

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CENTRO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS- GRADUAÇÃO
EM EDUCAÇÃO**

FÁTIMA FERREIRA LIMA

JOGOS EDUCATIVOS E SUA IMPORTÂNCIA NA ALFABETIZAÇÃO

Arapiraca – AL
2015

FÁTIMA FERREIRA LIMA

JOGOS EDUCATIVOS E SUA IMPORTÂNCIA NA ALFABETIZAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso para obtenção do título de especialista em Estratégias Didáticas, com uso das TIC, pela Universidade Aberta do Brasil e Universidade Federal de Alagoas.

Orientador: Prof. Sandney Farias da Cunha.

Arapiraca – AL
2015

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CENTRO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO A DISTÂNCIA EM ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS
NA EDUCAÇÃO BÁSICA COM USO DE TIC

NOME DOS/AS AUTORES/AS
FÁTIMA FERREIRA LIMA

TEMA: JOGOS EDUCATIVOS E SUA IMPORTÂNCIA NA ALFABETI-
ZAÇÃO

Artigo Científico apresentado ao Colegiado da Pós Graduação a Distância em Estratégias Didáticas na Educação Básica com Uso de TIC do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas como requisito parcial para obtenção da nota final do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

Orientador(a):

Artigo Científico defendido e aprovado em 13/02/2016.

Comissão Examinadora

Examinador/a 1 – Presidente

Thamara Lima Brandão Carneiro

Examinador/a 2

Gláucia Cristiane Gomes Costa

Examinador/a 3

Maceió Ano 2016

JOGOS EDUCATIVOS E SUA IMPORTÂNCIA NA ALFABETIZAÇÃO

Fátima Ferreira Lima

fatimalima914@hotmail.com

Orientador: Prof.º Esp. Sandney Farias da Cunha

Instituição: Universidade Federal de Alagoas

RESUMO

Os jogos educativos tanto os de computador como outros são muito importantes, além, de riquíssimos para se desenvolver os conhecimentos e as habilidades das crianças sendo bem elaborados e explorados. Tanto aos jogos computacionais quanto os online são mais um excelente recurso para os educadores trabalharem, pois estes jogos promovem a criação, desenvolvimento e a prática do conhecimento, facilitando o processo de ensino-aprendizagem e o mais importante é que torna o aprendizado mais prazeroso, interessante e conseqüentemente desafiador. Este artigo objetiva fazer uma reflexão sobre os jogos educativos e online no contexto da assimilação dos conteúdos no geral. Desta forma, apresenta-se como uma didática diferente e que atrai mais a atenção dos alunos levando-os a aprenderem com mais facilidade. Os mesmos apresentam-se várias vantagens na educação, apontando possibilidades diversas para que sejam ricos instrumentos que contribui para a construção do conhecimento. O estudo em pauta foi desenvolvido através de pesquisa bibliográfica e com essa finalidade demonstrar a importância dos jogos educativos para a alfabetização com inserção da tecnologia em sala de aula.

Palavras-chave: Jogos; Cooperação; Construção; Interação; Aprendizagem.

ABSTRACT

The educational games both of computer as other are very important, in addition, of rich to develop the knowledge and skills of children being well developed and exploited. Both computer games online are more as an excellent resource for educators to work, because these games promote the creation, development and practice of knowledge, facilitating the teaching-learning process and most importantly makes learning more pleasurable, interesting and challenging. This article aims to make a reflection on the educational games and online in the context of assimilation of content overall. In this way, presents itself as a different teaching and attracting more attention from the students taking them to learn more easily. The same presents several advantages in education, pointing out various possibilities in order to be rich instruments that contribute to the construction of knowledge. The study on the agenda was developed through literature search and with this purpose demonstrate the importance of educational games for literacy with insertion of technology in the classroom.

Keywords: Games; Cooperation; Construction; Interaction; Learning.

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo com o tema: Jogos Educativos e sua Importância na Alfabetização têm como objetivo apresentar e focar a importância da utilização

dos jogos educativos tanto normais como os que existem nos computadores, bem como os online.

Os jogos na alfabetização são de suma importância porque auxiliam de forma significativa no ensino-aprendizagem fazendo com que as crianças se desenvolvam melhor nas atividades, ficam mais atentas, curiosas e interagindo mais, questionando, participando sempre das atividades quer seja individual ou em equipe.

O próprio MEC (Ministério da Educação e Cultura) disponibiliza programas de jogos educativos para que os educadores utilizem esses recursos para auxiliar no ensino-aprendizagem dos alunos e principalmente para trabalhar com aqueles que apresentem mais dificuldades em aprender.

O tema escolhido se dá devido ao grande número de alunos que estão inseridos na tecnologia desde cedo, sendo notório o avanço que várias crianças que antes apresentava dificuldade de aprendizagem estão mostrando significativa melhora no rendimento escolar. Os jogos educativos despertam a curiosidade e o interesse nos alunos em estarem lidando com os computadores e o tempo passa rapidamente, visto que o assunto é brincadeira para eles, só que de cunho educativo, porque tem todo um processo de planejamento e elaboração das atividades em si.

Contudo, percebe-se, também que há aqueles que só se interessam em estarem jogando, sem se preocupar com o aprendizado, principalmente nos jogos online de luta, pois estes demonstram força, violência e poder. Correndo o sério risco de se viciar nos jogos querendo ficar o tempo todo jogando sem fazer outra coisa. Entretanto, é importante ressaltar o lado positivo dos jogos educativos online, pois são ricos em várias áreas: na coordenação motora, na cognitiva, na perceptiva e reflexiva levando os alunos a se desenvolverem nas suas habilidades inerentes as crianças, sem contar que enquanto nós educadores estamos inserindo essas crianças no mundo da tecnologia, porque tudo hoje em dia gira em torno delas, já as habilitando as modernidades tecnológicas e que quando adultas tenham fácil domínio as novidades de mercado principalmente nessa área.

Quanto à escolha desse tema é poder observar e constatar a veracidade da aprendizagem que se dá com mais facilidade, quando se envolve os alunos em situações interessantes para eles e que prendam a atenção nos conteúdos e conseqüentemente desenvolvam maior capacidade de assimilação e aprendam tudo que seja importante no decorrer do ensino-aprendizagem que são inerentes a cada etapa e na vida desses alunos.

Observa-se a veracidade do avanço no ensino-aprendizagem com a utilização dos jogos educativos e em especial os que são realizados via computador e também online, pois esse trabalho foi realizado por pesquisa bibliográfica, porque já existe uma gama de publicações a respeito e com o avanço das tecnologias na atualidade e a inserção destas nas escolas e como estão sendo trabalhadas em prol de uma educação atualizada e de qualidade para os alunos, e estes demonstram bastante inquietude com as aulas no método tradicional e com as aulas mais dinâmicas, utilizando o lúdico eles têm mais prazer em permanecer em sala e com isso aprendem brincando.

Com a comprovação através desse estudo por meio dos teóricos estudados, conclui-se que realmente os jogos são muito úteis e importantes na alfabetização, principalmente nos dias atuais, pois é preciso ministrar aulas mais dinâmicas e para isso se faz necessário a verificação do avanço no ensino-aprendizagem.

2 A TECNOLOGIA A FAVOR DA EDUCAÇÃO

Os jogos educativos são trabalhados como um todo, inseridos nas práticas pedagógicas e se faz de forma prazerosa, mas com participação ativa por parte dos educadores quando se planeja e orientam os alunos quanto às regras e quais os objetivos pretendidos com a inserção dos jogos nas aulas para torná-las mais atrativas.

Em decorrência, mudanças geradas pela inserção das tecnologias de informação e comunicação no nosso cotidiano têm levado educadores de todos os níveis escolares a refletirem criticamente sobre diferentes aspectos do processo de ensino, tais como a estrutura curricular, os métodos e ferramentas de avaliação, o planejamento e a execução das aulas, a interação com os alunos e o controle de todas essas atividades. (SANTOS, 2014, p.3).

Por conta da inserção das tecnologias na atualidade é que já está se usando esses recursos tecnológicos na educação.

Os professores atualmente dispõem de auxílio das tecnologias para aprimorar suas práticas pedagógicas, já há em várias escolas salas de informática e bem como os próprios alunos na sua grande maioria dispõem de celulares e estes já vem com muitos jogos, daí os educadores podem se utilizar dessas ferramentas para se aplicar conteúdos dos quais os alunos gostem e se interessem em aprender, facilitando assim o ensino-aprendizagem.

A elaboração de estratégias de ensino, empregando o computador para elaboração ou execução de jogos, potencialmente pode contribuir para a organização de ambientes favorecedores da satisfação das necessidades dos estudantes. Por exemplo, jogando no computador o aluno pode ter a necessidade de competência fortalecida por ser esta uma situação desafiadora, equilibrada com as suas atuais habilidades ou conhecimentos; o senso de autonomia poder ser alcançado, durante o jogo, devido à flexibilidade de escolha dos caminhos para a solução dos problemas de cada etapa, ou de estratégias mais adequadas para a sua conclusão; finalmente, o pertencimento é incrementado pela possibilidade de jogar em rede ou de buscar e oferecer ajuda aos colegas visando ter êxito nos jogos. (PARELLADA, 2011, p.26).

Trabalhar com a utilização dos computadores e inserindo jogos nas aulas torna-se as mesmas menos cansativas e enfadonhas, fazendo com que os alunos participem mais e sintam-se entusiasmados em aprender.

As estratégias de ensino com o auxílio das tecnologias atualmente ficam mais possíveis devido à escola dispor de laboratório de informática e acesso à internet, portanto possibilitando aos educadores desenvolver práticas pedagógicas inovadoras e se utilizando também dos variados recursos tecnológicos e incluindo assim os jogos educativos nas suas aulas e fazendo com que os alunos aprendam brincando, mas com cunho pedagógico.

A aprendizagem através de jogos, como dominó, palavras cruzadas, memória e outros permite que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e até divertido. Para isso, eles devem ser utilizados ocasionalmente para sanar as lacunas que se produzem na atividade escolar diária. Neste sentido verificamos que há três aspectos que por si só justificam a incorporação do jogo nas aulas. São estes: o caráter lúdico, o desenvolvimento de técnicas intelectuais e a formação de relações sociais. (LARA, 2004, p.23).

Trabalhar com jogos facilita o ensino-aprendizagem e as aulas ficam mais interessantes.

Com o surgimento de novas tecnologias a educação precisa estar se atualizando também para poder acompanhar a demanda da sociedade, sendo de fundamental importância a utilização dessas ferramentas tecnológicas no processo de ensino-aprendizagem, pois todos precisam de uma educação de qualidade.

Com os diversos recursos tecnológicos existentes e principalmente via computador e internet é que, pode-se trabalhar todos os sentidos das crianças e jovens utilizando os jogos.

Com as modernidades atuais, é preciso que se atualize o modo de ensinar e para isso se conta com as tecnologias e com os computadores mais acessíveis para que os professores possam trabalhar com eles otimizando o seu trabalho e conseqüentemente atraindo a atenção dos alunos em sala de aula fazendo assim com que as suas aulas sejam mais atrativas, interessantes e conseqüentemente mais proveitosas em vários aspectos tanto para os professores quanto para os alunos, pois é comprovado que quando há participação dos alunos nas aulas, interagindo com os professores, há um melhor rendimento escolar e com a inserção dos jogos, que existem em diversos meios acessíveis para a grande maioria dos alunos e professores, se é possível a utilização de inúmeros jogos para a alfabetização e possibilita aos professores compreender melhor em que grau de dificuldade os alunos se encontram e como poder ajudá-los através dos jogos na nobre missão de ensino-aprendizagem para que eles possam compreender melhor os estudos e aprender para a vida no futuro.

Com a era tecnológica e com a disponibilização dos computadores nas escolas, se faz necessário a utilização de jogos educativos por parte dos professores fazendo com que suas aulas sejam mais atrativas e interessantes para que seus alunos participem mais e conseqüentemente se aprende mais, porque as aulas se tornam mais proveitosas, tanto para os professores quanto para os alunos e isso é comprovado, pois quando há participação dos alunos nas aulas, quando eles interagem, tirando dúvidas, respondendo, dialogando com os professores conseqüentemente há um melhor rendimento escolar, pois os jogos auxiliam na alfabetização, possibilitando tanto aos professores perceberem qual o grau de dificuldade em que os alunos se encontram e poder trabalhar naquelas dificuldades, podendo ajudá-las a vencer esses obstáculos.

Conforme o que PIAGET, (1975), diz: “O jogo tem uma relação estreita com a construção da inteligência e possui uma efetiva influência como instrumento incentivador e motivador no processo de ensino-aprendizagem”.

O jogo estimula de forma motivadora no processo de ensino-aprendizagem.

Com a existência de jogos educativos, tanto de computadores e na própria internet e, até vários outros, que foram criados com a finalidade de se trabalhar com a alfabetização de crianças que apresentam dificuldade de aprendizagem e atualmente são utilizados principalmente para esse fim de alfabetizar, mas que já está sendo colocado em prática na sala de aula para que todos possam aprender brincando, visto que, os alunos se desinteressam rapidamente das explicações no método tradicional, porque os alunos atuais são da era digital e estes já vem com uma vasta bagagem de tecnologia, pois assistem muitos programas através da televisão quando bebês e desde crianças os pais já deixam eles mexerem nos celulares, tablets, computadores, etc,. E, quando já chegam à sala de aula, eles querem novidades e que sejam com recursos dos quais estão acostumados em casa e no ambiente em que vivem.

A gama de jogos educativos disponíveis no mercado atualmente, se faz necessário e de forma gradativa e contínua o uso destes em sala de aula, pois o governo, como um todo, vem investindo em escolas com computadores e com acesso à internet. Cabe aos professores e a escola a viabilização do uso desses maravilhosos meios de que dispomos para o trabalho educativo.

Quando os professores se sentem incomodados com a inquietação e falta de atenção por parte dos alunos e buscam compreendê-los e aperfeiçoam o seu trabalho em sala, se deparam com essas possibilidades tecnológicas a seu favor. Tendo oportunidade para trabalhar pesquisas e planejar em cima desses recursos há uma vasta aprendizagem por parte deles e tendo um resultado surpreendente quando aplicado com os alunos, porque vai poder dinamizar suas aulas com qualquer assunto abordado e os alunos vão aprender com mais facilidade e tendo gosto em estudar e haverá uma troca de experiências entre professor/aluno e alunos/alunos.

Segundo KISHIMOTO (1997):

O raciocínio decorrente do fato de que os sujeitos aprendem através do jogo é de que este possa ser utilizado pelo professor em sala de aula. As primeiras ações de professores apoiados em teorias construtivistas foram

no sentido de tomar os ambientes de ensino bastante ricos em qualidade e variedade de jogos, para que os alunos pudessem descobrir conceitos inerentes às estruturas dos jogos por meio de sua manipulação. Esta concepção tem levado a prática espontaneístas da utilização dos jogos nas escolas. (KISHIMOTO, 1997, p.77)

A utilização dos jogos nas escolas já acontece há vários anos, surgindo com o propósito de que os alunos pudessem manipular e descobrir as estruturas dos jogos e seus conceitos, devido a variedade existente de jogos e suas qualidades.

Tornando-se muito proveitoso e prazeroso o trabalho com jogos educativos em sala de aula por que há um melhor aprendizado por parte dos alunos.

2.1 A UTILIZAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS

É notório o uso dos jogos didáticos educativos nas aulas de reforço para crianças com dificuldade de aprendizagem e que é comprovado o avanço dos alunos na aprendizagem quando se trabalha com jogos educativos.

O professor tem a oportunidade de observar as dificuldades apresentadas pelos alunos, interagindo com eles, fazendo com que reflitam, observem onde está a diferença ou onde errou e como corrigir como é o caso do jogo Loto Leitura, onde as crianças em fase de alfabetização tem a oportunidade de ver a figura e colocar as letras do jeito que eles entendem que é a palavra, depois com a intervenção do professor, com o auxílio da palavra escrita a criança percebe onde errou, como acertar para ler em seguida, se trabalha a criança vendo a figura e palavra, depois só a palavra e em seguida só as palavras formadas por elas.

Figura 1- Jogo Loto Leitura



É um jogo superinteressante, porque faz com que o professor entenda, possa trabalhar melhor o que os alunos já conhecem e o que ainda precisa aprimorar para que a criança atenda o grau de alfabetização adequada para sua

idade e ano em que ela se encontra, nesse jogo tem várias possibilidades de se trabalhar com ele como exemplo á quantidade de letras, de sílabas e desenvolver a compreensão das crianças sobre as letras e o som das palavras e, além desse, existem vários outros que se pode trabalhar tanto individualmente como em grupo.

E agora, mais ainda, com os recursos tecnológicos disponibilizados atualmente pelos órgãos responsáveis da educação, porque já existem jogos em vários objetos eletrônicos como celulares, tablets, vídeo games etc., e jogos no próprio computador e via online.

O que os professores precisam é trabalhar na sala de aula, utilizando alguns desses recursos desde que com jogos e aplicativos que sejam úteis para que se possa tirar proveito de forma educativa e mostrar a importância da utilidade de jogar para se obter a aprendizagem.

O que SILVA (2004, p.26) nos transmite é que com a utilização dos jogos temos mais competitividade com a gama de recursos que existem na vida dos alunos atualmente e possibilitando transmitir conhecimentos de forma mais leve, fazendo com que eles venham com mais vontade para assistir as aulas, pois o estudar brincando é muito gostoso.

Ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu envolvimento no processo ensino e aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente.

Educando através de jogos tem-se mais aproveitamento no rendimento escolar dos alunos.

O professor ensinando, por meio de jogos, as aulas ficam mais atrativas cativando assim os alunos para frequentarem mais as aulas e interagirem mais e conseqüentemente tendo um melhor proveito no processo de ensino e aprendizagem.

Segundo KISHIMOTO (2004, p.43): O brinquedo educativo já está bastante consolidado no ensino-aprendizagem devido a sua função e o empenho dos educadores planejarem qual tipo se trabalha para suprir a necessidade daqueles alunos para se trabalhar e estimular a construção do conhecimento dos mesmos

desde que se tenha também que se busquem outros meios de motivação e o trabalho envolvendo a interdisciplinaridade.

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por conta com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influencia de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. Ao utilizar, de modo, metafórico, a forma lúdica (objeto suporte de brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou um espaço definitivo na educação infantil.

O brinquedo educativo conquistou espaço definitivo não só na educação infantil como também na alfabetização como um todo.

Os jogos educativos sendo utilizados nas salas de aula, vão aprimorar e potencializar a construção do conhecimento dos alunos porque desenvolvem o senso crítico e faz com que as crianças aprendam que tudo tem regras e que precisam tomar decisões que podem ter êxito e refletirem e agirem corretamente, ou podem perder, dependendo da ação que se tomar e que para que isso ocorra, da melhor forma possível, os professores têm que estarem bem preparados para intervirem no momento adequado e orientando sobre o porquê dos jogos e quais os objetivos do mesmo e que com os jogos pode se trabalhar com a interdisciplinaridade e podendo abranger várias disciplinas ao mesmo tempo, ou várias situações problemas dos quais levam os alunos a pensarem e refletirem e com isso, aprendendo bastante com tudo que envolve as atividades e a complexidade das questões a serem resolvidas.

Uma das estratégias de ensino utilizadas atualmente são os jogos educativos e em especial os do computador e mais ainda com recursos da internet, pois se tem hoje em dia mais facilidade, visto que o próprio governo incentiva e possibilita o uso dessa tecnologia nas escolas quando envia mais computadores para as escolas e também tem os outros jogos que vem para a escola e que quando os professores trabalham com eles nas aulas se observa que há maior interação e mais flexibilidade com o desenvolvimento do trabalho se utilizando sempre das práticas pedagógicas e se adequando ao sistema de ensino, mesclando o tradicional com o construtivismo e os jogos educativos.

A priori foram elaborados para se trabalhar com as crianças que apresentavam alguma dificuldade quer seja física ou psíquica e com a comprovação dos métodos utilizados e com a demanda urgente de que se aprende brincando é

que os jogos estão cada vez mais presentes no dia a dia das escolas, comprometidas com uma educação de qualidade de fato e que realmente vestem a camisa em prol de uma educação para todos e que possibilita fazer com que os alunos aprendam e se tornem pessoas mais capazes de tomar qualquer decisão, quer seja no âmbito profissional ou familiar e social.

Ao se tratar de jogos educativos na alfabetização, é um excelente recurso, que se bem aproveitado pelo professor o sucesso é garantido com a sua turma, pois vai ter alunos envolvidos e interessados em aprender porque estarão na realidade estudando mais brincando e com essa disponibilidade nas mãos, o professor tende a ter mais tempo para planejar e avaliar os seus alunos e conseqüentemente, os avanços do mesmo e o aproveitamento escolar é realmente um sucesso.

Há uma infinidade de jogo, dos quais os professores precisam estar a par como é o funcionamento dos mesmos, quais os objetivos que se pode ter com eles e como trabalhar para se atingir os objetivos de ensino-aprendizagem dos seus alunos e para isso eles tem que conhecer detalhadamente o funcionamento de cada um e sabendo das dificuldades que os alunos têm e tendo adquirido habilidades com os jogos, vai saber quais os mesmos que ele poderá trabalhar para auxiliar os alunos nas barreiras e poder quebrá-las e com isso fazendo com que seus alunos avancem no conhecimento e resolvendo situações problemas que os bloqueavam no processo de aprendizagem.

Agora, cabe ao educador selecionar o que for melhor para os alunos. Atualmente, a gama de jogos é vasta em diversas áreas e em vários aparelhos, mas que podem ser usados em sala de aula como os que existem nos celulares, desde que intermediado pelo professor de forma educativa e pedagógica, seguindo o sistema de ensino.

Os jogos educativos podem ser um dos agentes transformadores na educação, bastando que os educadores façam uma reflexão crítica e que façam intervenções positivas e assim os jogos vão contribuir de forma significativa no meio da educação.

2.2 O JOGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO

O jogo estimula tanto o aspecto físico como o intelectual devido os mesmos instigarem a brincadeira. Por isso que se aprende brincando.

Para Caillois (1990, p.16) o que era difícil se torna fácil através dos jogos, pois no brincar a criança aprende determinado assunto que antes era difícil. "Cada jogo reforça e estimula qualquer capacidade física ou intelectual. Através do prazer e da obstinação, torna fácil o que antes era difícil e extenuante.

Já existem estudos de que vídeo games propiciam estímulos visuais e rítmicos, tais como o jogo Dance Dance Revolution e que podem melhorar a leitura, a concentração e até a memória em crianças com Transtorno do déficit de atenção e hiperatividade (TDAH), mas que também servem para se trabalhar nas salas e ter um aproveitamento melhor por todos os alunos.

Os jogos computadorizados e online estão sendo inseridos nas escolas e mais precisamente nas salas de aula atualmente e principalmente para tornar as aulas mais agradáveis e com o objetivo de que a aprendizagem seja algo mais fascinante e que este recurso está tendo excelentes resultados.

Diversos jogos são oferecidos no computador para se trabalhar com eles tanto na própria máquina como online, estão ajudando aos alunos a desenvolverem o pensamento, o raciocínio e também questões de todas as disciplinas, inclusive físicas, psicológicas, sociológicas e sociais e o melhor que atualmente já existem muitos jogos educativos no mercado.

E os jogos bastante utilizados são: Dama, Xadrez, Freecell, Batalha Naval, Campo Minado, Arcade, Jogo de Cartas e de Tabuleiros, Táticas e Estratégias de Gamão, Jogos de Ação e Quebra-Cabeça, de Corrida de Cobras e os próprios alunos criam estratégias de ação, pensando e refletindo qual o próximo passo a dar para ter êxito na ação e como ser o vencedor do jogo e com isso faz com que eles tomem decisões nos jogos mas também para as atividades como um todo.(LARA, 2004,p.27).

São diversos os jogos utilizados pelos alunos, onde eles criam estratégias de ação, se envolvem e trabalha-se em equipe e aprendem estratégias de como vencer no jogo e isso contribui nas demais atividades diárias.

Bem como também existem diversos portais de jogos e destacando-se o Portal dos Jogos Cooperativos Computacionais (Jogos Cooperativos Computacionais, 2006). E este é livre para que se possa acessar e aprender com eles, pois esses foram criados com o intuito de que os professores dispusessem dessa ferramenta como apoio ao ensino.

Os jogos educativos em geral precisam ser bem explorados e de várias formas conforme as situações e objetivos desejados para que sirva como rico recurso de aprendizagem para que possa favorecer nos processos de ensino-aprendizagem.

Os jogos educativos, além de proporcionar e possibilitar entretenimento aos alunos, eles tem também objetivos de influenciar no desenvolvimento sócio afetivo e especialmente no cognitivo.

Segundo Berger & Carlson, (Berger & Carlson apud {STA 91}), os jogos educativos são ambientes nos quais o aluno aprende através da descoberta. O aluno aprende devido a sua curiosidade aguçada e que fica interessado em descobrir a solução de determinado conflito, pois os jogos educativos utilizam-se do cognitivismo, onde o aluno “aprende” através da busca, da descoberta e do raciocínio, visto que eles ficam intrigados em desvendar os mistérios que envolvem os jogos educativos online e que também eles passam a vivenciar as ações tomadas e que podem ser reflexivas ajudando ou contribuindo ao ensino-aprendizagem porque esses jogos educativos computadorizados trazem inúmeras vantagens à aprendizagem dos alunos, principalmente pelo fato de que as crianças “aprendem brincando”. E os jogos servem como ferramentas de apoio aos professores.

No jogo o aluno aprende através da busca em conseguir ganhar a partida. Sendo um excelente recurso pedagógico para os professores.

Segundo Orso (1999, p.7) “ a criança precisa ser alguém que joga para que, mais tarde, saiba ser alguém que age, convivendo sadamente com as regras do jogo da vida. Saber ganhar e perder deveria acompanhar a todos sempre”. Por isso que se torna importante impetrar os jogos e em especial os educativos no conteúdo escolar, porque jogando a criança se empolga mais prestando atenção as regras do jogo e conseqüentemente aprende com mais facilidade os conteúdos que são necessários para sua formação, que antes seria de forma tradicional e às vezes aborrecida para eles, agora se torna mais dinâmica e prazerosa.

O saber ganhar ou perder é importante na vida das crianças para que elas aprendam desde cedo as regras do jogo para que sirvam em toda sua vida.

O jogo é importante porque tem regras que precisam ser cumpridas e que todas deveriam saber ganhar e ou perder, visto que, no comportamento de algumas crianças não sabem perder a partida e só querem ganhar, mas a vida em si nos ensina e que precisamos saber passar por algo difícil e os jogos nos preparam para essas situações e podermos vencer os obstáculos.

Atualmente existem muitos jogos educativos para se trabalhar e para isso os educadores precisam estar atentos e escolherem os que melhor se adéquam as necessidades dos alunos para obter um aprendizado melhor.

O computador com os jogos é uma ferramenta de grande valia devido a muitos softwares educacionais que nele existem e que os professores se utilizam dessas ferramentas para aprimorar o seu trabalho de educadores na atualidade, pois pode possibilitar ao aluno a reflexão e a viabilização de uma interação mais ativa com determinados conteúdos de uma ou mais disciplinas e os jogos e em especial os computacionais servem também de mediação do processo da construção do conhecimento e conseqüentemente do processo de ensino-aprendizagem.

Com a grande variedade existente atualmente de jogos educativos cabe ao educador analisar, selecionar e avaliar quais jogos irão servir para serem trabalhados no que se está querendo alcançar, pois, os educadores têm um papel muito importante nessa escolha porque através do contexto, reflexão crítica e lógica das intervenções dos mesmos na utilização dos jogos é que estes vão contribuir de forma positiva para se alcançar os objetivos planejados que são obviamente o desenvolvimento dos alunos e mais precisamente com a construção do aprendizado destes.

A utilização da tecnologia digital na educação já faz um bom tempo, desde os anos 80 com a criação da linguagem de programação LOGO pelo professor do MIT Seymour Papert e ele é autor do livro: “ Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas”, pois este homem percebia os computadores como ferramentas para aprimorar o aprendizado dos estudantes para além das limitações físicas da sala de aula.

2.3 A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO: JOGOS DE APRENDIZADO.

Os jogos permitem que haja um ajuste nos níveis de dificuldades de acordo com as habilidades dos jogadores, promovendo também um feedback claro e imediato, possibilitando aos jogadores que façam escolhas e controle sobre suas ações. Despertando assim imaginação e curiosidades, bem como surgem oportunidades de cooperação, competição e ou socialização com os outros jogadores.

Com relação aos jogos educativos trabalhados nos computadores são atividades prazerosas e novas para os alunos, pois as estratégias são integradas, ou seja, são unidas as características do ensino com um objetivo específico que é a aprendizagem dos alunos de forma mais gostosa.

Para se trabalhar na educação com os jogos, estes devem ser atrativos para os alunos, mas de cunho educativo que é o principal item para que seja trabalhado em sala de aula de forma que aconteça realmente o ensino-aprendizagem. E os jogos educativos precisam ativar a curiosidade dos alunos fazendo com que eles usem o raciocínio, a lógica e também habilidades de organização.

O problema atual na educação como um todo é de que os nossos alunos são nativos digitais, enquanto que a maioria dos professores são analfabetos digitais, outros semianalfabetos digitais que sabem da importância da tecnologia e começaram a estudar, a aprender como utilizar os computadores e para os professores que estão começando a usar o seu planejamento e incluindo aulas com os computadores e trabalham jogos estão percebendo o quanto estão tendo de aproveitamento por parte dos alunos e de si próprios, pois as crianças gostam imensamente de lidar com a era tecnológica e aprendem brincando porque já nasceram curiosas.

As crianças ficam empolgadas em estudar utilizando os computadores.

Pois, ao se utilizar os jogos que existem nos computadores os alunos que apresentam normalmente rendimento insatisfatório passam a ter uma percepção melhor e se interessam mais em estar prestando atenção nas aulas.

Conforme o que ALBA diz sobre os jogos e o que escreve CAÑEQUE(1993, p.169):

“O jogo reativa nas pessoas aquelas possibilidades e impulsos que estão como que adormecidos e que, às vezes nem se suspeitam que vão aparecer. Neste clima de liberdade, de prazer e diversão que se gera, se arrastam os conflitos e aparece o mais autêntico da pessoa.

O jogo se torna em incentivo para as pessoas vencerem barreiras existentes e que muitas vezes não percebia e através do estudar brincando consegue-se aprender.

Portanto, o jogo liberta os conflitos que cada pessoa tem e faz com que haja um desbloqueio na parte cognitiva dos envolvidos, fazendo com que as crianças com dificuldades de aprendizagem devido a problemas diversos possam melhorar no seu aprendizado.

Há autores: KISHIMOTO (2004), SILVA (2004), LARA (2004), ORSO (1999), dizem que são muito recentes os trabalhos com jogos educacionais, enquanto que outros como: PIAGET (1964), VIGOTSKY (1989) já falam que isso já vem gradativamente sendo trabalhado e que se tem alcançado resultados muito satisfatórios e que vale apenas investir nessa modalidade de ensino, visto que os alunos já dominam na sua grande maioria as tecnologias, já vem de casa com um grande conhecimento, e que se precisa canalizar para o aprendizado dos conteúdos curriculares normais de estudo voltados ao ano em que as crianças estão e o que e como trabalhar com elas devido o que se quer alcançar, qual o objetivo principal a ser atingido com essas aulas, por isso que é primordial um bom planejamento.

Os jogos de computador possibilitam um envolvimento pessoal por parte dos alunos com relação a realização das tarefas que surgem nas telas, possibilitando conseqüentemente um aprendizado prazeroso.

Segundo uma pesquisa publicada pela revista *Época* no ano de 2006, os Estados Unidos lideram quanto a alunos por computador nas escolas. Sendo responsáveis por 43% do software educativo fabricado no mundo. E nesta pesquisa, os alunos americanos que usam mais o computador aprendem de forma mais fácil e rápida.

O uso feito de entretenimento interativo, através de jogos, desenvolvem nos alunos maiores habilidades de leitura e compreensão, bem como o pensamento crítico. Essa interatividade também insinua que os jogos estimulam o desenvolvimento social, tanto durante os exercícios em sala de aula quanto quando usado apenas para diversão.

O principal para obter êxito no trabalho escolar com jogos educativos está baseado em três pilares fundamentais que são: professores treinados, estrutura escolar e planejamento adequados bem como uma vasta variedade de jogos e de boa qualidade à disposição para os educadores trabalharem.

Pois a Educação a Distância (EAD) está sendo uma grande motivadora para o crescimento dos jogos de aprendizagem, visto que, a adoção dos jogos em EAD anda paralela à aceitação de tecnologia no ensino.

Conforme Kishimoto, (2004), coordenadora do Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, diz que: “ Todo processo de inovação requer tempo de crítica e de amadurecimento para que os suportes de ensino sejam incorporados aos existentes.”

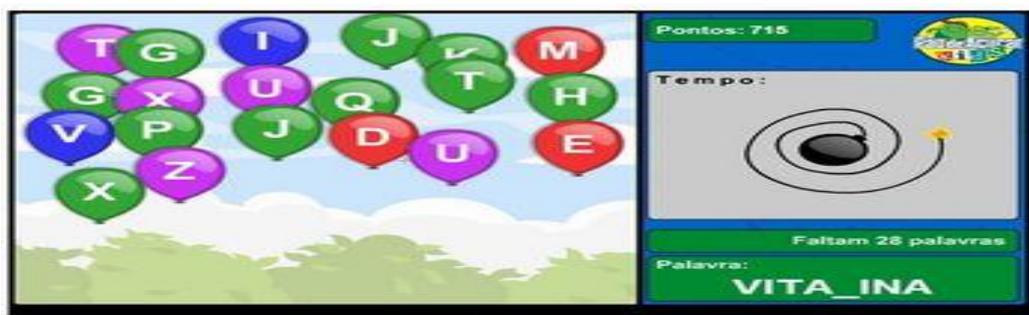
Precisa-se de tempo para assimilar todas as tecnologias e saber como se trabalhar com elas buscando unir o antigo com o novo para um aproveitamento mais adequado e correto em prol do processo de ensino-aprendizagem.

3 A RELEVÂNCIA DOS JOGOS TRABALHADOS EM PROL DA ALFABETIZAÇÃO

Os jogos educativos são relevantes porque se trabalha a interdisciplinaridade e os alunos aprendem brincando, assim facilita o processo de ensino-aprendizagem. É prazeroso tanto para os professores como para os alunos e o aproveitamento acontece de forma mais significativa, os alunos se envolvem mais nas atividades e têm prazer de estarem na escola em sala de aula aprendendo.

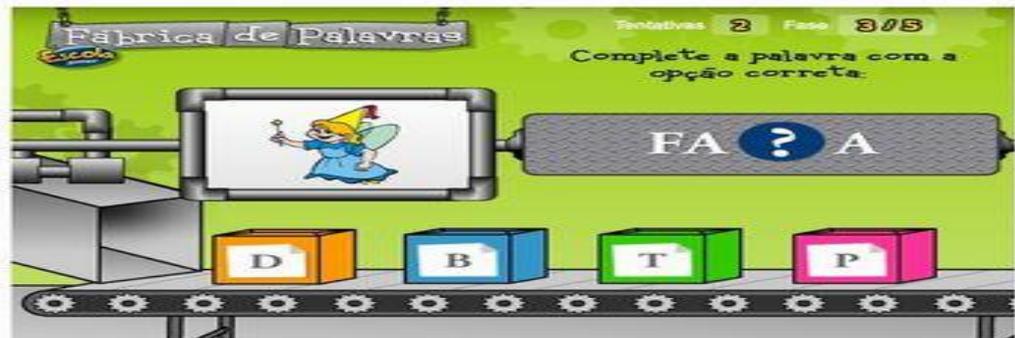
Os jogos para identificar som-grafia na apropriação do sistema de escrita alfabética são vários disponíveis tais como:

Figura 2-Jogo da Letra que falta:



Sendo um jogo dinâmico, a criança deve completar a palavra com a letra que falta e que está dentro dos balões, antes do tempo se esgotar.

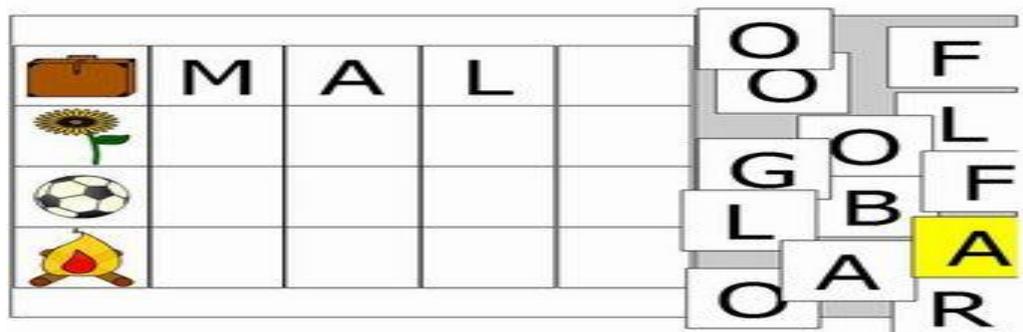
Figura 3- Jogo da fabrica das palavras:



Esse jogo proporciona aos alunos a formação de palavras, e o trabalho com a ortografia. Esse jogo desafia a criança a pensar sobre algumas grafias de palavras com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (P,R,T,D,F, V).

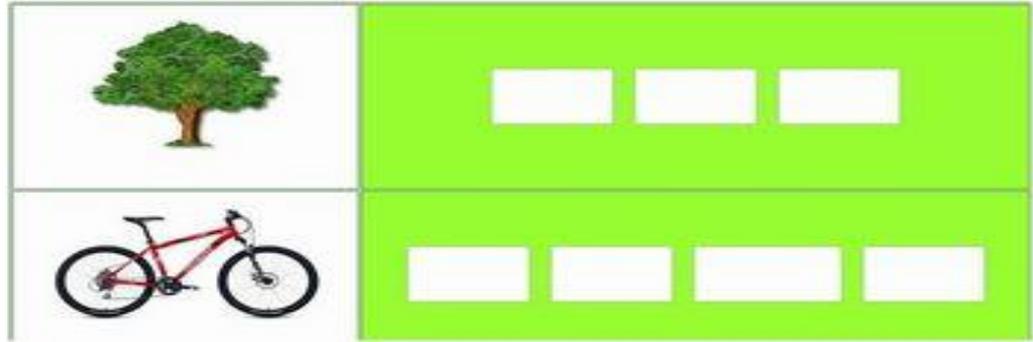
Pede-se aos alunos para completar a palavra apresentada com a letra que está faltando. Em seguida os alunos deverão controlar o robô para poder montar outras palavras que aparecerão na parte de cima. Sendo que as letras estão espalhadas pela fabrica e os alunos vão precisar desviar o robô dos objetos e pegar as letras certas para poder montar a palavra.

Figura 4- Jogo Formação de palavras:



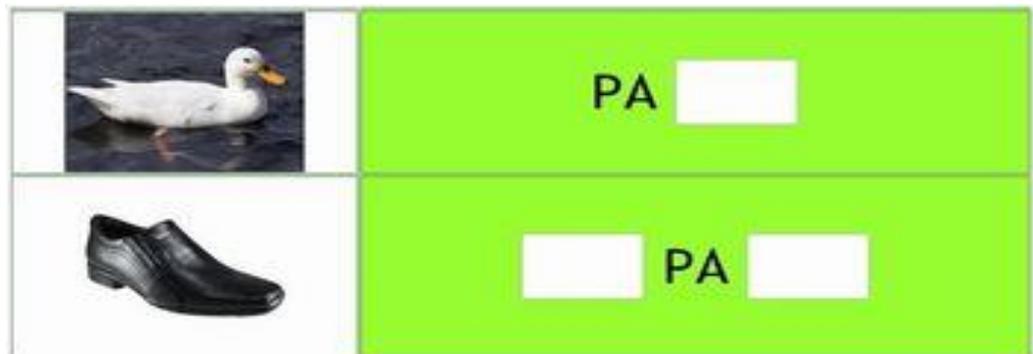
Pede-se aos alunos para formarem o nome das figuras, colocando apenas uma letra em cada quadrinho, desde que não poderá sobrar nenhum quadradinho nem nenhuma letra.

Figura 5-Jogo Identificar as sílabas das palavras:



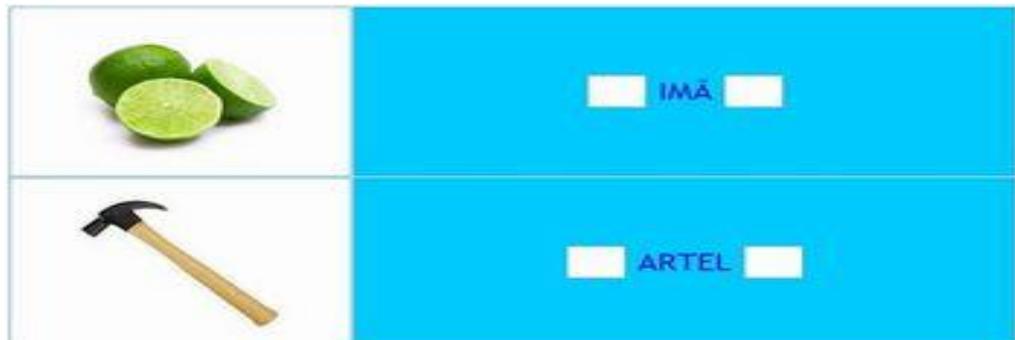
Os alunos vão digitar as sílabas de acordo com as figuras.

Figura 6- Jogo Completar as sílabas:



Pede-se aos alunos que completem as palavras com as sílabas que faltam.

Figura 7- Jogo Identificar a primeira e a última letra da palavra:



Pede-se aos alunos para digitarem a primeira e a última letra que falta para completar as palavras.

Discute-se também com os alunos sobre as regras dos jogos e a importância de segui-las.

Já esses jogos têm o objetivo de que os alunos desenvolvam a compreensão quanto à ordem da escrita.

Figura 8- Jogo Troca Letra:



Pede-se aos alunos para clicarem nas letras e trocá-las de lugar, formando a palavra antes de ela sair da tela. E no final verifica-se quem mais acerta e a pontuação e em menos tempo.

Figura 9- Jogo Salada de Letras:



Pede-se aos alunos para desembaralhar as letras trocando-as de lugar. Para isso é preciso ler as dicas que existe no alto da tela para poder formar a palavra correta.

Figura 10- Jogo Letras Trocadas:



Nesse jogo os alunos precisam reposicionar as letras de uma palavra, antes que ela desapareça. E fazem selecionando duas letras para que haja a troca de posição.

Os alunos são desafiados a descobrirem a palavra.

Figura 11- Jogo Forca dos brinquedos:



Pede-se às crianças para clicar nas letras amarelas para formar palavras.

Quanto a esses jogos servem para que os alunos escrevam palavras para que possam conhecer as letras e suas correspondências sonoras.

Figura 12- Jogo Ditado:



Pede-se aos alunos para observar a figura e a palavra será digitada para que os alunos possam digitá-la. E quando acertarem 06 palavras elas aparecem no caça palavras e eles devem procurá-las.

Figura 13- Jogo Como se escreve:



Pede-se para os alunos ouvirem duas palavras e em seguida clicar no quadradinho certo.

Esse jogo também é muito utilizado para avaliação diagnóstica para sondar o conhecimento prévio ou andamento do ensino-aprendizagem.

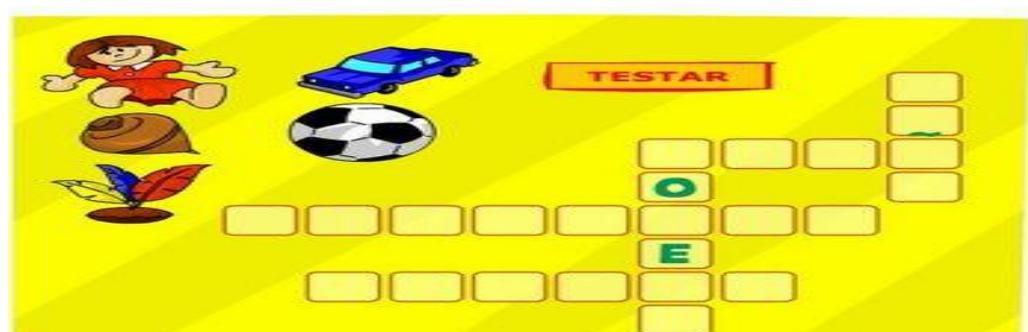
Figura 14- Jogo Escreva o nome das figuras:



Pede-se para os alunos digitar os nomes das figuras.

Nesses jogos são trabalhados a leitura e a escrita dos alunos.

Figura 15- Jogo Cruzadinha:



Pede-se aos alunos para digitarem e formarem o nome das figuras sem sobrar nenhum quadradinho.

Figura 16- Jogo Caça Palavras:



Pede-se aos alunos para pegar o mouse e selecionar os nomes dos animais no caça palavras clicando com o botão esquerdo e arrastando até a última letra da palavra.

É fantástico trabalhar com jogos em aula, pois os alunos ficam mais animados, interessados, empolgados e conseqüentemente mais abertos à aprendizagem porque tem que se cumprir regras nos jogos e eles brincando no linguajar deles, estão aprendendo os conteúdos que no tradicional através apenas dos livros didáticos ou quadro é enfadonho para eles. O importante é que todos ficam interessados e participativos, principalmente quando tem competição, pois eles já jogam outros jogos em casa e, além do que, as aulas com esses recursos se tornam mais prazerosas para todos. Percebe-se uma maior facilidade por parte dos alunos para aprender, até mesmo os alunos que tem mais dificuldade melhoram com essa técnica.

Eles passam a prestar mais atenção nas explicações depois de se trabalhar com jogos educativos e com certeza quando envolve assunto computador, internet, tecnologia os alunos interagem mais com as questões propostas. Esses jogos são maravilhosos e contribuem com um melhor meio para alfabetizar e serve para todas as crianças e em especial as que sentem mais dificuldade em aprender e os jogos aplicados com orientações, mostrando a eles as regras e qual o procedimento eles prestam mais atenção e todos querem usar os recursos tecnológicos.

Nós vivemos atualmente na era tecnológica e os nossos alunos já estão inseridos nesse meio e cabe a nós educadores também se apropriar dessas técnicas que vieram para nos ajudar no ensino-aprendizagem.

4- CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo apresentou uma reflexão teórica quanto a importância do uso de jogos educativos tanto os normais convencionais, bem como os de computador existentes nos mesmos e os trabalhados via online na educação, os jogos digitais, pois há uma gama de jogos e com infinitas possibilidades, tais como: estratégias de ensino, podendo ser aplicados com o objetivo de adquirir conhecimentos, trabalhar habilidades já estudadas, aprimorar questões relevantes, bem como desenvolver estratégias de raciocínio lógico.

Quanto aos jogos educativos quando utilizados pedagogicamente, auxiliam os discentes na formação e familiarização de conhecimentos, proporcionando comunicação entre os jogadores e/ou trabalho em equipe e também são muito divertidos e prazerosos trabalhar com jogos, com o lúdico de forma em geral.

Os jogos destacam-se por ser um recurso a mais e de forma positiva para ser produzido e explorado com os alunos, vindo a agregar positivamente no processo de ensino-aprendizagem.

Agora os jogos precisam ser utilizados de forma adequada e também com a mediação dos professores, para que seja produtiva e que venha a acrescentar à educação com mais um responsável transformador, enriquecendo as aulas de forma recreativa e animada porque brincando também se aprende e muito mais prazeroso para todos os envolvidos.

Atualmente está acontecendo mais interação entre os que fazem os jogos educativos computacionais com os profissionais da educação, objetivando aliar o prazer de jogar, com uma melhor aprendizagem por parte dos alunos, visando a transformação das crianças de hoje em adultos capazes de trabalhar em equipe, saber ganhar ou perder e conseqüentemente sentirem prazer no que fazem.

Os jogos estimulam a criatividade, a atenção, a memória, incentivam também a aprendizagem porque nos jogos apresentam-se vários conteúdos embutidos, fazendo com que os alunos aperfeiçoem suas estratégias de raciocínio, bem como no entendimento do conteúdo e um exemplo desse tipo são os jogos de trânsito, servindo como reforço dos conteúdos estudados em sala de aula de forma atraente e prazerosa para uma melhor fixação do aprendizado.

Portanto, percebe-se que são muitas vantagens com a utilização dos jogos educativos tanto normais como computadorizados porque os alunos aprendem brincando.

As crianças que apresentavam alguma dificuldade quer que seja: física ou psíquica e com a comprovação dos métodos utilizados e com a demanda urgente de que se aprende brincando é que os jogos estão cada vez mais presentes no dia a dia das escolas comprometidas com uma educação de qualidade de fato e que realmente vestem a camisa em prol de uma educação para todos e que possibilita fazer com que os alunos aprendam e se tornem pessoas mais capazes de tomar qualquer decisão, quer que seja no âmbito profissional ou familiar e social.

Ao se tratar de jogos educativos na alfabetização é um excelente recurso que se bem aproveitado pelo professor o sucesso é garantido com sua turma, pois vai ter alunos envolvidos e interessados em aprender porque vão estar na realidade estudando mais brincando e com essa disponibilidade nas mãos o professor tende a ter mais tempo para planejar e avaliar os seus alunos e conseqüentemente os avanços do mesmo e o aproveitamento escolar é realmente um sucesso.

REFERÊNCIAS

SANTOS, Luciane Mulazani dos. **O uso de blogs como tecnologia educacional narrativa para a forma/ação inicial docente.** Bolema vol. 28 no.49 Rio Claro. Aug. 2014. [HTTP://dx.doi.org/10.1590/1980-4415v28n49a24](http://dx.doi.org/10.1590/1980-4415v28n49a24)

PARELLADA, I. L.; RUFINI, S. É. **O Uso do Computador como Estratégia Educacional: Relações com a Motivação e Aprendizado de Alunos do Ensino Fundamental.** *Psicologia: Reflexão e Crítica*, Paraná, Brasil, v. 26, n.4, p.743-751, ago.2012.

LARA, Isabel Cristina Machado de. **Jogando com a Matemática de 5ª a 8ª série.** São Paulo: Rêspel, 2004.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

KISHIMOTO, citado por LUCENA, Ferreira De. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas: Papirus, 2004.

SILVA, Mônica. **Jogos Educativos**. Campinas: Papirus, 2004.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens: A Máscara e a Vertigem**, Lisboa, Cotovia, 1990.

SILVEIRA, Sidnei Renato. Jogos Educativos Computadorizados utilizando a Abordagem de Algoritmos Genéticos

<http://www.c5.cl/ieinvestiga/actas/ribie98/151.html>, Porto Alegre-RS, 1991.

ORSO, Darci. **Brincando, Brincando Se Aprende**. Novo Hamburgo: Feevale, 1999.

PORTAL DOS JOGOS COOPERATIVOS COMPUTACIONAIS. Desenvolvido pelos alunos do curso de Bacharelado em Ciência da Computação da Universidade Federal de Lavras (UFLA) e pelo Grupo de Desenvolvimento de Jogos Cooperativos Computacionais do Núcleo de Estudos e Pesquisas Multidisciplinares (NEMU) do Departamento de Ciência da Computação (DCC – UFLA). 2004-2006. Apresenta Jogos Cooperativos Computacionais. Disponível em:
<[HTTP://www.comp.ufla.br/pjcc/](http://www.comp.ufla.br/pjcc/)>. Acesso em: 01 nov. 2006.