

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL-REI  
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA – UFSJ  
CURSO DE MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

**SÔNIA MARIA LIMA**

**O USO DO COMPUTADOR E DOS JOGOS DIGITAIS COMO  
INSTRUMENTO INCENTIVADOR NA ALFABETIZAÇÃO DE  
CRIANÇAS**

**São Paulo/SP  
2019**

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL-REI  
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA – UFSJ  
CURSO DE MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

**O USO DO COMPUTADOR E DOS JOGOS DIGITAIS COMO  
INSTRUMENTO INCENTIVADOR NA ALFABETIZAÇÃO DE  
CRIANÇAS**

Trabalho Final de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Especialização em Mídias na Educação, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

Os autores são os únicos responsáveis pelo conteúdo do material impresso incluídos no seu trabalho.

ALUNO: SÔNIA MARIA LIMA

ORIENTADOR: ALEX SANDER CHAVES DA SILVA

**São Paulo/SP**

**2019**

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL-REI  
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA – UFSJ  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

O USO DO COMPUTADOR E DOS JOGOS DIGITAIS COMO  
INSTRUMENTO INCENTIVADOR NA ALFABETIZAÇÃO DE  
CRIANÇAS

SÔNIA MARIA LIMA

Trabalho Final de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de São João Del-Rei, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação

Aprovada 23 de março de 2019.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Alex Sander Chaves da Silva- Orientador  
USP

---

Prof. Eduardo Miguel da Silva  
UNIFEI

---

Prof. Nome  
Sigla da Instituição

**2019**

## DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho, a todos que direta ou indiretamente contribuíram para a realização do mesmo.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, a minha família e a todos envolvidos neste trabalho.

## RESUMO

Com o grande avanço tecnológico nos dias atuais as escolas têm buscado se adequar com o uso das novas tecnologias em sala de aula, promovendo aulas mais dinâmicas e motivadoras. Dessa forma, pensar em fazer uso das mídias, em especial do computador e dos softwares educacionais para incentivar o processo de ensino aprendizagem em crianças se torna algo essencial, visto que a tecnologia está presente na vida de todas as pessoas e sendo inserida cada vez mais cedo no cotidiano das crianças. Sendo assim, para embasar esse trabalho será feita uma revisão de literatura por meio da pesquisa bibliográfica além do uso de jogos educativos com as crianças observando assim o seu desenvolvimento. Dessa forma é mostrado como o emprego do computador e dos jogos digitais educacionais podem contribuir para o desenvolvimento de crianças em processo de alfabetização. Uma vez que o uso de algo que as atraem nesse processo educacional, faz com que o ensino se torne algo mais prazeroso e conseqüentemente o aprendizado fluirá com maior facilidade. Percebe-se que o uso das ferramentas digitais torna as aulas mais atraentes, contribuindo para um aprendizado mais natural e prazeroso.

**Palavras-chave:** Mídias na educação, tecnologia, softwares educacionais.

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	7
2 REVISÃO DE LITERATURA.....	10
2.1 EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA .....	10
2.2 COMO INCENTIVAR AS CRIANÇAS NA ALFABETIZAÇÃO? .....	12
2.3 O COMPUTADOR E A ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS.....	13
2.4 SOFTWARES EDUCATIVOS NO AUXILIO DO ENSINO APRENDIZAGEM.....	16
2.5 AS VANTAGENS DO USO DOS COMPUTADOR E DOS JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO .....	17
3 METODOLOGIA .....	20
4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.....	24
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	26
REFERÊNCIAS.....	27
ANEXOS .....	30

# 1 INTRODUÇÃO

As máquinas estão cada vez mais tomando os lugares do lápis e papel, tanto na vida social quanto na vida escolar, visto que, há pouco tempo esses eram os utensílios disponíveis para escrever. Dessa forma ao fazer o uso adequado, essas máquinas podem se tornar uma grande aliada, no que se refere ao processo de ensino aprendizagem (HOLANDA, 2009).

Percebe-se que as ferramentas digitais transformam e dão uma nova visão à tarefa à qual seria desenvolvida em sala de aula de maneira tradicional, visto que os alunos se sentem mais atraídos, fazendo que apareçam novos aspectos cognitivos e físicos, os quais estão relacionados ao ato de ler e escrever. E com o auxílio de softwares educativos, é proporcionado a criança além do jogo, a oportunidade de interagir com o computador.

É claro que não se pode deixar de lado o uso do tradicional lápis e papel, visto que as crianças também precisam aprender a utilizá-lo, tendo em vista aprendizagem do traçar a grafia, uma vez que na frente do computador ele terá apenas que escolher qual letra digitar, estando à sua disposição todas as opções de letras possíveis para compor uma palavra.

Este trabalho tem como foco discutir sobre o uso do computador e dos jogos digitais no processo de ensino aprendizagem, mais precisamente na alfabetização. Visto que é uma das etapas mais importantes no processo escolar, dessa forma uma criança bem alfabetizada, estando dentro do processo de letramento, conseguirá com maior facilidade vencer as dificuldades em relação aos conteúdos, os quais serão trabalhados durante toda sua vida escolar.

A escolha deste tema teve motivação, o grande avanço tecnológico e a presença cada vez maior e mais cedo na vida das pessoas, para ser mais precisa, na vida das crianças. Que cada vez mais cedo já estão “conectadas”. Sendo assim, usar algo que os chama a atenção, fazendo dessa ferramenta um aliado para ajudá-los na aprendizagem, torna-se um excelente caminho para atingir ótimos resultados.

Sabe-se da paixão das crianças da atualidade pela tecnologia, e em especial os “jogos digitais” que muito as atraem. E como está cada vez mais difícil atrair a atenção das crianças na sala de aula mesmo que com atividades



diferenciada e como consequência gera a falta de interesse o que leva em muitos casos a não aprendizagem. Dessa forma é preciso pensar em estratégias que as interessam, que as atraem de modo a facilitar o processo de ensino aprendizagem.

Pensando nisso e percebendo o grande avanço tecnológico, e juntamente com a atração das crianças pelas mesmas, nota se que, fazer uso das tecnologias digitais na sala de aula pode se tornar um excelente recurso incentivador no processo de alfabetização. E incorporado a ela existem os softwares educativos que bem planejados poderá ser incorporado as aulas e obter bons resultados, uma vez que as crianças estarão interessadas e atraídas, pois sabemos que os softwares educativos são projetados de modo a chamar a atenção das crianças, com muitas cores e com facilidade de manuseio.

Dessa forma, acrescentar o uso do computador e dos jogos digitais nas aulas é um desafio que merece ser bem planejado, pois não basta apenas levar as crianças até um laboratório e as colocar diante de um computador com algum jogo qualquer, é preciso planejamento e conhecimento da ferramenta tecnológica a ser utilizada.

Mesmo que a criança ainda não saiba ler, a informática pode ser uma ótima ferramenta na hora de aprender o alfabeto, visto que softwares e sites infantis atraem muito as crianças, pois são coloridos, musicais e interativos.

Procurando melhorar o processo de ensino aprendizagem, mais precisamente na alfabetização, levando em consideração as grandes dificuldades encontradas em sala de aula, bem como o desinteresse dos alunos pelas aulas convencionais, levando em conta a grande atratividade que o computador, os jogos educativos online ainda refletem nas crianças, foi pensado em estratégias de ensino que façam uso desse recurso de modo a promover um aprendizado o qual será realizado de forma divertida.

Dessa forma estariam sendo estimulados e aprendendo de uma maneira prazerosa e divertida, pois sabemos do grande potencial do computador e de outros como instrumento de alfabetização, porém, é essencial que o professor tenha uma boa preparação e saiba usá-lo corretamente, caso contrário torna apenas mais uma ferramenta (HOLANDA, 2009).

O estudo será destinado aos alunos em processo de alfabetização do 1ºano do ensino fundamental I. Pretende-se com isso obter resultados

satisfatórios, de modo que esses alunos possam avançar para as séries seguintes sem muitas dificuldades, e já com um bom domínio da leitura e escrita.

Dentro desse contexto pode-se destacar com objetivo desse trabalho, fazer o uso do computador e dos jogos digitais de modo a envolver os alunos, e assim assimilarem o conteúdo. Descobrimos a importância do computador e das novas tecnologias como recursos que proporcionam novas formas de aprendizagem, combinado com a utilização de jogos e softwares educacionais de modo a facilitar o processo de ensino aprendizagem, desenvolvendo assim ainda mais a leitura e escrita.

## 2 REVISÃO DE LITERATURA

### 2.1 EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA

Hoje tem-se às mãos inúmeras tecnologias digitais, estas são acessíveis, instantâneas e que podem ser utilizadas para aprender em qualquer lugar, tempo e de muitas formas. O que faz a diferença não são os aplicativos, mas por estarem nas mãos de gestores, educadores, estudantes com mente aberta e criativa, sendo dessa forma capaz de encantar e fazer sonhar e até inspirar, visto que professores interessantes desenham atividades interessantes capazes de atrair os alunos e encanta-los, tornando dessa forma as aulas mais prazerosas e com certeza de fácil compreensão, contribuindo dessa forma no processo de ensino aprendizagem. Já os professores afetivos conseguem de uma forma acolhedora comunicar-se com seus alunos a partir de qualquer aplicativo, plataforma ou rede social. Visto que, com o passar dos anos e do desenvolvimento de uma nova geração, notamos nas escolas um grande número de alunos desinteressados das aulas, quando estas por sua vez ainda remetem ao estilo tradicional, com apenas os professores falando, onde os alunos são apenas ouvintes (MORAN, 2007). Sendo assim, levando em consideração a rápida adaptação dos alunos às novas tecnologias, é preciso que essa seja bem aproveitada, de modo a oferecer aos alunos novos mecanismos de aprendizagem, com os quais sentem se familiarizados e interessados. E provavelmente terão uma maior e melhor absorção do conteúdo.

As tecnologias ditas mais interessantes estão hoje integradas nos smartphones, tablets, notebooks, a celulares conectados à internet, estes por sua vez estão nas mãos de professores, gestores, alunos e familiares. Todas essas ferramentas nos ajudam a acessar informações que precisamos, a desenvolver projetos, a compartilhar nosso conhecimento, participar de discussões, tirar dúvidas, escrever melhor, a falar em público, enfim são inúmeros os benefícios (HOLANDA, 2009).

Sendo assim, usar toda essa tecnologia na educação, dentro da sala de aula, tornou-se uma necessidade inadiável, tendo em vista o acelerado avanço com que vem vindo (FRANÇA, 2018). E ficar parado no tempo, utilizando apenas métodos tradicionais, irá apenas promover alunos desmotivados que

terão a visão da escola como um lugar sem graça, e conseqüentemente seu aprendizado será prejudicado.

Pensando nisso, professores podem fazer uso dessas ferramentas para motivar os alunos por meio de histórias, vídeos e jogos, preparando aulas mais dinâmicas, podendo aprofundar no assunto, visto que ela é uma grande facilitadora para a pesquisa, para a divulgação e a comunicação em rede. Sabe-se que a maioria das tecnologias é muito utilizada como auxiliar no processo educativo, estando presente em todos os momentos do processo pedagógico, indo desde o planejamento das aulas, da elaboração da proposta curricular e até mesmo a certificação dos alunos na conclusão do determinado curso. Ela pode então, induzir profundas mudanças na maneira de organizar o ensino (MORAN, 2013).

Com isso percebe-se que essa tecnologia pode ser usando em vários momentos da aula, ou seja, no incentivo à leitura, onde pode ser apresentado ao aluno outros formatos de livros, os e-books, revistas digitais, criação de textos, enfim, e até mesmo realizar a própria avaliação do aluno por meio da tecnologia (FRANÇA, 2018).

Para muitos a utilização do computador, como recurso na aprendizagem, para aqueles que não dominam as TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação), de maneira eficaz, ainda aparenta ser um grande desafio. Sendo assim, é preciso que haja um bom preparo desses profissionais, para a utilização desse recurso, de modo que não fuja da proposta e que a situação não tome outros caminhos, fugindo dessa forma do foco (KENSKI, 2007). Esses profissionais precisam perceber que além dele existe outro transmissor de conhecimento, o computador.

Este, no entanto pode constituir em um recurso que vai muito além da lousa e dos livros didáticos, tendo em vista a sua atual disponibilidade. Nota-se que nas escolas existe uma grande exploração da internet, em pesquisas, para a edição de textos, softwares e jogos educativos e preparação de aulas. **autor**

E ao estarem familiarizados com essas tendências relacionadas à tecnologia na educação, esses professores conhecerão e entrarão em contato com novas formas de ensino, podendo então, continuar se atualizando de modo a descobrir outras formas de uso das ferramentas tecnológicas disponibilizadas, assim como novos aplicativos e programas, dentre outros. Tornando-se então

flexível as mudanças e aprendendo a lidar com as novidades que surgirem na escola. Além disso, o professor consegue, a partir do uso dessas ferramentas, aproveitar mais o seu tempo tanto em sala de aula quanto fora dela, e ainda encurtar a distância de relacionamento com seus alunos por meio da interação com os aparelhos eletrônicos, os quais estão cada vez mais presentes na vida deles. Tudo isso, além de permitir que o profissional da educação se mantenha atualizado com novidades em sua área, também o beneficiará em sala de aula com sua relação com os alunos, sua rotina e até mesmo para o funcionamento da escola (FRANÇA, 2018).

No entanto alguns fatores podem gerar preocupações quanto ao uso da tecnologia em sala de aula, de modo que não se tornem totalmente dependentes e que alunos e professores não fujam do fogo o qual é direcionado.

O uso da tecnologia em sala de aula visa aproveitar tudo que ela tem de bom, aquilo que possa acrescentar no ensino, é claro que as dificuldades vão surgir, por isso não se pode ignorá-las, mas trabalhar com elas de modo que percebam como e quando esse recurso deve ser usado, controlar os momentos de uso em sala de aula, e cabe ao professor mostrar e direcionar os alunos a usar os aparelhos em seu próprio benefício, reduzindo assim seu uso inadequado (FRANÇA, 2018). Visto que, de acordo com Santos e Souza (2001) inserido na sala de aula, o computador deve servir como uma ferramenta inovadora, através do seu uso pedagógico.

## 2.2 COMO INCENTIVAR AS CRIANÇAS NA ALFABETIZAÇÃO?

Alfabetização, então trata-se do processo de aquisição da tecnologia da escrita, ou seja, do conjunto de técnica, procedimentos e habilidades necessárias para a prática da leitura e da escrita, onde o sujeito torna-se um alfabético ortográfico (MORAIS; ALBUQUERQUE, 2007).

Ela, a alfabetização, é o resultado de um longo processo, o qual abrange maturidade, psicomotricidade, memorização, vivências individuais e coletivas, dentre várias outras fases, pela qual a criança passa, e por onde são introduzidos conceitos de letras, sílabas, palavras, enfim, há um avanço que surpreende a

cada dia, e tudo isso para ter resultados satisfatórios é preciso que haja muito esforço tanto dos educadores quanto dos educandos (WILLIS, 2016).

No entanto, apenas dar oportunidade para que a criança, sozinha, descubra o sistema de escrita não é suficiente para que ela compreenda e aprenda como utilizá-lo. É muito difícil para uma criança aprender um sistema de representação tão complexo como o alfabético. A construção do conhecimento sobre a língua escrita é contemplada a partir da convivência com a mesma, por meio de livros e também por outros conteúdos vistos em sala de aula, onde são orientadas durante esse processo.

A alfabetização é um momento fantástico de descoberta do mundo para as crianças, dessa forma, nesse período acrescentar recursos digitais às aulas ajuda a tornar o ambiente interativo, lúdico e muito atrativo (GAROFALO, 2018).

Sendo assim, com o acelerado avanço da tecnologia em todas as partes do mundo, nota-se que os meios eletrônicos, como o computador e a internet, têm se tornado presente na vida de muitas pessoas. Dessa forma, eles não só podem, como já estão se tornando grandes aliados no processo de ensino aprendizagem, passando a ser uma importante ferramenta na metodologia pedagógica.

Segundo Valente (1993), a utilização das TICs no ambiente escolar tem contribuído para o aumento da motivação em aprender, uma vez que as ferramentas de informática exercem uma sedução nos alunos. Sendo assim, se a tecnologia for utilizada de maneira adequada, terá muito a oferecer e consequentemente a aprendizagem se tornará mais prazerosa.

Com isso, criaram-se inúmeros softwares e jogos educativos que muito tem contribuído para a alfabetização. Dessa forma as crianças são incentivadas e passam a aprender de maneira divertida, além de desafiar outros alunos, criando assim uma rede cooperativa de ensino.

### 2.3 O COMPUTADOR E A ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS

Vários são os instrumentos e os suportes utilizados pela escola ao longo da história para incentivar as crianças a ler e escrever. O computador e a internet estão cada vez mais, ocupando a cena e exigido novas competências e

habilidades. E é através dele que se obtém vários recursos para a realização de várias atividades, além de promover a criação de ambientes ricos e auxiliará na alfabetização de crianças, caso haja por parte do professor uma reflexão sobre como seu uso poderá contribuir para esse processo, seja por meio de jogos educacionais, editores de texto, conjunto de multimídia, entre outros recursos que ele possui, mostrando aos alunos que o computador serve bem mais que apenas para “joguinhos” e que ele também não seja apenas um disfarce para práticas pedagógicas tradicionais. (Verificar formatação entre as linhas)

Como diz Lucena (2002), o uso do computador na escola só faz sentido na medida em que o professor o considerar como uma ferramenta que o auxiliará e motivará à sua prática pedagógica, sendo então, um instrumento renovador no processo de ensino aprendizagem, o qual lhe forneça meios para o planejamento de atividades simples e criativas, e como consequência lhe proporcione resultados positivos tanto na avaliação de seus alunos quanto de seu trabalho.

O trabalho com as Tecnologias de Informação e Comunicação na educação tem contribuído para grandes mudanças das práticas na educação, uma vez que promove a criação de um novo modelo de sala de aula e de escola (ALMEIDA e SILVA, 2011).

Nota-se que a presença das tecnologias toma cada vez mais espaço na educação de um modo geral, o que faz com que repensem e criem uma nova configuração para o trabalho docente, de modo que atendam às exigências do novo modelo de educação. Uma vez que, toda e qualquer tecnologia a qual possui características de comunicação e informação, apresenta grandes chances de adequação no meio educacional, isso porque o ato de ensinar e aprender consiste na relação de comunicação (TEIXEIRA e BRANDÃO, 2003).

Segundo Valente (1999), o computador deve ser utilizado como auxílio para o aluno, no processo de ensino aprendizagem enriquecendo os ambientes escolares. E a informática seria um apoio para a realização de uma pedagogia a qual proporcione uma boa formação dos alunos, de forma que possibilite o desenvolvimento das habilidades as quais serão fundamentais na sociedade do conhecimento. Ainda mais quando se trata dessa nova geração que nasceu na era digital e que trata o computador e todo esse aparato tecnológico com intimidade e convivem da forma mais natural possível, visto que desde o nascimento já estão rodeadas por toda essa tecnologia. Dessa forma o objetivo

da informática educacional é tornar o computador um instrumento de apoio, de um aliado no processo de aprendizagem.

Com todos esses avanços tecnológicos, uma nova maneira de ensinar e aprender, faz se necessária por parte da escola. É preciso buscar um ensinar mais compartilhado, orientado, coordenado pelo professor e com mais participação dos alunos, dessa forma a tecnologias poderão ajudar, visto que em tempos atuais não podemos mais dar aulas da mesma forma para alunos diferentes, para grupos diferentes, dessa forma é necessário adaptar a metodologia e as técnicas a cada grupo (MORAN, 2009).

Fazer uso do computador em ambientes de alfabetização pode se tornar uma grande ferramenta para complementar o processo de ensino aprendizagem, também colaborará para o trabalho manuscrito, com o uso do lápis, do livro e do texto impresso, isso não quer dizer que irá substituir a outra técnica, e sim será um complemento.

Como diz Pedro Demo (2007), que as crianças deveriam ser alfabetizadas com computador, visto que, agora e principalmente no futuro, esse tipo de linguagem serão impreterivelmente necessárias as mesmas. Isso quer dizer que o texto impresso vá desaparecer, porém não será dominante. Além disso os modos de interação e comunicação assumem outros tipos de contexturas, sendo então mais atraentes e motivadoras.

E Rocha (2008), completa que, o computador transforma-se em um poderoso recurso de suporte à aprendizagem, apresentando inúmeras possibilidades pedagógicas, porém para que isso ocorra é necessário que haja uma reformulação no currículo, criando novos modelos metodológicos e didáticos, de modo que o computador não se torne mais um adereço travestido de modernidade.

Desse modo, Valente (1993) diz que a verdadeira função desse aparato educacional deve ser a de criar condições de aprendizagem e não a de ensinar, tendo então como mediador nesse processo o professor, sendo então o criador de ambientes de aprendizagem e o facilitador de desenvolvimento intelectual do aluno.

Ao se falar em alfabetização com recursos tecnológicos, encontra-se muitos sites educativos os quais oferecem atividades e jogos os quais estão



disponíveis em páginas da internet e/ou em softwares voltados para o desenvolvimento dos alfabetizandos.

## 2.4 SOFTWARES EDUCATIVOS NO AUXILIO DO ENSINO APRENDIZAGEM

Entre os mais variados ambientes digitais criados para favorecer o processo de ensino aprendizagem, tem-se os softwares educacionais que segundo Lucena (1992) é todo aquele programa que possa ser usado para algum objetivo educacional, por professores e alunos, qualquer que seja a natureza ou finalidade para o qual tenha sido criado.

E ainda, para que esse software seja utilizado para fins educacionais é preciso que sua interface e objetivos pedagógicos sejam avaliados de modo que possa atender as áreas a que se destina, e acima de tudo satisfazer as necessidades dos usuários (LUCENA, 1992). Sendo assim o uso de softwares educacionais deve ser planejado segundo as necessidades e expectativas do educador.

O uso da informática por meio dos softwares educacionais tem ganhado espaço nas práticas educativas, tornando um amplificador de potencialidades dos alunos e professores. Porém, para que isso aconteça é desejável que o professor domine os conteúdos que são abordados pelo software que será aplicado, além de compreender como os assuntos são abordados por esse programa, atentando sobre as características técnicas e didático pedagógicas para a elaboração de um plano de aula consciente onde haja o envolvimento do computador (VIEIRA, 2004). Por outro lado, realizar essa tarefa pelo professor se torna complexa tendo em vista a falta de preparação dos mesmos.

Outro ponto importante é contextualizar as tarefas propostas, uma vez que é a partir da semelhança com sua realidade que é despertado o interesse do aluno, além de reconhecer a função que esses conteúdos têm em sua vida. Caso contrário, se o aluno receber um software que não condiz com sua realidade cultural, esse pode se sentir desmotivado passando a não entender o programa e como consequência não efetuar as atividades. Sendo assim, esse é um requisito que deve ser muito bem avaliado e ter grande peso na decisão do

educador, uma vez que é muito importante que o software aborde temas de domínio do aluno. (SILVA, 2008).

De acordo com Vieira (2004), um software educacional ideal é aquele que possa oferecer uma possibilidade de customizar as atividades, de modo que as necessidades dos educadores sejam atendidas de maneira eficaz. Sendo assim, se o professor constatar que o software não oferece meios suficientes para estimular o aluno a refletir e se superar, o docente pode contornar essa situação ao inserir novos conteúdos, estimulando ainda mais o aprendiz, cobrando de forma coerente, de acordo com seu histórico do desempenho escolar (SILVA, 2008).

Dessa forma a informática, está para ser mais uma aliada no processo de ensino aprendizagem, trazendo então para a área escolar mais um ambiente onde a aprendizagem pode ser estimulada por meio do uso dos recursos digitais, porém cada disciplina com seus objetivos específicos, mas que possa desenvolver a interdisciplinaridade entre todas as disciplinas.

## 2.5 AS VANTAGENS DO USO DOS COMPUTADOR E DOS JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Os jogos eletrônicos, possibilitam um melhor ambiente de aprendizado, permitindo ajustes e adaptações ao nível de dificuldade de acordo as habilidades de cada jogador, além de promover aos jogadores uma interação compartilhada, imediata, podendo realizar escolhas e ter controle sobre suas ações. Também pode despertar a fantasia e a curiosidade, oportunidades de competir e/ou socializar com outros jogadores, promovendo dessa forma a superação de dificuldades de aprendizagens (SANTANA, 2013).

Celso Antunes (2003), diz que o jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, pois permite que o indivíduo realize tudo que deseja, ao jogar passa a viver quem quer ser e organiza o que quer organizar. “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 elo entre o inconsciente e o real”. Porém, só terá validade e obterá resultados satisfatórios se usado na hora certa, ou seja, quando houver um certo caráter desafiador, tiver

um objetivo proposto e o interesse do aluno. Sendo assim, jamais deve ser introduzido antes que o aluno revele maturidade capaz de superar seu desafio e nunca como uma segunda opção devido ao cansaço ou tédio causado por outra atividade.

Dessa forma pode se dizer que o jogo constitui uma ferramenta pedagógica fundamental, além de poder ser um instrumento de alegria, visto que uma criança que joga, antes de tudo ela se diverte e por meio dessa diversão surge a aprendizagem, tanto do conteúdo quanto das questões relacionadas aos convívios éticos e de relações interpessoais, tudo isso levando em consideração a maneira de como o professor irá conduzir esse ensinamento por meio das regras.

Sendo assim, os jogos podem ser trabalhados em um universo maior, e esse aprendizado torna-se mais importante e prazerosa, pois a criança aprende brincado, além disso por meio dos jogos e brincadeiras é possível formar indivíduos com autonomia, motivados para muitos interesses e capazes de aprender rapidamente (ANTUNES, 2003). O lúdico, apresentado através dos jogos é uma maneira de auxiliar as crianças a superarem suas dificuldades, as quais são apresentadas em sala de aula, uma vez que, estará estimulando a capacidade simbólica de modo que facilitará sua aprendizagem, a qual será mais atrativa, interessante, eficiente e menos cansativa, obtendo melhores resultados.

Esse então, torna-se um dos maiores desafios no dia a dia dos professores, que é transformar o aprendizado em uma tarefa lúdica, em especial com crianças pequenas, e o jogo pode ser a solução, visto que é preciso atender às necessidades pedagógicas e atrair o interesse deles (NOVOS ALUNOS, 2016).

Além da diversão, os jogos auxiliam no aprendizado, favorecendo diretrizes sobre o respeito às regras, estratégia e controle de tempo, ainda proporciona à criança desafiar a si mesma e o trabalho em equipe. Desenvolve também a perspectiva criativa, afetiva, histórica, social e cultural. Por meio do jogo a criança desenvolve habilidades e experimenta novos pontos de vista.

Além disso, com os jogos é possível, além do uso na escola, a mobilidade, ou seja, o aluno pode levar o conteúdo para além dos muros da escola, permitido que estude em outros ambientes. E isso tudo gera uma melhor interação social entre alunos e professores, permitido que conversem, discutam, tirem suas

dúvidas promovendo dessa forma mais conhecimento. Sendo assim, os jogos permitem interessantes usos educacionais, principalmente se integrados a outras atividades (CHACON, 2015).

### 3 METODOLOGIA

O desenvolvimento do Trabalho de Conclusão do curso de Mídias na Educação foi baseado na pesquisa bibliográfica, o qual segundo Lakatos e Marconi (2003), abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema em estudo, indo desde publicações avulsas até os meios de comunicações orais, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o mesmo. E ainda de acordo com os mesmos autores, nenhuma pesquisa parte do zero, mesmo que exploratória, alguém ou um grupo em algum lugar, já deve ter feito pesquisas iguais ou semelhantes. Com isso, pretende-se compreender como o uso do computador e dos jogos digitais educacionais podem contribuir para o processo de alfabetização.

Para a coleta de dados usamos o instrumento da observação, a qual é uma técnica de coleta de dados utilizada para conseguir informações e utiliza-se dos sentidos para a obtenção de certos aspectos da realidade (LAKATOS e MARCONI, 2013). Com execução das atividades e dos jogos, analisava-se o desempenho de cada aluno. E de acordo com o seu desenvolvimento os níveis das atividades iam também sendo alterados.

A metodologia da pesquisa foi realizada à cerca de 45 alunos do 1º ano do ensino fundamental da EMEIEF “ Professora Aparecida Dias dos Santos”. Esses alunos eram divididos em duas turmas, cada uma desta participava de uma aula semanal de aproximadamente 50 minutos. Devido o número de computadores ser inferior à de alunos, era necessário que os alunos fizessem suas atividades em duplas. Porém, esta era definida de acordo o nível de alfabetização o qual se encontrava, de forma que ambos não fossem prejudicados.

Para o planejamento das atividades das aulas utilizou-se de jogos digitais disponíveis em sites da internet, os quais eram executados pelos alunos sob orientação do professor. Nos sites continham jogos e atividades envolvendo letras, números, formas, cores, palavras, apresenta também noções as relações matemáticas, jogos e atividades que desenvolvem a memória e o raciocínio lógico. Ressaltando que, era observado o nível de cada aluno, de modo que pudesse cumprir o desafio proposto.

A avaliação do processo de aprendizagem foi realizada a partir do acompanhamento e observação durante a execução das atividades, do interesse e do envolvimento demonstrado por cada aluno, bem como seu desempenho.

Durante as aulas no laboratório de informática foram observados o desenvolvimento de cada aluno, suas habilidades e competências, onde eram realizadas as intervenções necessárias para que pudessem alcançar os objetivos propostos em cada aula/atividade, e com isso iam realizando as correções e assimilando o conteúdo. E a medida que iam avançando aumentava-se também o grau de dificuldade das atividades e dos jogos.

Nota-se que, as crianças, principalmente nessa nova era digital, demonstram muito interesse pela tecnologia digital. Era notório a empolgação delas quando iam ao laboratório de informática, dessa forma busca se então comprovar que o uso do computador e dos jogos digitais na alfabetização pode ser uma ótima ferramenta pedagógica incentivadora que irá se tornar uma facilitadora no processo de aprendizagem.

O quadro 1 mostra os jogos e atividades disponibilizadas aos alunos durante esse período.

### Quadro 1 - JOGOS EDUCACIONAIS DIGITAIS

<b>NOME DO JOGO</b>	<b>FINALIDADE/OBJETIVOS</b>
Joaninha	Levar a joaninha até a casa para avançar para o próximo nível; <ul style="list-style-type: none"> <li>• Noções de lateralidade;</li> <li>• Uso das setas do teclado;</li> </ul>
Alfabetiro	Encontrar as letras do alfabeto e clicar sobre ela; <ul style="list-style-type: none"> <li>• Treino do mouse;</li> <li>• Aprender o alfabeto;</li> </ul>
Aprendendo o alfabeto	Colocar o alfabeto na ordem; <ul style="list-style-type: none"> <li>• Treino com mouse (clicar/arrastar);</li> <li>• Sequência do alfabeto;</li> </ul>
Alfabeto	Clicar na figura cujo nome inicia com a letra apresentada. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar qual figura inicia com a letra apresentada;</li> </ul>
Labirinto ABC	Traçar um caminho seguindo a sequência do alfabeto; <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender a sequência do alfabeto;</li> </ul>
Jogo das vogais	Completar com a vogal faltosa <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar a vogal inicial das figuras apresentadas;</li> </ul>
Alfabeto primeira letra	Completar com a primeira letra das figuras apresentadas; <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar a letra inicial das figuras;</li> </ul>
Jogo da memória	Encontrar as figuras idênticas; <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atenção, concentração;</li> </ul>
Jogo das sobras	Encontrar as sobras das figuras apresentadas; <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atenção, concentração;</li> </ul>
Quebra cabeça das formas	Arraste a forma e encaixe na imagem completando a figura; <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concentração, atenção;</li> </ul>
Formando palavras frutas	Escolha as sílabas corretas para formar o nome das frutas; <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alfabetização;</li> </ul>
Atividades (a/z)	Escrever o nome das figuras (a/z várias aulas); <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alfabetização</li> </ul>
Completar letra inicial e final	Completar com a letra inicial e final; <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alfabetização;</li> </ul>
Qual é a sílaba?	Completar com a sílaba faltante; <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alfabetização;</li> </ul>
Capitão Alberto e o Tesouro do Faraó	Decifrar os enigmas para completar o jogo; <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar a primeira letra de cada figura para descobrir a palavra; (alfabetização);</li> </ul>
Contando as sílabas	Identificar quantas partes tem a palavra; <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alfabetização;</li> </ul>
Yuki no caminho das letras	Identificar a letra que falta para completar a palavra; <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alfabetização;</li> </ul>

Fonte: Própria

Os jogos proporcionados, buscam entre outras habilidades, promover capacidades motoras e cognitivas que permitem ao aluno o manuseio dos periféricos do computador.

Todas as atividades e jogos escolhidos foram selecionados visando auxiliar o aluno em seu processo de aprendizagem, ressaltando que não basta o uso de uma ferramenta tecnológica como o computador, por exemplo, para garantir a aprendizagem do aluno. Mas é preciso um bom planejamento e uso adequado desta tecnologia juntamente com um bom preparo do educador de modo selecionar atividades interessantes e que tenham significado, respeitando os níveis de aprendizagem de cada aluno, bem como seu ritmo.



## 4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Diante dos estudos realizados por meio da pesquisa bibliográfica e utilizando a observação de sujeitos quanto, ao uso do computador e dos jogos digitais como instrumento incentivador na alfabetização de crianças, mostra que esta ferramenta está cada vez mais cedo presente na vida das crianças, e há algum tempo seu uso na educação já vem sendo discutido. Sendo assim percebe-se há uma quantidade bem significativa de estudos disponíveis na literatura, o qual recomenda seu uso como recurso para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem. Procura-se então com seu uso em sala de aula, tornar as aulas mais atraentes aos alunos, de modo que possam ser envolvidos no tema estudado e conseqüentemente contribuindo para um melhor aprendizado, de forma que tanto alunos e professores percebam que existem outras formas de ensinar/aprender e que esse processo pode ser divertido, tendo em vista a combinação de jogos e softwares educacionais. Porém metodologias corretas para sua utilização ainda geram dúvidas, ou seja, a forma como o professor deve usá-la em sala de aula de modo que não se torne apenas um disfarce do ensino tradicional.

De acordo com os estudos realizados e observação de sujeitos, percebe-se que as aulas com recursos tecnológicos se apresentam mais interessantes aos alunos, uma vez que, com todo esse avanço tecnológico, as crianças já nascem conectadas, e aproveitar todo esse aparato da tecnologia na educação torna-se uma necessidade inadiável (FRANÇA, 2018). Além disso colabora para que alunos não percam a motivação e o interesse pela escola que trabalha apenas com o ensino tradicional.

Dessa forma o uso da tecnologia agregado a softwares e jogos educacionais podem ser ótimas ferramentas facilitadoras no processo de ensino-aprendizagem, visto que, o professor poderá preparar aulas mais dinâmicas, aprofundar nos temas por meio de pesquisas, dentre outras funções, e com isso promover alunos mais motivados e empenhados nos estudos.

Porém é preciso que haja uma boa preparação e conhecimento por parte do professor para que aproveitem tudo que tem de bom na tecnologia, e mostrem aos seus alunos que esse “programa” ou aquele “jogo”, vai muito além de apenas

uma distração ou divertimento, que ele pode ser um recurso valioso o qual poderá ajudar em seu aprendizado.

E assim, com o uso correto das tecnologias digitais, onde o professor reflita sobre seu uso e a enxergue como uma ferramenta que irá lhe auxiliar e motivar sua prática pedagógica, poderá ter como resultados alunos mais empenhados, motivados e conseqüentemente receba resultados positivos tanto por parte do aprendizado de seus alunos quanto de seu trabalho pedagógico.

Nota-se que os jogos digitais têm se mostrado eficientes no campo da educação, pois eles podem promover a superação de dificuldades de aprendizagens além de ser um eficiente meio estimulador de inteligências (SANTANA, 2013; ANTUNES, 2003). No entanto, esses jogos só terão resultados positivos por meio do uso correto e na hora certa, sendo que jamais deve-se introduzi-lo como uma opção para descanso. Além disso o professor precisa ter cautela e conhecimento para escolher jogos e softwares com objetivos condizentes com o proposto em aula, e assim eles irão contribuir para sua prática pedagógica.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho procurou-se mostrar como o uso do computador e dos jogos educacionais digitais podem ser viáveis no processo de aprendizagem de crianças na fase da alfabetização, além do desenvolvimento das habilidades e competências proporcionadas pelo uso desses.

A seleção de sites, jogos e atividades foi realizada respeitando o nível de desenvolvimento dos alunos, tendo em vista que uma mesma turma apresenta nível de aprendizagem diferenciada, sendo assim, era observado o desempenho do aluno individualmente, e o que se percebe é que além do aprendizado sistemático de formas, letras, palavras, números, dentre outros, houve o desenvolvimento no uso da ferramenta tecnológica, uma vez que muitos, ou pode se dizer a maioria, nunca haviam estado de frente a um computador. O que dificultava, a princípio, no desenvolvimento das atividades. Porém, logo já estavam dominando o uso do teclado e do mouse, e com isso novas possibilidades de aprendizagem e novas competências serão construídas.

Nota-se que o uso do computador, seja ele por meio de jogos ou outras atividades, despertam interesse das crianças, nos jogos devido a sua interface atraente a qual é criada pensando nesse universo infantil, cheio de cores, imagens e muitas outras características que fazem com que elas fiquem fascinadas levando-as a viajar para um mundo mágico. E devido a todo esse interesse, essa atenção com que manuseiam a ferramenta faz com que o aprendizado flua de forma mais natural e com mais facilidade. Uma vez que, quando o aluno apresenta interesse naquilo que faz consegue assimilar com maior rapidez e facilidade.

Percebe-se que com o passar do tempo as tecnologias de informação estarão cada vez mais inseridas nas práticas de ensino, e com isso, pode ser que os jogos digitais educacionais podem se tornar elementos de suma importância para enriquecimento das aulas, contribuindo para a construção do conhecimento.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth B. de. SILVA, Maria da Graça Moreira da  
**Currículo, tecnologia e cultura digital: espaços e tempos de web currículo.**  
 Revista e-curriculum, São Paulo, v. 7, n. 1, abril. 2011.

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

CHACON, Alexandre. **A utilização de jogos digitais no cenário educacional.**  
 Disponível em <https://www.fabricadejogos.net/posts/artigo-a-utilizacao-de-jogos-digitais-no-cenario-educacional/>> Acesso em: 10 fev. 2019.

DEMO, Pedro. **Alfabetizações: desafios da nova mídia.** Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação. Rio de Janeiro, vol.15, p. 543-564. Out/dez 2007.

D'ESTEFANO, Cynthia Baubad Fabricio. **A informática no processo de alfabetização escolar: um estudo de caso.** Campinas, v. 1, 2003. 101p. Trabalho de Conclusão de Curso (Pedagogia) - UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS, 2003. Disponível em:<file:///D:/Downloads/D'EstefanoCynthiaBauabFabricio\_TCC.pdf>. Acesso em: 8 fev. 2019.

FRANÇA, Luísa. Tecnologia na educação: como garantir mais motivação em sala de aula? Disponível em <https://www.somospar.com.br/tecnologia-na-educacao-e-motivacao-em-sala/> Acesso em 10 fev.2019.

GAROFALO, Débora. **Como as tecnologias contribuem para o processo de alfabetização.** Disponível em <<https://novaescola.org.br/conteudo/4854/blog-tecnologia-como-as-tecnologias-contribuem-para-o-processo-de-alfabetizacao>> Acesso em 20 dez 2018.

HOLANDA, Maria Nilma. **O computador como recurso de aprendizagem.** Disponível em < <http://www.administradores.com.br/artigos/carreira/o-computador-como-recurso-de-aprendizagem/31735/>> Acesso em: 9 jan 2019.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação.** Papirus, 3ª ed. Campinas, 2007.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica 1.** Atlas, 5. ed. - São Paulo, 2003.

LUCENA, Marisa. **Diretrizes para a capacitação do professor na área de tecnologia educacional critérios para a avaliação de software educacional.** Disponível em <[https://www.researchgate.net/publication/267721169\\_diretrizes\\_para\\_a\\_capacitacao\\_do\\_professor\\_na\\_area\\_de\\_tecnologia\\_educacional\\_criterios\\_para\\_a\\_avaliacao\\_de\\_software\\_educacional](https://www.researchgate.net/publication/267721169_diretrizes_para_a_capacitacao_do_professor_na_area_de_tecnologia_educacional_criterios_para_a_avaliacao_de_software_educacional)>. Acesso em: 8 fev 2019.

LUCENA, Marisa. **A gente é uma pesquisa: desenvolvimento cooperativo da escrita apoiado pelo computador**. Rio de Janeiro, 1992.

MORAIS, Artur Gomes de; ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de. **Alfabetização e letramento. Construir Notícias**. Recife, PE, v. 07 n.37, nov/dez, 2007.

MORAN, José. **Novas tecnologias e Mediação Pedagógica**. Papyrus, 21ª ed. 2013.

MORAN, José. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. Papiros, 5ª ed.

NOVOS ALUNOS. **A importância do uso de jogos no aprendizado para as novas gerações**. 2016. Disponível em: <<http://novosalunos.com.br/a-importancia-do-uso-de-jogos-no-aprendizado-para-as-novas-geracoes/>>. Acesso em: 10 fev. 2019.

ROCHA, Sinara Socorro Duarte. **O uso do computador na educação: A informática educativa**. Revista Espaço Acadêmico, nº 85, junho 2008. Disponível em: <[http://www.ich.pucminas.br/pged/db/wq/wq1\\_LE/local/computadoreducacao-informaticaeducativa.htm](http://www.ich.pucminas.br/pged/db/wq/wq1_LE/local/computadoreducacao-informaticaeducativa.htm)>. Acesso em: 10 fev. 2019.

RODRIGUES, Vânia. **O lúdico na psicopedagogia: os jogos como fator de desenvolvimento infantil**. João Pessoa: UFPB, 2016. Disponível em <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/2643/1/VRS24112016.pdf>> . Acesso em: 12 fev 2019.

SANTANA, Leovigildo Samuel. **Os jogos eletrônicos na era do aluno virtual: brincar e aprender**. Presidente Prudente, 2007.

SANTOS, G. L., SOUZA, A. M. de. A informática educativa na educação especial: o software educativo Hércules e Jiló. Disponível em <<http://24reuniao.anped.org.br/tp1.htm#gt15>> Acesso em: 8 fev 2019.

SILVA, Marcio G. de Lucena et al. **Avaliação de softwares educacionais para o ensino fundamental no auxílio do processo de ensino aprendizagem**. 2008. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/228774796\\_Avaliacao\\_de\\_Softwares\\_Educacionais\\_para\\_o\\_Ensino\\_Fundamental\\_no\\_Auxilio\\_do\\_Processo\\_de\\_Ensino-Aprendizagem/download](https://www.researchgate.net/publication/228774796_Avaliacao_de_Softwares_Educacionais_para_o_Ensino_Fundamental_no_Auxilio_do_Processo_de_Ensino-Aprendizagem/download)>. Acesso em: 13 fev. 2019.

TEIXEIRA, Adriano Canabarro; BRANDÃO, Edemilson Jorge Ramos; **Software educacional: o difícil começo**. 2003. Disponível em: <[http://penta2.ufrgs.br/edu/ciclopalestras/artigos/adriano\\_software.pdf](http://penta2.ufrgs.br/edu/ciclopalestras/artigos/adriano_software.pdf)>. Acesso em: 11 fev. 2019.

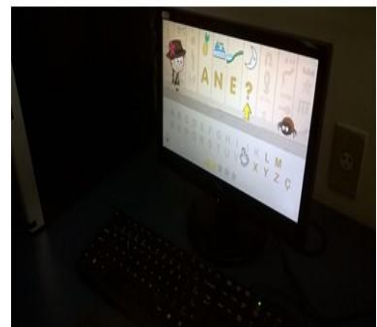
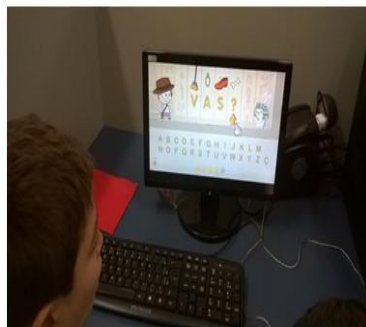
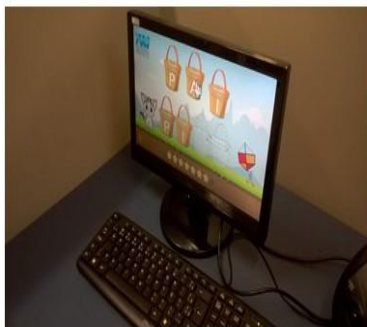
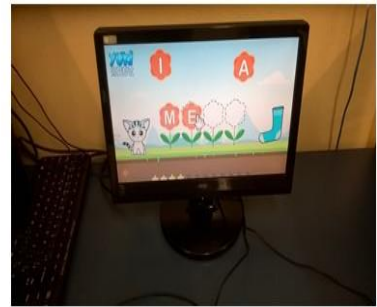
VALENTE, José Armando. **O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas, SP: UNICAMP/NIED, 1999.

VALENTE, J. A. **Computadores e conhecimento**: repensando a educação. Campinas: UNICAMP. 1993

VIEIRA, Flávia Magali Santos. **Avaliação de Software Educativo: Reflexões para uma Análise Criteriosa**". 2004. Disponível em: <<http://www.edutecnet.com.br/Textos/Alia/MISC/edmagali2.htm>> Acesso em: 8 fev. 2019.

WILLIS, Joyce. **Tecnologia e alfabetização**. Disponível em <https://educacao.estadao.com.br/blogs/blog-dos-colegios-santa-maria/tecnologia-e-alfabetizacao/> Acesso em 20 dez. 2018.

# ANEXOS



Fonte: Própria