

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

**Vanessa Kelli Werneck Silveira**

**IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO**

JUIZ DE FORA  
2019

**Vanessa Kelli Werneck Silveira**

## **IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO**

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientadores: Prof<sup>(a)</sup>. M<sup>(a)</sup>. Adriana Marques Ferreira  
Prof. Dr. Vitor Lopes Resende

JUIZ DE FORA  
2019

**Vanessa Kelli Werneck Silveira**

**IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO**

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovada em:

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof(a). Dr(a). orientador(a)

---

Membro da banca

---

Membro da banca

## **RESUMO**

Os jogos digitais contribuem muito no processo de alfabetização quando existe uma intenção do que se quer alcançar com ele, sendo utilizado como uma rica ferramenta pedagógica. A partir desse pressuposto o presente relatório apresenta a descrição do desenvolvimento de dois produtos desenvolvidos a partir dos conhecimentos adquiridos no curso de especialização em Mídias na Educação: os games (na modalidade de jogos digitais) e o ensaio fotográfico.. O objetivo principal é analisar a importância dos jogos no processo de alfabetização. Sabendo que através do brincar ocorre o desenvolvimento prazeroso do indivíduo, torna-se indispensável o conhecimento do professor às diversas formas de metodologias lúdicas para trabalhar o processo de ensino aprendizagem, no caso em questão os jogos digitais. Além dos games, o ensaio fotográfico também foi utilizado para registrar o momento de execução da atividade proposta com games. O ensaio fotográfico foi realizado dentro das técnicas de composição.

**Palavras-chave:** Alfabetização. Jogos Digitais. Ensaio Fotográfico

## SITE

<https://sites.google.com/view/midias-e-praticas/p%C3%A1gina-inicial>

## **1 INTRODUÇÃO**

A alfabetização, em poucas palavras, é compreendida como o processo de aprendizado da aquisição da leitura e da escrita. Com o avanço da tecnologia e o surgimento dos recursos midiáticos surge também a necessidade de utilizar métodos e estratégias que visem motivar o aluno a participar ativamente da construção do seu conhecimento.

Os jogos são fortes aliados quando utilizados como ferramentas pedagógicas, isso porque trazem ao processo de ensino aprendizagem grandes significados e possibilita interação onde os envolvidos desenvolvem não só habilidades cognitivas, mas também sócio-afetivas.

De acordo com Brolesi (2015), o ato de jogar é tão antigo quanto o homem que sempre mostrou-se com uma tendência lúdica, um impulso para o jogo. Estudos comprovam que há uma importante relação entre o jogo e a cultura. Esses estudos demonstram a função social do jogo desde as sociedades primitivas até as civilizações mais complexas.

Vários autores através de suas obras defendem a importância do brincar onde a criança aprende de forma mais prazerosa, ou seja, se divertindo. Sabe-se que por vezes essa teoria foi por muitos ignorada. Todos os esforços são para demonstrar o valor educativo que o jogo possui e a importância de utilizá-lo principalmente no contexto escolar para uma aprendizagem efetiva. Para isso faz-se necessário aprender um pouco mais sobre o brincar.

Brincar é algo de extrema relevância para a felicidade e a realização de uma criança seja no presente ou no futuro. Para Teles (1999) é através do ato de brincar que ela explora o mundo, constrói seu saber, aprende sobre o respeito ao outro, desenvolve sentimentos que envolvem grupos, ativa a imaginação e conquista a auto-realização.

## **2 O USO DE GAMES (JOGOS DIGITAIS) NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

Mesmo antes de cursar Mídias na Educação, eu já utilizava do lúdico em minhas aulas. Sou professora alfabetizadora e uso dos jogos contribuem no processo de alfabetização, pois com eles, a aprendizagem se torna mais prazerosa e significativa para os alunos.

Sabendo de inúmeros benefícios que os jogos podem proporcionar foi que escolhi como um produto os games (jogos digitais).

Segundo Campos (2013) brincar permite que as crianças explorem o mundo e encontrem seu lugar nele. Ajuda a aprender, a vencer e a perder, uma vez que influenciam o autocontrole. Enquanto brincam, as crianças adquirem os conceitos de valores, limites e responsabilidades, recebendo informações sobre o que podem e o que não podem fazer. Nesse contexto que fala sobre a relevância do brincar destacamos uma de suas infinitas formas o jogo.

Para Ribeiro (2016, p.26):

E a partir desta interação ele também está potencialmente apto a criar novas ideias e desenvolver novas aprendizagens, sejam habilidades motoras (como uma sequência de cliques nas teclas ou manuseio de *joystique*), cognitivas (como o pensamento rápido, a multiatenção e a tomada de decisão) ou mesmo conceituais (como apreensão de conceitos e a construção de conhecimentos a partir da narrativa do jogo).

Compreender a importância dos jogos e suas contribuições para o processo de aprendizagem possibilita ao professor utilizá-lo de diversas formas dentro de sua prática pedagógica.

Falar em jogo é falar em lúdico, e é através do lúdico que a criança sentirá prazer dando significado ao ato de fazer. Através deste ato a criança torna-se autônoma e ativa no processo de construção do conhecimento tendo sua curiosidade e imaginação estimulada, o que contribui para a expansão de suas habilidades.

Os games foram trabalhados no laboratório de informática da escola onde leciono. A Escola tem a professora específica de informática, porém para essa atividade, as intervenções foram feitas por mim.

Cada criança utilizou um computador individualmente, porém com os demais colegas na mesma sala, todos jogando simultaneamente. Dessa forma, puderam acontecer trocas de experiências entre eles. Foi trabalhada uma aula semanal com duração de 50 minutos. Um dos games escolhidos para executar com os alunos foi o jogo *Brincando com Ariê 2*, disponível em <http://www.brincandocomarie.com.br/arie-2/>.

Nesse jogo, o aluno ajuda o leãozinho a cumprir as tarefas. A cada tarefa concluída, o aluno ganha uma medalha. Na primeira tela do jogo, o aluno digita o seu nome, utilizando o mouse para escolher as letras.



Na próxima tela, o aluno tem três opções de tarefa.



Uma delas é a tarefa do elevador. Nela o aluno, utilizando o mouse, deve organizar as letras para formar o nome de duas figuras. A cada palavra formada, a



serpente é erguida pelo elevador feito de cordas e bambus. Além do nome dessas duas figuras, o aluno terá que descobrir qual palavra formará com as letras que sobrarem. Com essa tarefa, o aluno tem a possibilidade em avançar no nível de escrita em que está, pois ao experimentar a posição de cada letra, ele constrói a escrita. Além disso, desenvolve a consciência fonológica.



O aluno permanece nessa tela até completar todas as estrelinhas na parte superior da tela.

Ao concluir a tarefa, o aluno ganha uma medalha. Uma outra tarefa é encontrar palavras escondidas nas bolhas de sabão. Nessa tarefa, o aluno estoura as bolhas de letras, formando o nome de uma palavra. Com isso, ele desenvolve a sua leitura.

Como na atividade anterior, nessa tarefa também é preciso completar as estrelinhas na parte superior da tela. Além disso, o grau de dificuldade vai aumentando e as palavras passam de palavras com sílabas simples para palavras com sílabas mais complexas. Ao concluir a mesma, o aluno também ganha uma medalha.



A última tarefa é de alfabetização matemática. O aluno deve contar quantos objetos ou realizar uma operação de adição/subtração para completar as estrelinhas.



O outro jogo digital utilizado foi o do Garfield, disponível em <http://wsh.gamib.com/x/scaryscavengerhunt/scaryscavengerhunt/x.html?z=0ivx>. Nesse jogo, o principal objetivo é encontrar os doces escondidos em um castelo mal

assombrado. Para encontrar os doces, é preciso destravar as portas com as chaves escondidas pelo caminho. À medida em que os doces são encontrados, o nome deles é marcado automaticamente em *checklist*. Foi durante a execução do jogo do Garfield que foi realizado o ensaio fotográfico, elencado como o segundo produto do trabalho de conclusão de curso. Disponível em: <https://sites.google.com/view/midias-e-praticas/ensaio-fotogr%C3%A1fico-momentos>.

## 2.1 Pré-produção e análise

O público alvo dos produtos trabalhados foi uma turma de 1º ano do Ensino Fundamental, com 17 crianças com idade entre 6 e 7 anos, sendo 11 meninas e 6 meninos.

A duração do trabalho foi de 1 mês para execução dos 2 produtos, jogos digitais e ensaio fotográfico.

Aplicar os produtos depois de ter aprendido sobre as Mídias incrementou mais a minha prática. Por mais que eu já utilizasse os jogos no meu cotidiano, depois dos estudos houve um aprofundamento teórico sobre a temática. O conhecimento me proporciona elencar os jogos de forma mais intencional, principalmente por acreditar que o simples ato de jogar, estimula a imaginação e o pensamento, sendo assim, mediador de aprendizagem como Ribeiro (2016) afirma.

Foram duas aulas jogando *Brincando com Ariê 2* e duas aulas com o jogo do *Garfield*, totalizando 4 aulas. O primeiro jogo apresentado às crianças, mesmo sendo um jogo próprio para alfabetização, não ofereceu muitos desafios por ter sido realizado na segunda quinzena de novembro e a maioria das crianças já estarem em um nível mais avançado na alfabetização. Mesmo assim, serviu de fixação dos conteúdos já trabalhados até então.

Na primeira quinzena do mês de dezembro foi trabalhado o jogo do *Garfield*, o qual serviu além dos objetivos pedagógicos, contribuiu para a construção do ensaio fotográfico. Previamente aconteceu uma roda de conversa com os alunos para deixá-los bem à vontade durante o ensaio.

O ensaio fotográfico foi produzido utilizando a câmera do meu celular Asus Zenfone 3 e realizado dentro das técnicas de composição aprendidas durante a disciplina *Fotografia e cultura visual*. Nomeei o ensaio fotográfico de *Momentos*. Segue abaixo algumas fotos do ensaio e a técnica de enquadramento utilizada.



**Figura 1**

Nessa imagem foi utilizado o Plano Médio. As crianças ocupam a maior parte da área enquadrada e os demais elementos são informações adicionais.



**Figura 2**

Foi utilizado também o Primeiro Plano, aproximando o personagem mais próximo da cena.



**Figura 3**

O Plano detalhe também foi utilizado para colocar em ênfase imagens significativas, como o mouse na mão do personagem. Nessa imagem foi utilizada regra dos três terços. O mouse foi colocado em destaque, criando a sensação de profundidade.

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Visto que o desenvolvimento se dá através da interação e socialização com o outro, estímulos que despertem o raciocínio e a imaginação; além de outras diversas formas de manifestações culturais. Os jogos digitais sem sombra de dúvidas são uma ferramenta eficaz no processo do ensino aprendizagem podendo ser utilizado durante a alfabetização. Isso porque permite todas as ações que levam ao desenvolvimento do indivíduo.

Os jogos digitais utilizados como ferramenta pedagógica durante a alfabetização precisará antes de tudo proporcionar momentos de prazer, pois são esses momentos que motivarão a busca contínua fazendo com que o aluno torne-se um ser ativo durante o processo de aprendizagem. Estruturar e planejar esses

momentos realizando a mediação necessária para o desenvolvimento é papel do professor.

Dentro das possibilidades existentes durante a prática pedagógica o professor poderá traçar novos objetivos não lançando mão de uma aprendizagem significativa que seja condizente com a realidade do aluno. Essa ação fará toda a diferença e permitirá também uma ação reflexiva por parte desse profissional.

Ao lembrarmos que a alfabetização diz respeito ao processo de leitura e escrita incorporado ao contexto onde se está inserido é indispensável que o professor mediador esteja sempre em busca de novas estratégias para que sua prática não se torne obsoleta diante das inovações contemporâneas, isso porque o jogo e seu objetivo principal deve estar estritamente relacionado ao desenvolvimento seu fator gerador o aluno.

Para que o mediador não peque durante o traçar de um planejamento efetivo com o uso dos jogos, necessita despertar em si mesmo o desejo de uma busca constante de conhecimento, seja através de estudos, novas experiências de cursos ou até mesmo ação e reflexão de sua prática pedagógica. Através da ação reflexão o professor terá condições de avaliar não somente o aluno, mas todo o processo incluindo sua ação, o que resultará em apontamentos de novos caminhos e estratégias para se alcançar um desenvolvimento eficaz de ambas as partes. Nessa condição todos os envolvidos no processo ganham, pois esta ação é uma via de mão dupla.

## 5 REFERÊNCIAS

BROLESI, Margarete de Lourdes; STEINLE, Marлизete Cristina Bonafini, SILVA, Suhellen Lee Porto Orsoli. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S. A., 2015.

CAMPOS, Maria Célia Malta. **Artigo 31 da Convenção dos Direitos da Criança: o desenvolvimento infantil e o direito de brincar**. 2013. Disponível em: <http://brinquedoteca.net.br/wp-content/uploads/2013/04/DireitodaCrianca.pdf>. Acesso em: 26/12/2018.

RIBEIRO, Janaína de Oliveira Nunes. **Newsgames e aprendizagem**: possibilidades de construção de conhecimento a partir da interação com jogos digitais. Disponível em:

<https://repositorio.ufjf.br/jspui/bitstream/ufjf/58111/1/janainadeoliveiranunesribeiro.pdf>

TELES, Maria Luiza Silveira. **Socorro! É proibido brincar!** Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **ABNT 10719**: Informação e documentação – Relatório técnico e/ou científico – Apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2015.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **ABNT NBR 6023**: Informação e documentação –Referências – Elaboração. Rio de Janeiro: ABNT, 2002.