

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

Elaine Tasca Crestoni de Carvalho

JOGOS EDUCACIONAIS E PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO:
Reflexões acerca de uma proposta.

JUIZ DE FORA
2019

Elaine Tasca Crestoni de Carvalho

JOGOS EDUCACIONAIS E PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO:
Reflexões acerca de uma proposta.

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: Profa. Dra. Ana Lucia Werneck Veiga
Profa. Me. Márcia Fernandes Pinheiro Hara

JUIZ DE FORA
2019

Elaine Tasca Crestoni de Carvalho

JOGOS EDUCACIONAIS E PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO:
Reflexões acerca de uma proposta.

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

Este Relatório Crítico-Descritivo buscou mostrar ferramentas para a facilitação do processo de apropriação da língua escrita bem como a utilização dos jogos como facilitadores, motivadores e geradores de interesse pelo processo de ensino aprendido, por alunos com dificuldades de aprendizado, estudantes do 4º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Carlos Augusto de Assis – Juiz de Fora (MG), participantes do Programa Novo Mais Educação criado pela Portaria MEC nº 1.144/2016 e regido pela Resolução FNDE nº 17/2017. A pesquisa apresentada utilizou de procedimentos metodológicos qualitativos de cunho interventivo bem como registro fotográfico das atividades desenvolvidas. Entre os achados da intervenção, ainda que preliminares, cabe destacar o crescimento do grupo em relação ao conhecimento sobre informática, informática educativa, jogos, convivência em grupo, introjeção de regras, desenvolvimento da linguagem escrita e falada, à segurança em manusear os equipamentos tecnológicos na área de informática e principalmente a motivação perante os estudos da disciplina.

Palavras-chave: Jogos. Aprendizagem. Equipamentos tecnológicos. Motivação.

ABSTRACT

This Critical-Descriptive Report sought to show tools to facilitate the process of appropriation of written language as well as the use of games as facilitators, motivators and generators of interest for the teaching process, students with learning difficulties, students of the 4th year of the Elementary School of Carlos Augusto de Assis Municipal School - Juiz de Fora (MG), participants in the New More Education Program created by MEC Ordinance No. 1,144 / 2016 and governed by Resolution FNDE No. 17/2017. The present research used qualitative methodological procedures of an interventional nature as well as photographic record of the developed activities. Among the findings of the intervention, although preliminary, it is important to highlight the group's growth in relation to knowledge about informatics, educational computing, games, group living together, introjection of rules, written and spoken language development, safety in handling technological equipment in the area of computer science and especially the motivation before the studies of the discipline.

Keywords: Games. Learning. Technological equipment. Motivation.

SITE

<https://sites.google.com/view/educandoeaprendendojf/pagina-inicial>

1 INTRODUÇÃO

É fundamental que se assegure à criança o tempo e os espaços para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para a criatividade e a participação cultural e, sobretudo para o exercício do prazer de viver, e viver, como diz a canção... como se fora brincadeira de roda...

Marcelino (1996, p.38)

Este Relatório Crítico-Descritivo teve como objetivo analisar o emprego e a importância de jogos e brincadeiras como estratégias alternativas na organização do trabalho pedagógico lúdico e significativo em uma turma de alfabetização de maneira a facilitar o processo de apropriação da língua escrita, motivar, gerar e ampliar o interesse dos educandos pelo processo de ensino aprendido. Com o enfoque qualitativo, o presente trabalho foi realizado com alunos com dificuldades de aprendizado, principalmente no que permeia a alfabetização, matriculados no 3º e no 4º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Carlos Augusto de Assis – Juiz de Fora (MG), participantes do Programa Novo Mais Educação criado pela Portaria MEC nº 1.144/2016 e regido pela Resolução FNDE nº 17/2017, durante os meses de novembro e dezembro de 2018.

Também, foi abordado um exemplo prático de jogo educativo no intuito de enriquecer o planejamento docente objetivando uma prática pedagógica que otimize e facilite a inclusão dos jogos educacionais na escola, levando em consideração o duplo aspecto de servir ao desenvolvimento da criança, enquanto indivíduo, e à construção do conhecimento, os quais estão fortemente interligados.

Como pré-requisito para conclusão do Curso de Especialização de Mídias na Educação da UFJF precisei elaborar dois produtos e elaborar este relatório a fim de explicitá-los. Diante deste desafio precisei escolher como trabalharia com os alunos, visto que, não possuía nenhuma turma fixa em meus ambientes de trabalho pois, normalmente, exerço a função de Especialista em Educação ou de Coordenação nas escolas. Em agosto de 2018 iniciei como professora do laboratório de informática da Escola Municipal Carlos Augusto de Assis – Juiz de Fora/MG, com a função, mais de desempenhar o papel de uma professora eventual, do que propriamente de uma professora de informática. Neste sentido já pude perceber de imediato o preconceito da escola em relação a informática e as tecnologias.

Os únicos alunos que frequentavam o laboratório com maior frequência eram os participantes do projeto Novo Mais Educação que tinham aulas de informática no contra turno, duas vezes por semana e apresentavam grandes dificuldades na alfabetização, desinteresse e problemas comportamentais.

Outro desafio enfrentado por mim, era a alta rotatividade e infrequência dos estudantes que, devido a diversas dificuldades familiares e socioeconômicas possuíam pouco ou nenhum apoio educacional fora do ambiente escolar e desenvolveram uma baixa autoestima causada inclusive por preconceitos dentro da própria escola.

Me incomodou que alunos que estavam no 3º e 4º ano não estavam alfabetizados e não demonstravam qualquer interesse pelo aprendizado dos conteúdos propostos. Porém, ao chegarem no laboratório todos queriam “apenas jogar”. Diante desta realidade, percebi que já havia descoberto uma área de interesse dos alunos; os jogos educativos, que poderiam ser uma ferramenta eficaz na melhoria do processo de aprendizado.

Pesquisei vários sites com jogos educacionais, que funcionassem em computadores obsoletos e numa internet precária, condições estas condizentes com a realidade da escola. Encontrei o site <<http://jogoseducativos.hvirtua.com.br/silabas-e-figuras/>> e iniciei o trabalho com o jogo Sílabas e Figuras que foi elaborado justamente para crianças em processo inicial de alfabetização. No decorrer do projeto os alunos se interessaram por outros jogos do site e foram trabalhando diversos outros aspectos da alfabetização, da matemática, da coordenação motora, do respeito as regras dentre outros.

Desejando trazer outra forma de game, criei um jogo de tabuleiro com uma trilha e QR Codes que iam sendo decifrados a cada jogada com auxílio de um aparelho celular. Os alunos adoraram descobrir o que aqueles códigos diziam para eles. Precisei utilizar meu próprio celular e minha internet uma vez que o uso dos aparelhos era terminantemente proibido aos alunos da escola, fato inclusive reforçado pela direção em todas as reuniões pedagógicas.

Aproveitando os trabalhos que eram desenvolvidos em sala, elaborei um ensaio fotográfico que retratou os momentos de aprendizagem e diversão do grupo.

Questão do trabalho

É possível modificar algumas práticas pedagógicas de forma a motivar os estudantes e melhorar a qualidade do aprendizado por meio da utilização de *games* na educação?

Objetivo Geral:

Este estudo visa facilitar o processo de apropriação da língua escrita por crianças com dificuldades de aprendizado estudantes do 3º e 4º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Carlos Augusto de Assis – Juiz de Fora/ MG e participantes do Programa Novo Mais Educação.

Objetivos Específicos:

- Motivar alunos com dificuldade de aprendizagem a se interessarem pela leitura;
- Fortalecer a autoestima dos alunos através das possibilidades de erro e acerto, de repetições e de feedback que o jogo proporciona;
- Registrar fotograficamente os alunos durante a interação com o jogo;
- Facilitar o processo de apropriação da linguagem escrita;
- Proporcionar estratégias diferenciadas do ensino tradicional para que os alunos sejam alfabetizados;
- Utilizar o *game* na educação como ferramenta facilitadora da aprendizagem positiva.

Para responder a esta questão e a estes objetivos, apresento primeiramente a contextualização do projeto, o planejamento e a organização para elaboração dos produtos.

2 JOGOS EDUCACIONAIS E PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

A temática dos Jogos educacionais como ferramenta facilitadora do processo de alfabetização se torna amplamente relevante devido ao cenário do sistema educacional brasileiro, no qual umas das grandes dificuldades encontradas está

justamente na dificuldade de aprendizagem da língua portuguesa. É comum notar nas produções textuais dos alunos erros de ortografia, falhas nos aspectos constitutivos dos textos, supressão e/ou uso inadequado de sinais de pontuação, na coesão e coerência, sequenciação e interpretação de textos. Somado a isso é comum notarmos um desinteresse pela disciplina em questão e desta forma faz-se necessário um trabalho diferenciado com os alunos a fim de reverter ou minorar esta situação.

De acordo os resultados revelados pela Avaliação Nacional de Alfabetização (ANA) de 2016 divulgados pelo Inep dia 25 de outubro de 2017, a formatação da Política Nacional de Alfabetização responde a um cenário preocupante. Os resultados da ANA revelam que 54,73% dos estudantes acima dos 8 anos, faixa etária de 90% dos avaliados, permanecem em níveis insuficientes de leitura, o que demonstra que o índice praticamente ficou estagnado em relação a avaliação realizada em 2014, cujo percentual era de 56,1%. Os resultados revelam ainda que parte considerável dos estudantes, mesmo havendo passado por três anos de escolarização, apresentam níveis de proficiência insuficientes para a idade.

Conforme a reportagem da repórter Rafaela Carvalho e do estagiário Pedro Capetti, publicada no jornal Tribuna de Minas em 10 de junho de 2018, podemos observar no gráfico abaixo os índices da ANA em nosso Município¹.

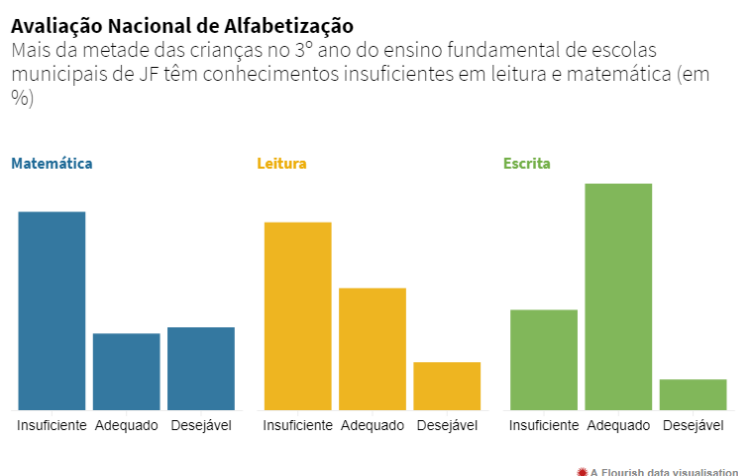


Figura 1. Gráfico dos resultados da Avaliação Nacional de Alfabetização 2014 em Juiz de Fora/MG – Publicado no Jornal Tribuna de Minas em 10/06/18. Fonte: (Rafaela Carvalho e Pedro Capetti).

¹ Disponível em <<https://tribunademinas.com.br/noticias/cidade/10-06-2018/avaliacao-mostra-insuficiencia-de-alunos-na-leitura-e-na-matematica.html>>.

Diante destes Indicativos, é de suma importância que novas práticas pedagógicas sejam implementadas, pois é inegável que ao insistirmos em fazer mais do mesmo, obteremos os mesmos resultados. Como alternativa para mudanças nas formas tradicionais de ensino este trabalho ressalta a importância do lúdico dentro do processo de alfabetização e letramento como facilitador na melhoria da qualidade da aprendizagem e nos índices que atualmente retratam o fracasso escolar. Neste sentido, os jogos, que por muito tempo fizeram parte da didática de grandes educadores do passado, surgem como necessidade absoluta e indispensável no processo educativo contemporâneo. Neste relatório não será abordado o jogar por jogar e sim o jogar sob uma perspectiva pedagógica. Almeida (1978) afirma que os jogos não devem ser fins, mas meios para atingir objetivos. Estes devem ser aplicados para o benefício educativo.

Antunes (2003, p. 23-24) aponta que o professor exerce um papel importante, em todas as fases do jogo, para auxiliar no desenvolvimento da criança e destaca alguns pontos essenciais para a formação da criança:

- Construir a historicidade, ampliando o vocabulário e fazendo-a pensar em termos de passado, presente e futuro.
- Desenvolver seus pensamentos lógicos, levando-a a associar quantidade a números e evoluindo pelo domínio de conceitos como muito, pouco, grande, pequeno.
- Ampliar suas linguagens, fazendo com que busque alternativa (frases, cores, figuras, cantos, mímicas, colagens etc.) para expor seus pensamentos.
- Desafiando-a pensar propondo questões interrogativas que a façam falar sobre coisas reais e imaginárias e, dessa forma, associar-se ao que convencionalmente se considera “aprender”.
- Estimulando a capacidade de associação, fazendo-a ligar figuras e sons, imagens a textos, músicas a palavras.
- Aprimorando seu domínio motor, ensinando-a a escovar os dentes, amarrar os sapatos, usar talheres ou palitos orientais para comer, ensinando-as a martelar, parafusar, encaixar, arrumar coisas, varrer, pescar em tabuleiros de areia.
- Libertando-a de estereótipos – coisas de meninos e de meninas, profissões de homem e de mulher - e mostrando-lhe a riqueza que existe nas diferenças e a beleza na diversidade cultural.
- Ajudando-a fazer amigos, ensaiando teatrinhos, mostrando relações pertinentes em histórias, aprendendo a aceitar e o ganhar e o perder nos jogos que realiza.

Portanto, tudo que a criança faz dentro de uma brincadeira tem um significado e quando o professor estimula e orienta, ela reage de uma maneira positiva, uma vez que, por meio dos jogos, ela assimila e compreende melhor o objetivo a ser

alcançado. Com base nisto, desenvolvi dois produtos: o primeiro baseado a utilização de *Games* na Educação e o segundo pautado num Ensaio Fotográfico retratando o espaço educacional e os momentos vivenciados pelos alunos durante a prática dos jogos.

Antes de iniciar o processo, realizei um diagnóstico, para saber em que fase da escrita cada aluno estava embasado na teoria da Psicogênese da Língua Escrita proposta por Emília Ferreiro e Ana Teberosky. De acordo com a teoria existem quatro hipóteses da escrita.

A primeira é a Pré-silábica, na qual os alunos não percebem a escrita como uma representação da língua falada e é caracterizada por dois níveis. No Nível 1 a criança não estabelece vínculo entre a fala e a escrita, usa desenhos, garatujas e rabiscos para escrever, supõem que a escrita representa seus objetos e não seus nomes (Realismo Nominal) e utilizam letras do próprio nome ou letras e números na escrita das palavras. No Nível 2, elas começam a desvincular a escrita das imagens e números das letras, utilizam letras aleatórias (geralmente presentes em seu próprio nome) e constroem dois princípios organizadores básicos: que é preciso uma quantidade mínima de letras para que algo esteja escrito e que é necessária uma variedade de caracteres para que se possa ler.

A segunda hipótese, é a Silábica, na qual a criança já supõe que a escrita representa a fala e atribui uma grafia para cada sílaba oral, e nas frases pode escrever uma letra para cada palavra. Ela também se subdivide em dois níveis. No Nível 1 que é o Silábico sem valor sonoro, a criança representa cada sílaba por uma única letra qualquer e o que escreve ainda não tem correspondência com o som convencional daquela sílaba. O Nível 2, equivale ao Silábico com valor sonoro. Nesta etapa, cada sílaba é representada por uma vogal ou consoante que expressa seu som correspondente.

A terceira é a Silábico-alfabética que consiste num período de transição no qual a criança trabalha, simultaneamente, com a hipótese silábica e com a alfabética.

Já a quarta hipótese é a Alfabética, nela o aluno já compreendeu o sistema de escrita, entendendo que cada um dos caracteres da palavra, corresponde a um valor sonoro menor do que a sílaba. Nesta etapa, ele pode dominar ou não as convenções ortográficas.

Abaixo seque o gráfico com os resultados obtidos antes e após o trabalho utilizando *games* com os alunos.

Tabela 1 – Relação dos Níveis de Leitura antes e depois da utilização de jogos na alfabetização.

Alunos	Set	Nov	Set	Nov	Set	Nov	Set	Nov	Set	Nov	Set	Nov
	Pré-Silábica				Silábica				Silábico- Alfabética		Alfabética	
	1	1	2	2	1	1	2	2				
J.V.							x					x
J.							x					x
W.							x					x
F.										x		x
L. F.						x					x	
R.							x					x
C.	x			x								
K.						x					x	
M.	x			x								
N.							x			x		

Fonte: (Autora).

De acordo com a tabela acima, podemos observar que dos dez alunos participantes do trabalho, nove conseguiram melhorar em relação ao nível da escrita em que se encontravam anteriormente e apesar de ser uma amostragem pequena, podemos perceber indícios de que os jogos facilitam o processo de aquisição da língua escrita.

Além do trabalho desenvolvido diretamente com os alunos durante o processo de formação do curso de Especialista em Mídias na Educação foi desenvolvido um site como o tema Educando de Aprendendo que foi criado com duas finalidades: a primeira objetivou disponibilizar um espaço interativo e dinâmico para postagem de diversos temas relacionados ao processo de ensino aprendizagem, com exemplos práticos e teóricos; já a segunda, destinou-se a criação de um portfólio para apreciação das atividades desenvolvidas durante o curso. Atualmente existem muitas informações disponíveis a respeito da educação, mas gostaria que o site fosse também uma fonte interativa de novos conhecimentos e questionamentos que

abordam esse tema. Um espaço para sugestões de ações práticas que propiciem a facilitação do processo de melhoria da qualidade da educação e que *link* a mesma com as tecnologias presentes na atualidade.

2.1 GAMES NA EDUCAÇÃO

Este trabalho foi desenvolvido por meio da elaboração de dois produtos. O primeiro baseou-se na proposta de *Games* na Educação na qual foram utilizados alguns jogos educacionais para que os alunos participantes do Programa Novo Mais Educação desenvolvessem suas habilidades de leitura e escrita da língua portuguesa individualmente e em grupo. Já o segundo produto consistiu na elaboração de um Ensaio Fotográfico composto por uma sequência de fotos que registrou alunos participantes do projeto no momento em que utilizavam os jogos como ferramenta facilitadora e motivadora da aprendizagem em língua portuguesa.

Muitos professores já utilizam a jogos educativos em suas salas de aula como um auxílio a sua prática pedagógica e como suporte à aprendizagem na interação entre os alunos e a maneira como as interações acontecem no âmbito da instituição que influencia na qualidade do processo de aprendizagens e desenvolvimento (SEEDF, 2014a). Os *games* por sua vez, podem também ser encarados como desafios e diversão. O jogo enriquece o trabalho pedagógico do professor, permite ao aluno um maior contato com seus colegas, aguça a curiosidade, além de proporcionar fantasias e experiências entre eles. Nas palavras de Friedmann “o educador precisa ser criativo e flexível para propor diferentes atividades, à medida que vai conhecendo melhor as crianças” (FRIEDMANN, 2012, p. 51).

Várias abordagens devem ser consideradas no momento em que se oferece um determinado jogo para os alunos. Além de regras, serão inseridas para essas crianças situações que lhes permitam adquirir vários outros conhecimentos. É criado um espaço para troca de emoções, ideias e fantasias que proporcionam múltiplos aprendizados. Os jogos são capazes de instigar, atrair e fazer com que os alunos se sintam animados e envolvidos no trabalho que estão realizando. Atuam no desenvolvimento e na aprendizagem, além de estimular o raciocínio lógico do aluno.

Trazer atividades lúdicas para sala de aula é uma forma de promover uma educação criativa e instigadora. Mas é importante que este momento não seja apenas um passatempo e para isso o professor deve desenvolver um bom

planejamento que proporcione a seus alunos uma aula enriquecedora e que contribua com o processo de ensino aprendizagem.

Para aproveitar os benefícios dos *games* foram planejadas atividades em que os mesmos contribuiriam diretamente no processo de apropriação da leitura e da escrita. As etapas da intervenção pedagógica, bem como do ensaio fotográfico, foram divididas de acordo com o número de aulas e ao final de cada atividade os alunos podiam escolher outros jogos no site educativo.

O jogo utilizado como ponto de partida foi o Sílabas e Figuras desenvolvido pela Equipe HVirtua (pai, mãe e filho), cujo objetivo é ajudar a criança que ainda não está completamente alfabetizada a memorizar as sílabas. Para jogar basta clicar na sílaba e a conduzir até o local correto. Ao clicar na sílaba a criança ainda escuta o som da mesma e em pouco tempo consegue reconhecer as sílabas e executar as tarefas com agilidade. O jogo também possui os níveis 1, 2 e 3 de dificuldade. Seguem abaixo algumas imagens do jogo:



Aprendendo algumas sílabas com a Turma do Nunu – Jogo que ajuda a criança a memorizar as sílabas, para isso basta clicar na sílaba e conduzir até o local correto, em pouco tempo a criança já reconhece as sílabas e executa a tarefa com rapidez, testado com crianças de 4 e 5 anos ainda não plenamente alfabetizadas.

Figura 2. Tela inicial do Jogo Sílabas e Figuras. Produzido pela Equipe HVirtua. Fonte: (Autora).

Na imagem acima, que corresponde à tela inicial do jogo, há uma breve introdução falando um pouco do jogo e de seus objetivos. Para iniciar basta clicar em um dos níveis. E nas telas a seguir pode-se observar o conteúdo do jogo.

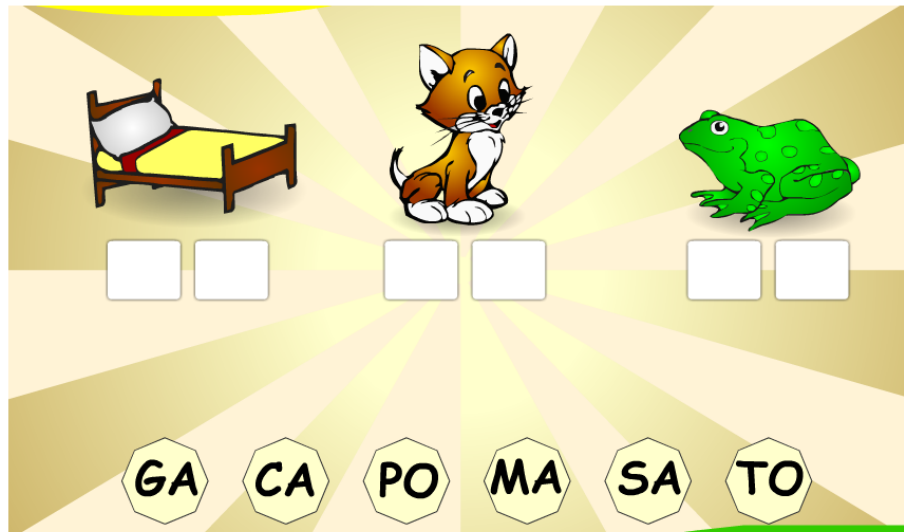


Figura 3. Tela inicial do nível 1 Fácil do Jogo Sílabas e Figuras. Produzido pela Equipe HVirtua. Fonte: (Autora).



Figura 4. Tela de conclusão da primeira fase do nível 1 - Fácil - do Jogo Sílabas e Figuras. Produzido pela Equipe HVirtua. Fonte: (Autora).

Aqui o jogador posiciona o cursor do mouse sobre as sílabas, escuta a pronúncia da mesma e precisa arrastá-la para o local correspondente. Caso o local escolhido esteja correto a sílaba ficará em seu lugar, caso esteja incorreto a sílaba retornará para sua posição de origem.

Assim que a criança completar todas as palavras da página ela será parabenizada e convidada a continuar o jogo na página seguinte.

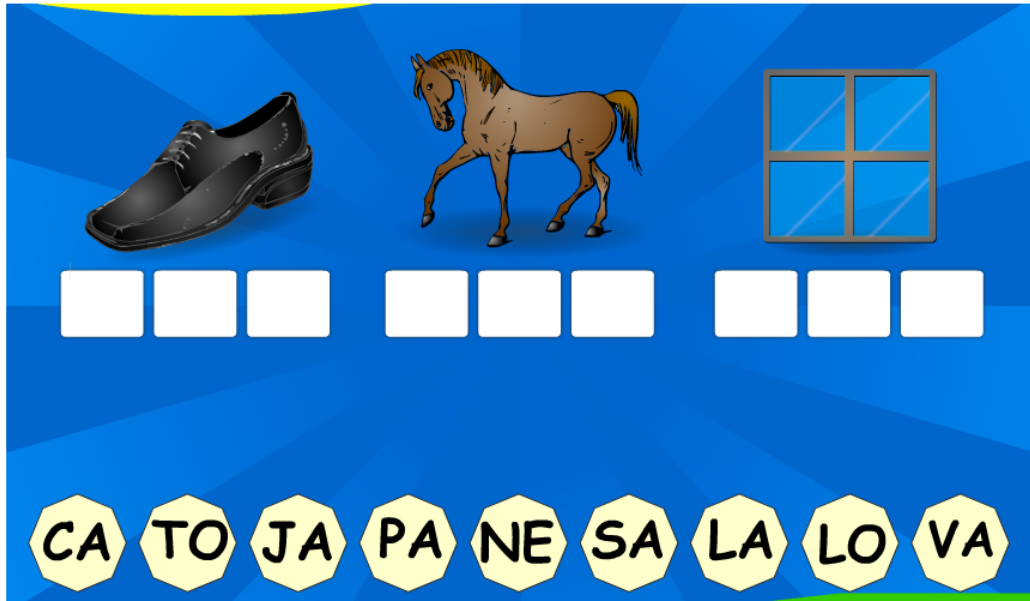


Figura 5. Tela inicial da primeira fase do nível 2 – Média - do Jogo Sílabas e Figuras. Produzido pela Equipe HVirtua. Fonte: (Autora).

Notamos agora que a fase 2 se inicia com palavras formadas por três sílabas simples.



Figura 6. Quarta tela do nível 3 - Difícil - do Jogo Sílabas e Figuras. Produzido pela Equipe HVirtua. Fonte: (Autora).

Na etapa três as palavras já aparecem com sílabas complexas e um número diferente de sílabas. Desafiando um pouco mais os conhecimentos dos alunos.



Figura 7. Tela de conclusão das três etapas do Jogo Sílabas e Figuras. Produzido pela Equipe HVirtua. Fonte: (Autora).

E assim o jogo é finalizado pelo aluno e o site disponibiliza inúmeros outros games para que os usuários aprendam brincando.

2.1 ENSAIO FOTOGRÁFICO

Durante o trabalho foi elaborada uma narrativa do desempenho dos alunos por meio de um ensaio fotográfico. As fotografias foram obtidas por meio de um aparelho celular e editadas pelo editor de fotos *Befunky*².

As imagens capturadas buscaram criar uma identidade visual por meio da composição, a fim de que ficassem mais agradáveis aos olhos, levando em consideração o enquadramento, a regra dos terços, o assunto principal, luminosidade, entre outros conforme pode ser observado abaixo.

Através delas podemos observar tanto o ambiente quanto os alunos e a interação com os jogos que capturam a atenção dos mesmos e os motivam para o aprendizado, a cooperação, e melhoria das relações interpessoais.

²Disponível em < <https://www.befunky.com/pt/>>.

Fotografia 1

Que os jogos comecem!!!



Figura 8. Dado do Jogo de Tabuleiro usado no projeto de inserção de games na educação. Produzida no Laboratório de Informática da E.M. Carlos Augusto de Assis, em 29/11/18 - Juiz de Fora/ Mg. Fonte: (Autora).

Fotografia 2

Jogos na educação como recurso de motivação e aprendizagem.



Figura 9. Jogo de Tabuleiro usado no projeto de inserção de games na educação. Produzida no Laboratório de Informática da E.M. Carlos Augusto de Assis, em 29/11/18 - Juiz de Fora/ Mg. Fonte: (Autora).

Fotografia 3

Quebrando tabus e preconceitos

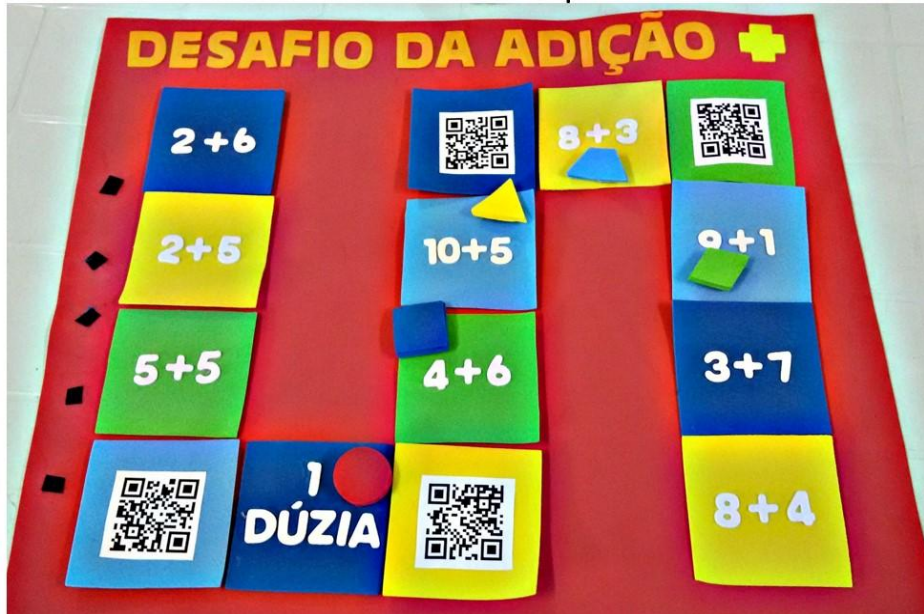


Figura 10. Jogo de Tabuleiro usado no projeto de inserção de games na educação. Produzida no Laboratório de Informática da E.M. Carlos Augusto de Assis, em 29/11/18 - Juiz de Fora/ Mg. Fonte: (Autora).

Fotografia 4

Melhorando a concentração e o interesse.



Figura 11. Aluno jogando um dos jogos disponíveis no site HVirtua, no projeto de inserção de games na educação. Produzida no Laboratório de Informática da E.M. Carlos Augusto de Assis, em 29/11/18 - Juiz de Fora/ Mg. Fonte: (Autora).

Fotografia 5

Estimulando a cooperação.



Figura 12. Alunos concentrados em resolver as operações do jogo de tabuleiro criado para o projeto de inserção de games na educação. Produzida no Laboratório de Informática da E.M. Carlos Augusto de Assis, em 29/11/18 - Juiz de Fora/ Mg. Fonte: (Autora).

Fotografia 6

Superando obstáculos.



Figura 13. Aluno jogando Sílabas e Figuras disponível no site HVirtua, no projeto de inserção de games na educação. Produzida no Laboratório de Informática da E.M. Carlos Augusto de Assis, em 29/11/18 - Juiz de Fora/ Mg. Fonte: (Autora).

Fotografia 7

Focando nos resultados.

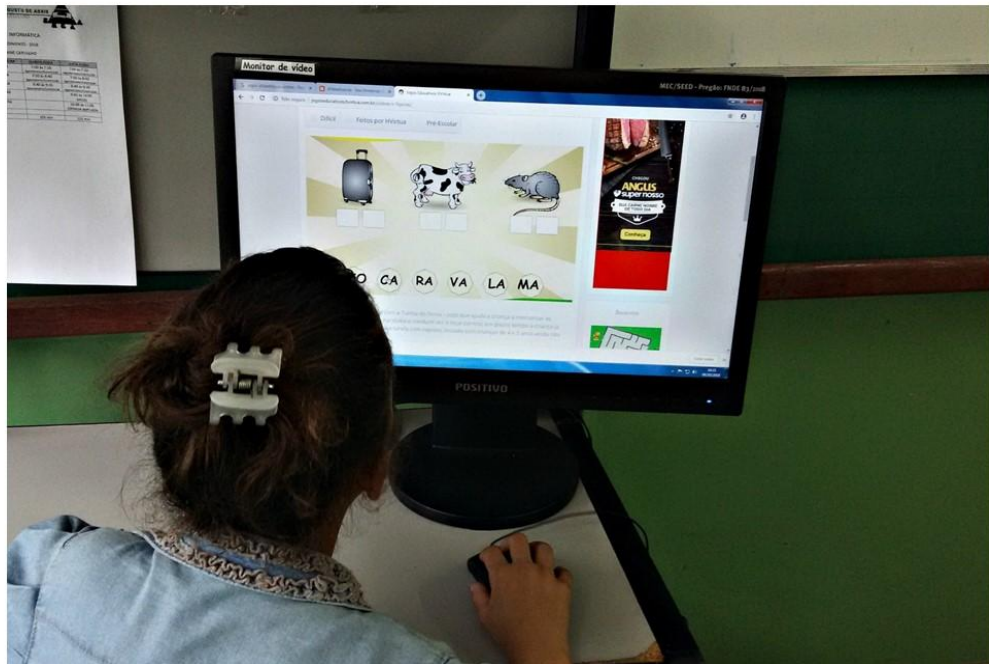


Figura 14. Aluna jogando Sílabas e Figuras disponível no site HVirtua, no projeto de inserção de games na educação. Produzida no Laboratório de Informática da E.M. Carlos Augusto de Assis, em 29/11/18 - Juiz de Fora/ Mg. Fonte: (Autora)

Fotografia 8

Cada um no seu ritmo.



Figura 15. Alunos jogando Sílabas e Figuras e outros jogos disponíveis no site HVirtua, no projeto de inserção de games na educação. Produzida no Laboratório de Informática da E.M. Carlos Augusto de Assis, em 29/11/18 - Juiz de Fora/ Mg. Fonte: (Autora)

Fotografia 9

Aluno como personagem principal do processo de aprendizagem.



Figura 16. Alunos jogando Sílabas e Figuras e outros jogos disponíveis no site HVirtua, no projeto de inserção de games na educação. Produzida no Laboratório de Informática da E.M. Carlos Augusto de Assis, em 29/11/18 - Juiz de Fora/ Mg. Fonte: (Autora)

Observei pelos relatos e ações que os alunos ficaram bastante interessados e motivados, a frequência nas aulas aumentou e num grupo de dez alunos, nove conseguiram avançar significativamente em seu processo de alfabetização e todos aprimoraram seus conhecimentos e habilidades para utilizarem os recursos midiáticos.

Todos os alunos continuavam jogando com grande interesse os jogos educativos até o final das aulas e a turma desenvolveu um espírito colaborativo e de ajuda mútua. Eles mesmos se uniam para resolver situações de conflito e de dificuldades. Houve uma melhora na introjeção das regras e combinados da sala de aula, bem como na diminuição de comportamentos indesejáveis.

Quando conseguiam concluir os objetivos as crianças sentiam-se gratificadas e a autoestima ficou fortalecida. A cada etapa os alunos eram motivados verbalmente e encorajados a prosseguir. Em determinados momentos a recompensa consistia apenas em ganhar o jogo e completar o objetivo proposto, em outros recebiam uma gratificação simples do professor cujo papel era de mediação.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora.

Santos (1997, p.14)

Este relatório Crítico-Descritivo é o resultado de um trabalho de cunho qualitativo que teve como objetivo implementar o uso dos jogos na educação de alunos do 3º e 4º anos do Ensino Fundamental, participantes do Projeto Novo Mais Educação e que ainda não estavam alfabetizados, como recurso pedagógico no processo de ensino e de aprendizagem na perspectiva do motivar o aluno e despertá-lo para o aprendizado positivo e significativo.

A metodologia de intervenção pedagógica foi utilizada para a realização deste trabalho que se iniciou com o planejamento do que seria feito, do como, do onde e do com quem seria realizado e na possibilidade de sugerir mudanças no contexto da atuação do professor no cotidiano da sua prática docente, visando assim ao melhor entrosamento e conhecimento do uso dos *games* no processo de ensino e de aprendizagem contribuindo para a formação de sujeitos ativos no processo .

Verifiquei, que o uso dos jogos como recurso pedagógico no cotidiano escolar, pode ter um resultado positivo no processo de alfabetização. Através do trabalho com *games* pude constatar que 90% dos alunos participantes obtiveram uma melhora significativa em relação aos níveis da língua escrita. Além disso, os alunos ficavam ansiosos para o início das aulas no Laboratório de Informática, ficavam mais participativos, motivados e mais conscientes das regras contidas no ambiente escolar.

O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como aliado importante para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola. (KISHIMOTO 2003, p. 13)

No jogo há sempre uma novidade que é fundamental para despertar o interesse da criança, ele tem uma natureza integradora e ao jogar ela vai construindo interiormente o seu mundo e se auto descobrindo. Através do jogo a

criança desvenda diferentes modos de interagir com o mundo que a cerca. Para facilitar este processo, cabe ao professor oferecer as mais variadas situações, que devem ser desafiadoras na medida certa e que motivem respostas distintas estimulando a redescoberta, a criatividade a socialização, contribuindo para o desenvolvimento global do aluno.

Durante o desenvolvimento deste trabalho, pude observar que o conhecimento e a apropriação em relação aos jogos e sua aplicação na educação faz com surja uma maior interação e troca de informação entre professores e alunos. E mesmo que o trabalho tenha sido superficial acredito que é possível modificar algumas práticas pedagógicas, como é o caso da introdução dos jogos no cotidiano escolar visando a melhoria da qualidade do ensino.

Enquanto aluno, tenho a certeza que a minha formação não terminará aqui. Como a aprendizagem é um processo devemos sempre buscar novos conhecimentos, novas práticas e novos desafios objetivando um ensino mais atualizado, ético e decente, que seja capaz de abrir caminhos para uma educação ainda mais transformadora e libertadora.

Com base no que foi exposto, é notável que o uso de *games* na educação como ferramenta de intervenção pedagógica no processo de alfabetização teve resultados positivos dentre os quais, cabe destacar, a contribuição para o desenvolvimento da escrita dos alunos bem como do fortalecimento da autoestima, uma vez que se tornam conscientes da sua capacidade de aprender e de que os processos de aquisição do conhecimento podem ser prazerosos e estimulantes.

5 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9. ed. São Paulo: Loyola, 1998.

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

ASSESSORIA DE COMUNICAÇÃO SOCIAL. **MEC anuncia Política Nacional de Alfabetização para reverter estagnação na aprendizagem**. 2017. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/ultimas-noticias/211-218175739/56321-mec-anuncia-politica-nacional-de-alfabetizacao-para-reverter-estagnacao-na-aprendizagem>> Acesso em: 02 janeiro 2019.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **ABNT 10520**: Informação e documentação – Citações em documentos – Apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2002.

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 14724**: Informação e documentação – Trabalhos acadêmicos – Apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2011.

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

BEFUNKY. **Editor de Textos**. 2007-2019. Disponível em: <<https://www.befunky.com/pt/>> Acesso em: 10 novembro 2018.

CARVALHO, Rafaela; CAPETTI, Pedro. **Avaliação mostra insuficiência de alunos na leitura e na matemática**. 2018. Disponível em: <<https://tribunademinas.com.br/noticias/cidade/10-06-2018/avaliacao-mostra-insuficiencia-de-alunos-na-leitura-e-na-matematica.html>> Acesso em: 02 janeiro 2019.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. **Metodologia científica: para uso dos estudantes universitários**. 4. ed. São Paulo: Mc Graw Hill do Brasil, 1996.

DIEHL, Astor Antônio; TATIM, Denise Carvalho. **Pesquisa em Ciências Sociais Aplicadas**.

EQUIPE HVIRTUA. **Sílabas e Figuras**. Disponível em: <<http://jogoseducativos.hvirtua.com.br/silabas-e-figuras/>> Acesso em: 10 outubro 2018.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na Educação Infantil: Observação, adequação e inclusão**. 1ª ed. São Paulo: Editora Moderna, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo e brincadeira**. São Paulo: Cortez, 2003.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 7.ed. São Paulo: Atlas, 2010.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia do trabalho científico**: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório publicações e trabalhos científicos. 7.ed. São Paulo: Atlas, 2012.

MARCELINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer: uma introdução**. Campinas, São Paulo: Autores Associados, 1996.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação e Pesquisa**.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SEEDF – SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DO DISTRITO FEDERAL. **Currículo em Movimento da Educação Básica**. Educação Infantil. Brasília, 2014 a