a combinação de tecnologia e ludicidade pode transformar o ambiente de aprendizado, tornando-o mais inclusivo e eficiente. Os jogos digitais, quando integrados de maneira estratégica, podem ser uma ferramenta valiosa para o ensino, oferecendo uma abordagem inovadora e eficaz para desenvolver habilidades de leitura e escrita.

Através deste trabalho, observamos que existe a possibilidade de utilizar plataformas de jogos digitais na alfabetização e que os jogos, associados com o trabalho pedagógico realizado em sala de aula, podem nos trazer resultados significativos no processo de ensino e aprendizagem e no avanço dos níveis de aquisição de leitura e escrita no processo de alfabetização.

Os próximos desafios seriam pensar na formação do professor para que este esteja apto a realizar um trabalho com jogos digitais em sala de aula, não somente na alfabetização, mas também na aquisição de habilidades de lógica e matemática, por exemplo.

Portanto, para o professor que deseja evoluir no seu trabalho com os alunos, é necessário mudar a prática pedagógica, utilizando de métodos lúdicos e tecnológicos no ambiente escolar, visando aprimorar a qualidade da educação e promover o sucesso acadêmico dos alunos, integrando os jogos ao planejamento e currículo escolar. Para isso, são necessárias formações para os professores conhecerem e aprenderem a utilizar tecnologias na sua prática docente e políticas públicas repensando a infraestrutura das salas buscando garantir experiências bem-sucedidas nas escolas públicas, proporcionando oportunidades de aprendizagem para todos que frequentam esse espaço, alinhando-se aos princípios de acesso, permanência e sucesso escolar.

6. REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Vozes, 2003.

BARROS-MENDES, A.; CUNHA, D. A.; TELES, R. **Organização do trabalho e sequências didáticas. PNAIC: alfabetização em foco**. Brasília: MEC, SEB, 2012.

BORBA, Angela Meyer. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: BRASIL, MEC/SEB. Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. p. 33-45.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a base**. Brasília, DF: MEC, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Decreto nº 9.765, de 11 de abril de 2019. Política Nacional de Alfabetização**. Brasília, DF: MEC, 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: ludicidade na sala de aula: ano 1, unidade 4**. Brasília, DF: MEC, 2012.

BRUSILOVSKY, P.; MILLÁN, E. **User Models for Adaptive Hypermedia and Adaptive Educational Systems**. In: P. Brusilovsky, A. Kobsa, & W. Nejdl (Eds.), *The Adaptive Web: Methods and Strategies of Web Personalization*. Springer, 2007.

BUCKINGHAM, David. **Cultura Digital, Educação Midiática e o Lugar da Escolarização**. Revista Educação Real. Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 37-58, set./dez. 2010.

DUNCKLEY, Victoria L. **Síndrome da Tela Eletrônica: prevenção e tratamento**. In: Young, Kimberly; Abreu, Cristiano Nabuco (orgs). **Dependência de internet em crianças e adolescentes: fatores de risco, avaliação e tratamento**. Porto Alegre: Artmed, 2019.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1984.

FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. **Psicogênese da língua escrita**. Tradução de Diana Myriam Lichtenstein et al. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.

GEE, James Paul. **Bons videogames e boa aprendizagem**. Perspectiva, Florianópolis, v. 27, n. 1, 2009. p. 167-178.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GODOY, Arilda Schmidt. **Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades**. Revista de Administração de Empresas, São Paulo, v. 35, n. 2, p. 57-63, mar./abr. 1995.

GODOY, Arilda Schmidt. **Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais**. Revista de Administração de Empresas, São Paulo, v. 35, n. 3, p. 20-29, mai./jun. 1995.

GONÇALVES, G. S. A. **Alfabetização em tempos tecnológicos: a influência dos jogos digitais e não digitais e das atividades digitais na rotina da sala de aula**. 2015. 125 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015.

GUERREIRO, M. A. S. **Os efeitos do Game Design no processo de criação de Jogos Digitais utilizados no Ensino de Química e Ciências - O que devemos considerar?** 2015. Dissertação (Mestrado em Educação para a Ciência) – Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2015.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação**. Org: 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PIAGET, Jean. **Biologia e Conhecimento**. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 1996.

PIAGET. **Epistemologia Genética**. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

PIAGET. **Psicologia da Inteligência**. Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1958 (1947).

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Tradução de Eric Yamagute. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

RAMOS, Daniela Karine. **Jogos cognitivos eletrônicos: contribuições à aprendizagem no contexto escolar**. Ciências e Cognição, vol. 18, 2013.

SILVEIRA, S. R.; RANGEL, A. C. S.; CIRÍACO, E. L. **Utilização de jogos digitais para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático**. Tear: Revista de Educação Ciência e Tecnologia. Canoas, v. 1, n. 1, p. 6-7, 2012.

SOARES, Magda. **Alfaetrar: toda criança pode aprender a ler e a escrever**. São Paulo: Contexto, 2020.

Sociedade Brasileira de Pediatria. **Saúde de Crianças e Adolescentes na Era Digital. Manual de Orientação**. Departamento de Adolescência. no.1, outubro de 2016.

VASCONCELLOS, Tânia. **Jogos e brincadeiras no contexto escolar**. In: BRASIL/TV ESCOLA. **Jogos e Brincadeiras: desafios e descobertas**. Boletim Salto para o Futuro, maio 2008. p. 48-56.

VIGOTSKI, L. S. **A brincadeira e seu papel psíquico no desenvolvimento da criança.** Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais. Laboratório de Tecnologia e Desenvolvimento Social (Programa de Engenharia de Produção da COPPE/UFRJ), junho 2008.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem.** 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

VENTURA, L.; CRUZ, D. M. **Metodologia de narrativas autobiográficas na formação de educadores.** Revista Diálogo Educacional, v. 19, n. 60, p. 426-446, 2019. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/dialogoeducacional/article/view/23455>