

JOGOS DIGITAIS COMO INSTRUMENTOS AUXILIADORES NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NO CICLO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Ana Luiza Lopes Miranda ¹

Luciene Maria da conceição ²

Nayane Alves de Melo Silva ³

Raissa Ananda de Macena Gomes Cavalcanti ⁴

Vaneide Rodrigues Gomes Barbosa ⁵

Eliana Albuquerque ⁶

INTRODUÇÃO

O presente relato tem por objetivo explicitar o uso dos jogos digitais no processo de alfabetização das crianças, trazendo em evidência um relato de experiência vivenciado no âmbito do PIBID – Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência. O objetivo principal deste trabalho é explicitar como o uso dos jogos digitais influencia positivamente no aprendizado dos educandos, consolidando o processo de alfabetização de maneira lúdica e atrativa.

Ademais, traremos experiências observadas dentro da sala de aula, onde os jogos digitais foram usados pela docente a fim de facilitar a apropriação do Sistema de Escrita Alfabética, assim como revisar e aprender de forma significativa. Desse modo, o relato de experiência apresenta uma turma do 2º ano do ensino fundamental da Escola Municipal do Dom, situada no bairro da Várzea, na cidade do Recife, cujo processo de alfabetização está sendo consolidado. Além disso, o relato de experiência mostra, sob a ótica das bolsistas, o quanto a prática pedagógica aliada ao uso das tecnologias pode facilitar o processo de alfabetização, principalmente se tratando do público infantil que possui uma certa familiaridade com as ferramentas digitais.

Desse modo, traremos a prática pedagógica da professora regente dessa turma e como ela utiliza os jogos digitais de modo que os estudantes compreendam o conteúdo e aprendam de forma dinâmica e eficaz, pois segundo Leão (apud Silva, 2018, p.2), “o uso de jogos pode despertar nas crianças a motivação, expressividade, imaginação, linguagem comunicativa, atenção, concentração, raciocínio lógico, e pode englobar diferentes áreas do conhecimento”.

¹Discente de Pedagogia da UFPE. E-mail: Ana.allm@ufpe.br

²Discente de Pedagogia da UFPE. E-mail: Nayane.alves@ufpe.br

³ Discente de Pedagogia da UFPE. E-mail: Luciene.conceicao@ufpe.br

⁴ Discente de Pedagogia da UFPE. E-mail: raissa.macena@ufpe.br

⁵ Professora da Prefeitura do Recife, Recife – PE, Brasil. Email: vaneide.1247972@prof.educ.rec.br

⁶ Professora do Centro de Educação da UFPE. Email: eliana.albuquerque@ufpe.br

A teoria da psicogênese da escrita, de Ferreiro e Teberosky (1985), mostra que a criança aprende a escrita entendendo o que ela representa e como isso acontece. Jogos de alfabetização seguem essa mesma lógica, pois os alunos precisam interpretar as representações e regras, especialmente em atividades de leitura. Além disso, o uso de jogos, segundo Borba (2007), melhora o vocabulário, habilidades motoras, concentração e raciocínio lógico. Assim, os jogos digitais têm um papel pedagógico essencial, pois facilitam a mediação e ampliam o aprendizado.

Portanto, mais do que uma simples estratégia de aprendizagem, os jogos digitais e a presença desse lúdico assumem um papel pedagógico fundamental, pois favorecem a mediação entre os alunos e ampliam as possibilidades de aprendizagem.

METODOLOGIA

Este trabalho utiliza uma abordagem de pesquisa qualitativa para analisar a prática docente. O estudo se configura como um relato de experiência (Cunha, 1999), baseado nos registros de nossas atividades no PIBID. Na análise, observamos a prática de uma professora do 2º ano da Rede Municipal do Recife. Produzimos dados a partir de nossas visitas, focando no uso de jogos no planejamento e na prática da docente. Além disso, realizamos uma entrevista semiestruturada com a docente, que Ludke e André (2013) destacam como um instrumento flexível e adequado para pesquisas em educação. Por fim, discutimos os resultados e refletimos sobre a gamificação no ensino.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Na rotina da professora, identificamos o uso de jogos digitais como ferramenta de apoio à alfabetização, sempre de forma planejada e vinculada às necessidades da turma. O jogo do site “Coquinhos” destacou-se por favorecer a consciência fonológica, a formação de palavras e a ampliação do vocabulário, enquanto o “Curupira Curioso”, da plataforma Escola Games, contribuiu para o desenvolvimento da leitura em um ambiente lúdico que valoriza a cultura brasileira.

Os resultados mostram que, com a mediação docente, os jogos digitais superam o caráter recreativo e assumem função pedagógica, promovendo engajamento, cooperação e construção coletiva do conhecimento. Essa prática dialoga com autores como Vygotsky (2007), Ferreiro e Teberosky (1985) e Soares (2020), ao evidenciar que a interação e a reflexão sobre a escrita fortalecem os processos de alfabetização e letramento. Assim, os jogos digitais se configuram como instrumentos auxiliares potentes, ampliando metodologias e integrando recursos tradicionais e tecnológicos de forma inovadora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As vivências em sala de aula proporcionadas pelo PIBID nos destacaram que os jogos digitais podem ser estratégias relevantes no processo de alfabetização e letramento, visto que estimulam a participação ativa, a motivação, o desenvolvimento da leitura e da escrita, o fortalecimento da autonomia e a construção do conhecimento, quando mediados intencionalmente pelo professor. Assim, ao acompanharmos o cotidiano escolar, percebemos que a mediação docente é justamente o que “dá sentido” ao uso desses recursos, pois transforma o jogo em um espaço de interação e construção coletiva de conhecimento. Ademais, os jogos digitais proporcionam possibilidades de diálogo entre os alunos e, consequentemente, os conectam com o cotidiano escolar, aproximando a realidade vivida da aprendizagem. Logo, mais do que meros recursos tecnológicos, eles evidenciam a necessidade de integrar práticas inovadoras à sala de aula, de modo a tornar o ensino mais significativo e transformador.

Portanto, conclui-se que os jogos digitais, quando planejados, contextualizados e mediados de forma intencional pelo professor, configuram-se como recursos de grande impacto no processo de ensino e aprendizagem. Em síntese, reafirmam a importância de unir inovação pedagógica e ludicidade em prol de uma formação mais significativa e, ao mesmo tempo, fortalecem o compromisso com uma educação pública de qualidade.

REFERÊNCIAS

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

SILVA, Alexandre Ribeiro; PETRY, Arlete. **Jogos Digitais no Ciclo de Alfabetização: um caminho para o letramento na alfabetização**. 2018.

FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre, Artes Médicas, 1985.

LUDKE, M.; ANDRÉ, M.E.D.A. **Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária, 1986.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org). **Pesquisa Social: Teoria, Método e Criatividade**. 6a Edição. Petrópolis: Editora Vozes, 1996.

SOARES, Magda. **Alfaletrar: toda criança pode aprender a ler e a escrever**. São Paulo: Contexto, 2020. p. 27.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.