

JOGOS DIGITAIS ALIADOS AO CONTEXTO ALFABETIZADOR

Jamile da Silva Viana

Centro Universitário UniCarioca

<https://orcid.org/0009-0007-6996-6590>

André Cotelli do Espírito Santo

Instituto de Engenharia Nuclear (CNEN) ; UniCarioca

<https://orcid.org/0000-0002-6593-52590>

Antônio Carlos de Abreu Mól

Instituto de Engenharia Nuclear (CNEN) ; Centro Universitário UniCarioca

<https://orcid.org/0000-0002-1744-1692>

Tharcila de Abreu Almeida

Centro Universitário UniCarioca; Fundação Municipal de Educação de Niterói.

<https://orcid.org/0000-0002-7429-0421>

Ana Paula Legey

Centro Universitário UniCarioca; Instituto de Engenharia Nuclear (CNEN);

<https://orcid.org/0000-0002-9056-9844>

Data de Submissão: 07/10/2022

Data de Aprovação: 30/12/2022

RESUMO

Este artigo tem por objetivo identificar jogos digitais que podem ser utilizados como recursos didáticos de apoio pedagógico para uma alfabetização de forma dinâmica, ativa e significativa, tendo em vista os desafios encontrados pelos docentes no processo de alfabetização e letramento de alunos nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Para tal, realizou-se uma revisão bibliográfica simples e pesquisa exploratória, na qual buscou-se identificar por meio da Plataforma *Google*, jogos digitais facilitadores para a alfabetização e analisar o papel do professor como mediador entre aluno-tecnologia, além da aplicabilidade de jogos digitais para alfabetização. Dados da pesquisa documental foram analisados à luz dos dados bibliográficos. Concluiu-se esse estudo afirmando que jogos digitais podem ser importantes recursos pedagógicos no processo de ensino e aprendizagem, podendo auxiliar o professor no cotidiano escolar alfabetizador, necessitando, porém, de que esse profissional possua formação adequada para o uso dessas ferramentas em sua prática pedagógica.

Palavras-chave: Tecnologia Educacional; Alfabetização; Jogo digital.

DIGITAL GAMES ALLIED WITH THE LITERACY CONTEXT

ABSTRACT

This article aims to identify digital games that can be used as didactic resources of pedagogical support for literacy in a dynamic, active and meaningful way, in view of the challenges encountered by teachers in the process of literacy and literacy of students in the initial series of Teaching Fundamental. To this end, a simple bibliographical review and exploratory research were carried out, in which we sought to identify, through the Google Platform, digital games that facilitate literacy and to analyze the role of the teacher as a mediator between student and technology, in addition to the applicability of games digital for literacy. Documental research data were analyzed in the light of bibliographic data. This study was concluded by stating that digital games can be important pedagogical resources in the teaching and learning process, being able to help the teacher in the literacy school routine, requiring, however, that this professional has adequate training for the use of these tools in their pedagogical practice.

Keywords: Educational Technology; Literacy; Digital game.

JUEGOS DIGITALES ALIADOS CON EL CONTEXTO DE LA ALFABETIZACIÓN

RESUMEN

Este artículo tiene como objetivo identificar los juegos digitales que pueden ser utilizados como recursos didácticos de apoyo pedagógico para la lectoescritura de forma dinámica, activa y significativa, frente a los desafíos encontrados por los docentes en el proceso de alfabetización y alfabetización de los estudiantes en la serie inicial de Fundamentos de la Enseñanza. Para ello se realizó una revisión bibliográfica sencilla y una investigación exploratoria, en la que se buscó identificar, a través de la Plataforma Google, juegos digitales que faciliten la lectoescritura y analizar el rol del docente como mediador entre el estudiante y la tecnología, además a la aplicabilidad de los juegos digitales para la alfabetización. Los datos de la investigación documental fueron analizados a la luz de los datos bibliográficos. Este estudio concluyó afirmando que los juegos digitales pueden ser importantes recursos pedagógicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, pudiendo ayudar al docente en la rutina escolar de alfabetización, requiriendo, sin embargo, que este profesional tenga una formación adecuada para el uso de estas herramientas en su práctica pedagógica.

Palabras clave: Tecnología Educacional; Literatura; Juego digital.

1 INTRODUÇÃO

Uma das formas de entretenimento da criança atualmente é a tecnologia, bem como os recursos midiáticos que são inseridos cotidianamente nas nossas vidas através

da globalização. Recursos tecnológicos digitais diversos têm sido usados em sala de aula para a melhoria do ensino e aprendizado das crianças.

Sabe-se que o processo de alfabetização e letramento é considerado pelos educadores como desafiador (MACHADO e SILVA, 2022). Os alunos do Ensino Fundamental têm apresentado dificuldades em serem alfabetizados (FERREIRO; TEBEROSKY, 1999), mesmo com ferramentas educacionais e atividades diversas que vêm sendo utilizadas pelos professores.

Não faz muito tempo, o conceito de alfabetização era muito conservador, considerando que só se podia aprender a ler e/ou escrever através de metodologias rígidas que levariam a criança ser considerada alfabetizada/letrada apenas por conseguir reproduzir as letras e as palavras de uma forma padronizada. O cenário escolar atual, o qual antes era engessado por esses métodos, já abre espaço para inovações, dentre elas, a tecnológica e como elucida Moraes (2000, p. 15) “o avanço acelerado das tecnologias tem alterado significativamente o modo de entender e de perceber o mundo”.

No entanto, encontramos certos receios para sua aplicabilidade no contexto escolar, como o fato de não haver estrutura que a implemente, professores desatualizados com foco somente no resultado e não nos meios de se alcançá-lo, a ideia antiga de que a tecnologia só serve para entretenimento, entre outros. “Entender as tecnologias da informação e da comunicação nesta perspectiva implica superar a visão dicotomizada entre homem e máquina” (MORAIS, 2000, p 17).

Sendo assim, é importante considerar novas formas de se alfabetizar, principalmente por meio de experiências mais dinâmicas, instigantes e lúdicas. Nesse sentido, a inclusão tecnológica digital pode ser um caminho para se desenvolver atividades educativas no processo de alfabetização que possam auxiliar no desenvolvimento de habilidades de leitura, escrita e visão de mundo.

Acredita-se ser crucial para esse novo contexto escolar a reflexão sobre a utilização das novas tecnologias no processo educativo, apontando para a prática pedagógica por meio de recursos tecnológicos.

Provavelmente os anseios em relação ao uso das tecnologias podem ser superados a partir do momento que tivermos compreensão de seu uso, como por exemplo as tecnologias utilizadas para ressignificar o processo de alfabetização, vislumbrando que as crianças, consideradas por Prensky (2001) como nativas digitais, por si só já tornarão este caminho mais suave e fortalecedor.

A partir do cenário exposto, este artigo tem por objetivo identificar jogos digitais que podem ser utilizados como recursos didáticos de apoio pedagógico para uma alfabetização de forma dinâmica, ativa e significativa, vislumbrando assim um caminho possível para o professor melhor alfabetizar seus alunos para que eles estejam preparados a realizar atividades de leitura escrita em outros anos do Ensino Fundamental.

2 REVISÃO DA LITERATURA

2.1 Alfabetização

A civilização tem como base, desde o início, a comunicação. As primeiras sociedades orais delimitavam seus territórios pela proximidade entre homens que usavam do mesmo tipo de símbolos, grafismos, signos comuns de voz que possibilitavam a comunicação, transmissão de informações que estruturavam uma espécie de fala comum. Essa oralidade primária limitava o ser humano ao espaço de seu grupo, no qual ele transitava e se expressava, criando seu próprio contexto cultural que tinha especificidades em música cantada, histórias inventadas e lendas que perpetuavam a memória daquele tal agrupamento (Kenski, 2012). Observa-se que na atualidade, a linguagem oral ainda é a principal forma de comunicação entre as pessoas. Segundo a autora:

Na escola, professores e alunos usam preferencialmente a fala como recurso para interagir, ensinar, verificar a aprendizagem. Em muitos casos, o aluno é o que menos fala. A voz do professor, a televisão e o vídeo e outros tipos de “equipamentos narrativos” assumem o papel de “contadores de histórias” e os alunos, de seus meros “ouvintes”. Por meio de longas narrativas orais, a informação é transmitida, na esperança de que seja armazenada na memória e aprendida. A sociedade oral, de todos os tempos, aposta na memorização, na repetição e na continuidade. (KENSKI, 2012, p.29)

O conceito de alfabetização vem sendo colocado de modo abrangente e muitas vezes confundido com o conceito de letramento, o qual pode ser descrito em breves palavras como um processo permanente de leitura e escrita aplicada às práticas sociais, que se estende por toda a vida do indivíduo. Alfabetizar e letrar são conceitos com funções diferentes e específicas, porém, são indissociáveis no processo de aquisição da leitura e escrita (Soares, 2011). Segundo Ferreiro e Teberosky (1999), a dinamização do processo de adquirir o código alfabético e as ideias acerca do processo, tem levado a confundir métodos de ensino com processo de aprendizagem.

Soares (2011, p. 15) conceitua que “etimologicamente, o termo alfabetização não ultrapassa o significado de levar à aquisição do alfabeto”, ou seja, ser alfabetizado é quando se teve aquisição da linguagem oral e escrita. A alfabetização é o processo que permite que um indivíduo se torne capaz de ler e escrever. De acordo com Moraes (2005, p. 14), “a alfabetização é um processo de construção de hipóteses sobre o funcionamento do sistema alfabético da escrita”.

Nesse contexto, a concepção do ensino das primeiras letras vem se modificando com o tempo, não sendo somente requerido decifrar o “código linguístico”, mas também ter habilidades que permitam o entrelaçamento dos saberes que envolvem o ler e escrever para a construção de um entendimento completo. Conforme Kenski (2012):

A complexidade dos códigos da escrita e o domínio das representações alfabéticas criam uma hierarquia social, da qual são excluídos todos os “iletrados”, os analfabetos. A escrita reorienta a estrutura social, legitimando o conhecimento valorizado pela escolaridade como mecanismos de poder e de ascensão. As pessoas precisam ir à escola para aprender a ler e a escrever, pelo menos, e irão receber certificados – legitimados socialmente – que informem o grau de estudos alcançados. (KENSKI, 2012, p. 31).

A alfabetização, atravessou e atravessa mudanças em seu conceito de tempos e em tempos, já não sendo mais vista como somente algo de cunho educacional, mas também como função social, cultural e inovadora. Sendo assim, para uma pessoa estar alfabetizada, além das codificações e decodificações, é fundamental que ela seja capaz de entender o que está escrevendo e/ou lendo, e perceber o sentido disso em seu cotidiano, fazendo-se necessário compreender e não somente reproduzir. Observa-se

que a criança ao chegar à escola tem um conhecimento de sua língua materna, um saber linguístico que utiliza sem perceber na sua comunicação cotidiana, esse “conhecimento prévio da criança relacionado ao mundo letrado é um grande aliado no processo de alfabetização” (LIMA *et al.*, 2022, p. 874). Porém:

(...) Para aprender a ler e a escrever, o aluno precisa participar de situações que o desafiem, que coloquem a necessidade da reflexão sobre a língua, que o leve enfim a transformar informações em conhecimento próprio. É utilizando-se de textos reais, tais como listas, poemas, bilhetes, receitas, contos, piadas, entre outros gêneros, que os alunos podem aprender muito sobre a escrita (MORAIS, 2005, p. 14 – 15).

Desse modo, mediante a essa nova geração que já nasce conectada ao mundo tecnológico, percebe-se que o ensino tradicional, através de papel e lápis, torna-se pouco atrativo. Neste contexto, o docente ao se valer da utilização de jogos digitais em sua prática educativa “possibilita uma aprendizagem desafiadora e estimulante, pois ajuda a construir hipóteses, pensar e aprender brincando” (LIMA *et al.*, 2022, p. 873).

2.2. Tecnologia digital

Discussões importantes são suscitadas acerca das tecnologias e como elas vêm transformando o mundo, mas pouco se sabe sobre o real significado do termo. Para entender como aplicá-la teremos que compreender o que ela é. Desse modo, o termo técnico de tecnologia, segundo Blanco e Silva (1993, p. 1) “vem do grego techê (arte, ofício) e logos (estudo de) e referia-se à fixação dos termos técnicos, designando os utensílios, as máquinas, suas partes e as operações dos ofícios”.

Hoje, quando falamos em novas tecnologias, em consonância com Kenski (2012, p. 25) “estamos nos referindo, principalmente, aos processos e produtos relacionados com os conhecimentos provenientes da eletrônica, da microeletrônica e das telecomunicações”. Sendo assim, percebemos que as novas tecnologias, no sentido usual da palavra, se concentram principalmente em produtos como celulares *smartphones*, *tablets*, *softwares*, *hardwares* e tecnologias similares que mediam e interferem nos processos de informação e comunicação.

Nesse cenário, pode-se perceber que a tecnologia digital é algo que facilita a execução das tarefas e a sua introdução no contexto alfabetizador pode trazer um grande êxito, considerando que os alunos desse segmento, em sua maioria, já possuem acesso direto a equipamentos tecnológicos. Porém, “não basta usar a televisão ou o computador, é preciso saber usar de forma pedagogicamente correta a tecnologia escolhida” (KENSKI, 2012, p.46).

Não resta dúvidas que, dos últimos quinze anos até os dias de hoje, as atuais formas de interação *online* são o pilar da comunicação social, e nessa geração as pessoas vivem conectadas desde os primeiros anos de vida, sendo denominadas por Prensky (2001) de nativos digitais, que nasceram e cresceram em meio a evolução dessas novas tecnologias. Para o autor:

A tecnologia digital tem sido parte integrante da vida de nossas crianças desde seu nascimento, e o resultado importante é que elas pensam e processam informações de uma maneira fundamentalmente diferente da que nós, seus antecessores (que crescemos em um mundo bem mais analógico), utilizamos.

Essas diferenças vão mais longe e mais fundo do que a maioria dos pais e educadores conseguem perceber, provavelmente afetando a organização dos cérebros das crianças (Prensky, 2010, p.58).

O ser humano tem como desafio acompanhar e adaptar-se à complexidade do mundo em movimento, ao contexto a que ele pertence. Desse modo, da mesma forma que o ser humano enfrenta esse desafio de mudança e se adapta, a educação é desafiada a se adaptar aos avanços tecnológicos e promover atitudes que nos ensinem a dominar e saber como lidar com esse novo contexto tecnológico (KENSKI, 2012).

2.3. Tecnologias como apoio à aprendizagem

A sociedade está em constante avanço em termos tecnológicos, cada vez mais inserida no mundo onde o teclado é como um novo falar, enviar mensagem de texto é como o envio de carta ou bilhete, viver é digital. Nossas vidas têm funcionado à base desses novos recursos, provocando partes como a familiar, amistosa, profissional, além da educacional, a qual as tecnologias digitais da informação e comunicação (TICs) têm impulsionado mudanças e transformações significativas, vinculadas aos processos de ensinar e aprender, fazendo surgir novas teorias que ampliam a compreensão, até então existentes, sobre como se dá a aprendizagem (FROSI; SCHLEMMER; 2010).

Diante disso, esse novo contexto tem exigido mais da escola e seus processos educativos, de forma que se possa encontrar educadores mais atualizados, em contínuo processo de formação que os permita compreender e adquirir fluência tecnológica que lhes dê condições de interagir e educar os “nativos digitais” (PRENSKY, 2001), aos quais são considerados por Veen e Vrakking (2009) como “*Homo Zappiens*” ou Geração Z. De acordo com os autores:

O *homo zappiens* é um processador ativo de informações, resolve problemas de maneira muito hábil, usando estratégia de jogo e sabe se comunicar muito bem. Sua relação com a escola mudou profundamente... o *homo zappiens* é digital e a escola é analógica. (Veen; Vrakking, 2009, p. 12)

Observa-se que essa é a geração que compõe as nossas escolas atualmente e mesmo no início do aprendizado, ou seja, desde antes da alfabetização, essas crianças já possuem conhecimentos prévios sobre o mundo, sobre a comunicação e ainda mais sobre a tecnologia e seu uso, constituindo um desafio para os educadores, pois estes alunos, de acordo com Frosi e Schlemmer (2010):

(...) aprendem por meio cliques, toques, telas, ícones, sons, num emaranhado de ações e interações que envolve a curiosidade, a pesquisa, a descoberta, o desafio, a exploração, a experimentação, a vivência, em diferentes redes de conversação online (FROSI; SCHLEMMER, 2010, p. 116).

Uma pesquisa desenvolvida por Gary Small e Gigi Vorgan (2008), neurocientistas do Semel Institute for Neuroscience and Human Behavior at UCLA, aponta que devido ao uso contínuo de tecnologias digitais, o cérebro humano tem se tornado mais maleável e com maior plasticidade, contribuindo para melhores atividades dos processos neurais nas áreas do cérebro que exigem tomada de decisão e raciocínio complexo. Referem-se ainda que os nossos cérebros estão evoluindo a uma velocidade inimaginável, sendo a interatividade com diferentes tecnologias digitais a propulsora do aumento do nosso desenvolvimento em habilidades cognitivas, mentais e da inteligência. De acordo com Lévy (1993), as técnicas, principalmente as informatizadas, são apoios da tecnologia para prolongar, ampliar e transformar a inteligência humana.

Nesse processo, a utilização de tecnologias digitais no contexto educacional, auxilia os alunos a “fazer antecipações, simulações, conjecturas e experimentações” (MARCO, 2004, p.49). Desta forma, podemos perceber esses novos instrumentos como uma potencialidade pedagógica que imprime um novo olhar sobre o ensino-aprendizagem, e a partir disso entendemos ser importante a utilização de novas tecnologias na educação, considerando que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) traz dez competências gerais a serem desenvolvidas na Educação Básica, entre as quais:

compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2017, p. 09).

Segundo Kenski (2012), a linguagem é tecnologia e há necessidade de se utilizar as novas tecnologias para consolidar a maior delas inventada pelo homem. A escola precisa identificar quais ferramentas podem potencializar o processo de ensino-aprendizagem.

O professor alfabetizador precisa ter responsabilidade em se atualizar a fim de se apropriar de novas estratégias para que a inclusão tecnológica seja mais eficaz. De acordo com Kenski (2012, p. 52), “os jovens não falam em novas tecnologias, falam do que fazem com elas”. Eles jogam, criam *sites* e *blogs*, se comunicam com outras pessoas e se expressam. As crianças do segmento alfabetizador não são diferentes e muitas vezes já dominam essas novas tecnologias. Acredita-se que os equipamentos mais usados nas séries iniciais do Ensino Fundamental sejam a televisão, celulares, *smartphones*, *tablets* e computadores.

Essas ferramentas têm sido consideradas um grande suporte às escolas, pois proporcionam a ludicidade, fixação e dinamização dos conteúdos aplicados em sala previamente. A televisão, que já é utilizada há mais tempo nas escolas, propõe um entretenimento ressaltando os temas das aulas através de vídeos. Os celulares *smartphones* e *tablets* já fazem parte do cotidiano das crianças, podendo serem utilizados com maior frequência para fixação dos conhecimentos com suas diversas funções diferentes, como por exemplo, a *Internet* e os jogos. Nesse tocante, aplicativos de jogos digitais educativos podem auxiliar o professor na contextualização de propostas metodológicas significativas, além de serem estimulantes para os alunos, pois deixam as aulas dinâmicas, lúdicas e interessantes.

A rede de *Internet* beneficia de muitas formas o contexto escolar, por ser um recurso tecnológico bastante difundido entre o público-alvo em questão. Moran (2009) elucida que esta ferramenta é um apoio à educação, sendo riquíssima para a comunicação entre alunos e professores. Porém, para que funcione com eficácia, o papel do professor é imprescindível no método de utilização, ele será o mediador dessa interação, elaborando aulas que promovam o aprendizado concomitante dos conteúdos, aparelhos, alunos e, para isso, ele precisa ter um mínimo de fluência tecnológica. Para o autor, a troca de conhecimentos e experiências entre alunos e professores, oferece interação e aprendizado de ambos os lados, o professor é tão receptor quanto emissor de conhecimento e vice-versa (MORAN, 2009).

Porém, no que tange ao uso das tecnologias digitais no ambiente escolar, uma das dificuldades encontradas refere-se à formação ineficaz dos professores, que muitas vezes

não buscam compreender como a utilização correta dessas ferramentas pode ser aliada à sua prática educativa (NASCIMENTO, 2022).

3 METODOLOGIA

Este estudo constituiu-se inicialmente a partir de pesquisa bibliográfica e posteriormente a partir de pesquisa exploratória, no qual os autores buscaram, na Plataforma *Google*, jogos digitais que pudessem ser utilizados no contexto alfabetizador. Esta metodologia exploratória, segundo Gil (2008), proporciona que o pesquisador conheça melhor o problema levantado. Desse modo, após o levantamento dos dados, buscou-se analisar os jogos encontrados e suas possíveis contribuições para as práticas docentes. Ao final, os dados da pesquisa documental foram analisados à luz dos dados bibliográficos e viabilizaram percepções relevantes que se encontram registradas a seguir.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Segundo Martins *et al.* (2019) com a expansão da tecnologia, as crianças têm cada vez mais experiências com jogos digitais, mudando não só a forma como brincam, mas também como se percebem e expressam no mundo. Para Fialho (2008):

Os jogos educativos com finalidades pedagógicas, revelam sua importância, pois promovem situações de ensino-aprendizagem e aumentam a construção do conhecimento, introduzindo atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora (FIALHO, 2008, p. 02).

Desse modo, observa-se que os jogos digitais elencados neste estudo podem contribuir de maneira relevante para o processo alfabetizador, por serem potencialmente capazes de tornar a aprendizagem mais prazerosa para os alunos que se encontram no processo de alfabetização. Em consonância com Barros, Miranda e Costa (2019), os jogos pedagógicos podem ser utilizados para despertar o interesse do aluno proporcionando uma aprendizagem mais efetiva, na qual o papel do professor é de mediador. À vista disso, segundo Santos e Silva (2022, p. 03) “a busca incessante por novas maneiras de estimular o processo de alfabetização de forma lúdica encaminha o professor-alfabetizador a constantemente pesquisar novos recursos para esse fim; dentre estes podemos incluir a gamificação (...)”.

Ao realizar a busca no *Google* com as palavras chaves “jogos” e “alfabetização” surgiram 10.700.000 resultados, entre eles livros, aplicativos, sites para desenvolvimento de jogos, sites para venda de jogos, sites com vídeos com informações sobre jogos diversos, ou seja, muitas informações para serem analisadas. No entanto, ao redigir na barra de buscas “jogos para alfabetização” para um refinamento na busca, houve uma redução para 25.900 resultados, o que continuou sendo inviável para a devida pesquisa exploratória.

Nesse contexto, buscou-se no site *Google Play*, a partir da plataforma *Google*, se haviam jogos gratuitos que pudessem ser analisados e que servissem como material pedagógico para professores alfabetizadores. Dessa forma, o levantamento realizado possibilitou a identificação de jogos digitais.

Na *Google play* identificou-se vários jogos para alfabetização. Destes jogos foram selecionados três jogos que tinham como base a gratuidade, o lúdico, de fácil interação pela criança e que de fato pudessem contribuir para o contexto alfabetizador. No entanto, ao navegar na internet os autores também se depararam com um jogo com estas mesmas características no site escola games conforme identifica-se no quadro 1, e assim foi incluído na análise. Importante mencionar que os jogos selecionados podem ser utilizados em celulares e *tablets* a fim de apoiar o ensino e aprendizagem no segmento alfabetizador.

Quadro 1 - Jogos digitais selecionados na Plataforma *Google*.

Identificação	Descrição	Sistema	Licença	Link de acesso
Bini ABC jogos de letras 	Aplicativo de interface lúdica, elaborado para crianças a partir de 5 anos com o objetivo de desenvolver a concentração, coordenação motora, criatividade e imaginação, auxiliando na construção de habilidades de leitura e escrita.	<i>Android</i>	Gratuito	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bini.bambini.abc
Forma Palavras 	Disponibilizado no site Escola Game, voltado à aprendizagem das crianças a partir de 5 anos.	<i>Android e Web online</i>	Gratuito	https://www.escola.games.com.br/jogos/formaPalavras/
Silabando 	Aplicativo de interface interativa, voltado à aprendizagem das sílabas.	<i>Android</i>	Gratuito	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appsb.ergman.silabando

Alfabetizando	Aplicativo de interface lúdica, com imagens e sons divertidos, que visa auxiliar o desenvolvimento da alfabetização e ampliação do vocabulário. Possui três níveis: básico, intermediário e avançado.	Android	Gratuito	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Thunder3DGames.alfabetizando
---------------	---	---------	----------	---

Fonte: Plataforma Google.

4.1 Bini ABC jogos de letras

Criado para crianças a partir dos 5 anos de idade, o aplicativo Bini ABC jogos de letras tem por objetivo desenvolver a atenção, a coordenação motora, a criatividade e a imaginação. Ele propõe auxiliar as crianças a aprender o alfabeto e estabelecer um alicerce para boas habilidades de leitura, possuindo uma interface lúdica, divertida e de fácil entendimento, conforme pode ser observado na figura 1.

Figura 1 - Interface e menu de jogo



Fonte: Aplicativo Bini ABC jogos de letras.

O reconhecimento de letras e sons que possibilitam a escrita e leitura de palavras, é uma das propostas do jogo, conforme pode ser observado na figura 2.

Figura 2- Escrita e leitura de palavras



Fonte: Aplicativo Bini ABC jogos de letras.

O aplicativo apresenta reforço dos conteúdos abordados, conforme pode ser observado na figura 3, propiciando ao jogador a fixação do que aprendeu.

Figura 3 - Reforço de conteúdo



Fonte: Aplicativo Bini ABC jogos de letras.

4.2 Jogo Forma Palavras

Desenvolvido para estimular a leitura e escrita dos alunos em processo de alfabetização, o aplicativo Forma Palavras objetiva desenvolver e aprimorar o uso da mesma, assim como memorizar a escrita convencional das palavras e fixar conhecimentos adquiridos em sala de aula.

No que tange à prática docente, o recurso visa proporcionar de maneira lúdica criativa, o avanço no processo de leitura e escrita das crianças, além de favorecer a compreensão do processo de construção das palavras por meio das letras e ampliar o repertório de letras e palavras da turma. Segundo Santaella (2012) os jogos muitas vezes

são vistos por seu divertimento, porém, um número crescente de especialistas destaca que um dos elementos fundamentais é a ludicidade, aliada ao desenvolvimento cognitivo.

Por meio de uma interface dinâmica e simplista, conforme pode ser observado na figura 4, o aplicativo conta com sugestão de abordagem localizada no box de informações no momento do *download* na *Google Play Store*.

Figura 4 - Menu inicial



Fonte: Escola Game.

A possibilidade de ampliação do vocabulário, assim como o exercício do processo de leitura e escrita podem ser estimulados por meio do jogo, no qual o jogador deve organizar as letras e formar palavras representadas pelas imagens, conforme pode ser observado na figura 5.

Figura 5- Formação de palavras



Fonte: Escola Game.

A interface de pontuação (Figura 9) apresenta-se de forma objetiva, podendo ser estimuladora para o jogador ao mencionar a quantidade de pontos alcançada e tecer elogios incentivadores.

Figura 9 - Interface de pontuação



Fonte: Escola Game.

4.3 Silabando

Desenvolvido com base no método silábico, o aplicativo Silabando auxilia as crianças a aprenderem as sílabas simples e complexas de forma facilitada e divertida. Os objetivos propostos pelo aplicativo visam propor o aprendizado de sílabas complexas e simples (maiúsculas, minúsculas e cursivas), exercitar o reconhecimento da escrita através de imagem e palavras, assim como promover atividades divertidas para memorização e pronúncia de cada sílaba. Para Mara da Silva (2016, p. 12) “(...) para a aprendizagem das sílabas e textos, o uso do material didático é essencial a fim de que os objetivos da proposta sejam atingidos”.

Conforme pode ser observado na figura 8, o jogo silabando aborda de maneira atrativa a escrita de palavras, podendo ser um facilitador do processo de alfabetização.

Figura 8 - Menu inicial



Fonte: Aplicativo Silabando.

4.4 Alfabetizando

O aplicativo Alfabetizando por meio de imagens coloridas e sons busca desenvolver o processo de alfabetização da criança. Numa linguagem de fácil compreensão, as regras do jogo são apresentadas ao iniciá-lo, conforme pode ser observado na figura 9.

Figura 9 - Modo de jogar



Fonte: Aplicativo Alfabetizando.

A escolha do módulo pretendido, que pode ser Alfabetizando, Desafios ou *Genius*, pode ser observado na figura 10.

Figura 10 - Escolha do módulo



Fonte: Aplicativo Alfabetizando.

O jogo apresenta o nível em três estágios a saber: iniciante, intermediário e avançado (Figura 11).

Figura 11 - Níveis do Jogo



Fonte: Aplicativo Alfabetizando.

Por fim, conforme pode ser observado na figura 12, o jogador estará apto a iniciar o jogo, clicando nas letras que formam a palavra, podendo ouvir a pronúncia e cada letra ao clicar no ícone do som.

Figura 12 - Atividade proposta no nível iniciante



Fonte: Aplicativo Alfabetizando.

Em consonância com Santos e Silva (2022, p.04) “o jogo deve ser empregado mediante a ação de um planejamento, adequando, dessa maneira, o jogo didático à necessidade e à realidade na qual se encontram as crianças”. Desse modo, acredita-se que a utilização dos jogos digitais no ambiente escolar, por meio de metodologias contextualizadas, possam auxiliar no processo de alfabetização.

Assim, a partir da análise destes quatro jogos propõe-se algumas reflexões aos professores que trabalham no segmento alfabetizador: (1) cabe ao professor a inserção das ferramentas digitais na aprendizagem. Este deve dinamizar a interação entre aluno-tecnologia por meio de atividades adequadas à faixa etária e aos objetivos traçados de cada segmento; (2) no caso da Alfabetização deve se haver a escolha de atividades de acordo com as facilidades e ou dificuldades de leitura e escrita das crianças, sejam relacionadas à língua portuguesa seja a conceitos matemáticos pertinentes à alfabetização; (3) os Jogos Digitais podem tanto fazer parte das atividades como complemento da aula do professor, assim como auxiliar em momentos específicos

quando aluno apresentar dificuldades, como apoio psicopedagógico; (4) por meio da inserção das tecnologias no cotidiano da criança é possível implementar a prática do seu uso no planejamento de aula e em atividades diversas, para explorar o desenvolvimento do aprendizado do discente; (5) a escola e/ou a equipe pedagógica pode formular estratégias de implementação dessas ferramentas tecnológicas de acordo com seus recursos. Adotando o uso de *tablets*, por exemplo, pode ser estipulado horários e dias específicos, para inseri-lo em atividades de fixação de conteúdo, objetivado por prévio planejamento.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo objetivou identificar os jogos digitais que poderiam ser utilizados como recursos didáticos de apoio pedagógico para uma alfabetização de forma dinâmica, ativa e significativa, de modo a vislumbrar um caminho possível para o professor melhor alfabetizar seus alunos para que eles pudessem ser preparados a realizar atividades de leitura escrita em outros anos do Ensino Fundamental. Este objetivo foi alcançado, haja vista que a partir de critérios claros (gratuidade, ludicidade, facilidade de interação pela criança e possibilidade de contribuição para o contexto alfabetizador) selecionou três jogos da *Google play* e um jogo que atende aos mesmos critérios e está disponível na *internet*: Bini ABC jogos de letras, Forma Palavras; Silabando e Alfabetizando.

A partir das análises emergidas nesse estudo conclui-se que as novas tecnologias digitais podem ser utilizadas com cunho educativo, sendo ferramentas para auxílio no processo ensino-aprendizagem do educando. Desde cedo, crianças têm tido contato com muitas formas da tecnologia e nessa perspectiva, pudemos perceber que a aplicação destes recursos nas classes alfabetizadoras pode ser interessante para tornar a aprendizagem mais lúdica e dinâmica, tendo em vista que as ferramentas mais utilizadas atualmente por esse público são: celulares *smartphones*, *tablets*, televisores, computadores e videogames.

Pedagogicamente, o uso de dispositivos como os jogos digitais, podem promover a ludicidade, o estímulo à aprendizagem, a dinamização, além da fixação de conteúdo e a interação audiovisual, porém para que a aprendizagem de fato ocorra e seja significativa para os alunos faz-se necessário a utilização de metodologias inovadoras que contemplem o uso adequado desses recursos digitais. Para tal, faz-se necessário proporcionar aos profissionais da Educação cursos de formação que possam auxiliá-los nesse processo.

AGRADECIMENTO

À UniCarioca por oportunizar à primeira autora deste artigo a possibilidade de refletir em seu TCC do curso de Pedagogia um novo caminho para a alfabetização. Agradecimento também ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e a Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ).

REFERÊNCIAS

BARROS, Márcia Graminho Fonseca Braz e; MIRANDA, Jean Carlos; COSTA, Rosa Cristina. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. Revista Educação Pública, v. 19, nº 23, 1 de outubro de 2019. Disponível em:

<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogos-didaticos-no-processo-e-nsino-aprendizagem>. Acesso em: Outubro de 2022.

BLANCO, E. & SILVA, B. **Tecnologia Educativa em Portugal: conceito, origens, evolução, áreas de intervenção e investigação**. Revista Portuguesa de Educação, 1993 Disponível em: <<http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/521>> Acesso em: Fevereiro de 2018.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em 16 de março de 2021.

CÔRREA, Patrícia de Holanda. **O uso de tecnologias no contexto alfabetizador**. Centro Universitário Carioca, 2017.

DE MACHADO E SILVA, Polena Valesca. ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO EM TEMPOS DE PANDEMIA: RELATOS DE EXPERIÊNCIA DURANTE O ENSINO REMOTO. **Revista Docência e Cibercultura**, [S.l.], v. 6, n. 1, p. 01-20, jul. 2022. ISSN 2594-9004. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/re-doc/article/view/64568>>. Acesso em: 05 out. 2022. doi:<https://doi.org/10.12957/redoc.2022.64568>.

FERREIRO, Emília & TEBEROSKY, Ana. **A psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

FROSI, Felipe; SCHLEMMER, Eliane. **Jogos Digitais no contexto escolar: desafios e possibilidades para a prática docente**. IX SBGames: Florianópolis-SC, 2010.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e Tecnologias: O novo ritmo da informação**. – Campinas, SP: Papirus, 2012.

LÉVY, Pierre. **Tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, 203 p.

LIMA, Joana Alves Pereira et al. A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 8, n. 2, p. 872-880, 2022.

MARA DA SILVA, C. . Alfabetização e deficiência intelectual: uma estratégia diferenciada. **Revista Chão da Escola**, [S. l.], v. 13, n. 13, p. 94–103, 2015. DOI: 10.55823/rce.v13i13.107. Disponível em: <https://chaodaescola.com.br/rce/article/view/107>. Acesso em: 6 out. 2022.

MARCO, Fabiana Fiorezi de. **Estudo dos processos de resolução de problemas mediante a construção de jogos computacionais de matemática no Ensino Fundamental**. 140 p. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Estadual de Campinas, Campinas. Disponível em: <<http://libdigi.unicamp.br/document/?code=vtls000316327>> Acesso em: Abril de 2018.

MARTINS, Danielle de Almeida Moreira Candelária et al. ALFABETIZAÇÃO E NOVAS TECNOLOGIAS, UMA ANÁLISE CRÍTICA SOBRE UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA APLICADA A SÉRIES INICIAIS. **REVISTA CARIOCA DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO**, v. 4, n. 2, p. 71-85, 2019. Disponível em: <https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/89/109>. Acesso em: Outubro de 2022.

MORAIS, Gelcivânia Mota Silva, Novas Tecnologias no Contexto Escolar. Comunicação & Educação, São Paulo, V. 18, pp 15-21, 2000. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comeduc/article/view/36916/39638> . Acesso em: Outubro de 2022.

MORAIS, Arthur Gomes de; **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética** – organizado por Artur Gomes Morais, Eliana Borges Correia de Albuquerque, Telma Ferraz Leal. — Belo Horizonte: Autêntica, 2005. Disponível em: <http://www.serdigital.com.br/gerenciador/clientes/ceel/arquivos/20.pdf>> Acesso em: Outubro de 2022.

MORAN, José Manuel, Desafios da Internet para o Professor. São Paulo, 2009. Disponível em: <http://www.mat.ufrgs.br/~vclotilde/disciplinas/Site%20V%EDdeos/html/textos_pdf/desafios_da_internet_para_o_professor.pdf> Acesso em: Janeiro de 2018

NASCIMENTO, Matheus Carvalho do. Recursos digitais aplicados na Educação Infantil. Revista Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 22, nº 31, 23 de agosto de 2022. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/31/recursos-digitais-aplicados-na-educacao-infantil>. Acesso em: Outubro de 2022.

PRENSKY, M. **Digital Natives, Digital Immigrants**. In: PRENSKY, Marc. **On the Horizon**. NBC University Press, Vol. 9 N° 5, October 2001.

Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing/>> Acesso em: Março de 2018.

PRENSKY, Marc. **Não me atrapalhe, mãe – eu estou aprendendo: como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI – e como você pode ajudar!** São Paulo: Phorte, 2010.

SANTOS, Michelle Catherine Rocha Gomes Barros dos; SILVA, Givanildo da. O uso do jogo digital no processo de alfabetização: um relato de experiência. **Educ. Teoria Prática**, Rio Claro, v. 32, n. 65, e18, 2022. Disponível em <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1981-81062022000100117&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: Outubro de 2022. <https://doi.org/10.18675/1981-8106.v32.n.65.s15386>.

SANTAELLA, Lucia. O papel do lúdico na aprendizagem. **Revista Teias**, v. 13, n. 30, p. 11, 2012. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revistateias/article/view/24277>. Acesso em: Outubro de 2022.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. 6. ed., 1 reimpr. São Paulo: Contexto, 2011.

SMALL, Gary. VORGAN, Gigi., COLLINS, Harper. **iBrain: Surviving the Technological Alteration of the Modern Mind**. New York, Usa, 2008.

VEEN, W., VRAKKING, B. **Homo Zappiens: educando na era digital**. Porto Alegre: Artmed, 2009.