

V SEMINÁRIO DE ESTÁGIO DA UPE
UPE CAMPUS MATA NORTE – PERNAMBUCO
11 a 13 de junho de 2025

APRENDENDO BRINCANDO, GERAÇÃO ALFA

Maria José Dionizio da Silva
Rosália Maria da Luz

Resumo

A alfabetização é um processo essencial que capacita crianças e adultos a ler, escrever e compreender o mundo ao seu redor. No contexto contemporâneo, a integração de brincadeiras tecnológicas tem se mostrado uma abordagem inovadora e eficaz para o desenvolvimento dessas habilidades. Utilizando ferramentas digitais e jogos educativos, a brincadeira tecnológica torna o aprendizado mais dinâmico e envolvente, despertando o interesse e a curiosidade dos estudantes. Essa combinação não apenas facilita a aquisição de competências fundamentais de leitura e escrita, mas também prepara os estudantes para navegar com confiança no mundo digital, essencial para a vida moderna.

Palavras-chave: Alfabetização, jogos digitais, tecnologia.

¹ ALPHA, Pós-Graduada em Neuropsicopedagogia, Maridionizio@outlook.com

² FACIG, Pós-Graduada em Gestão, Coordenação e Supervisão, Rosalia_maria@hotmail.com

Introdução

O projeto de intervenção pedagógico intitulado “**APRENDENDO BRINCANDO, GERAÇÃO ALFA**”, relata o trabalho realizado na Escola Municipal de Referência em Ensino Fundamental Pastor Antonio Crispim Eliziário, com as turmas do 2º ao 5º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, possui o quantitativo de 333 estudantes matriculados na Rede Municipal no sistema de Ensino Semi-integral. A experiência relatada se enquadra no Eixo 2: EIXO 2: Uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), inovação e formação profissional.

A escola integral é uma modalidade de ensino que oferece uma jornada escolar mais ampla e diversificada para os estudantes, integrando atividades educativas, culturais, esportivas e sociais em um único ambiente. Por isso segundo Parente (2017) “é preciso que a Educação Integral seja firmada como um direito em termos de acesso e garantia por meio da legislação”. Essa modalidade tem como base as disciplinas diversificadas que trazem inovação. “Ao oferecer disciplinas diversificadas, as escolas proporcionam as estudantes a oportunidade de desenvolver habilidades e conhecimentos em diferentes áreas, contribuindo para uma formação integral e ampla, preparando-os para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo.” – UNESCO, Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. Sendo assim o município de Araçoiaba-Pe, vem adotando a modalidade tanto nos Anos Iniciais como Anos Finais do Ensino Fundamental, usando assim disciplinas diversificadas para contribuir também na leitura e letramento dos estudantes.

O município percebeu diante de um diagnóstico feito na Rede Municipal de Ensino, algumas dificuldades na aprendizagem dos estudantes, dentre elas: leitura, escrita, interpretação de textos e operações matemáticas fundamentais. Fazendo-se necessário a elaboração de um projeto que visa desenvolver uma aprendizagem significativa na alfabetização e letramento de maneira significativa e lúdica. No contexto atual as tecnologias digitais têm se mostrado recursos poderosos para o processo educativo, especialmente no ensino fundamental, onde a alfabetização é uma fase crucial para o desenvolvimento

cognitivo das crianças.

Neste projeto, exploramos como os jogos educativos em tablets podem ser eficazes na promoção da alfabetização, tornando o aprendizado mais interativo e envolvente. Iniciamos este projeto de intervenção com a sala Google, onde os estudantes têm como recurso o uso do tablet onde os jogos/atividades são divididos por níveis de escrita na área de língua portuguesa e o ensino lúdico com operações básicas de matemática com o objetivo de os estudantes adquirirem uma aprendizagem eficaz nas áreas que possuem dificuldade na aprendizagem de forma lúdica e interativa.

Utilizando ferramentas digitais e jogos educativos, a brincadeira tecnológica torna o aprendizado mais dinâmico e envolvente, despertando o interesse e a curiosidade dos estudantes. Gonçalves (2015, p. 40) ressalta que “pelo fato de ser imprevisível, o jogo pode alcançar o caráter de diversão e motivação à medida que, pelo acerto e erro, pelas regras que devem ser seguidas, pode-se chegar ou não uma vitória”. Sendo assim, os estudantes sentem-se interessados a aprender, uma vez que o desafio no lúdico dos jogos motiva-os constantemente.

Metodologia

O projeto vem ocorrendo desde o ano letivo de 2023 até o ano vigente, com a participação inicialmente dos estudantes 2º ao 5º anos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, possuindo como apoio as aulas de Estudo Orientadas ocorrida na escola em Tempo Integral com o uso dos tablets disponíveis na sala Google para as turmas acima referidas.

A Sala Google, é uma sala tecnológica e interativa, sendo equipada com 40 tablets. Nas aulas de Estudo Orientado os estudantes se dirigem para o local indicado, onde cada participante possui seu tablet individual, para que possam aprender leitura, interpretação textual e ou operações básicas de matemática, de forma lúdica, interativa e dinâmica, utilizando os jogos digitais disponíveis, seguindo o planejamento de aula do professor com o conteúdo proposto para aquele momento. O lúdico na alfabetização favorece “o

desenvolvimento de habilidades relacionadas à leitura e à escrita, desde que trabalhados de maneira sistemática e com um planejamento prévio” (GONÇALVES, 2015, p. 8).

Diante da implantação da intervenção pedagógica utilizando a tecnologia por meio de uso de jogos pedagógicos, é importante ressaltar as barreiras tecnológicas, as dificuldades que os professores possuem de integrar a tecnologia ao planejamento e o desafio e importância de se ter formações contínuas destes profissionais para o uso pedagógico dos jogos educativos digitais.

Porém ressaltamos que os pontos positivos e os avanços são maiores que os negativos, onde podemos citar o potencial destes jogos em tornar uma aprendizagem mais prazerosa, estimulando a memória visual e a retenção de informações, tornando o conteúdo mais fácil de aprender e lembrar, fornecendo feedback imediato aos estudantes sobre seu desempenho, permitindo que eles aprendam e se corrijam em tempo real, promovendo a inclusão digital, dando acesso a ferramentas e recursos que podem melhorar a aprendizagem e a participação social dos estudantes até mesmo promovendo estímulos significativos na aprendizagem dos estudantes que possuem diagnósticos de transtornos e dificuldades da aprendizagem. Os jogos digitais educativos podem estimular o desenvolvimento de funções executivas, habilidades sociais e atenção, ao mesmo tempo em que tornam o aprendizado mais lúdico e interessante. Diversos autores, como Vygotsky e Piaget, destacam a importância do jogo na aprendizagem e no desenvolvimento infantil em geral, e podemos citar: estimular habilidades cognitivas, promover o desenvolvimento social, promover o engajamento e motivação, dentre outros.

Análise e discussão

A implantação dos jogos educativos em tablets para o aprimoramento da leitura, interpretação textual e o desenvolvimento da aprendizagem nas operações matemáticas, tem mostrado resultados promissores. Este método de ensino que combina a interatividade dos jogos digitais tem proporcionado um ambiente de aprendizagem envolvente e lúdico para

nossos estudantes. O uso dos jogos digitais nos tablets tem prendido a atenção dos estudantes de maneira mais eficaz do que os métodos tradicionais. As crianças mostraram-se mais motivadas a participar das atividades de leitura e escrita, devido ao caráter lúdico e interativo dos jogos. Os jogos ajudaram a criar um ambiente de aprendizagem mais relaxado, reduzindo a ansiedade dos estudantes em relação a erros, o que é comum em métodos mais tradicionais de ensino.



IMAGEM – EREF Pastor Antonio Crispim Eliziário (Sala Google).

Conclusão

A utilização de jogos educativos digitais tem mostrado resultados promissores na melhoria do IDEB (Índice de Desenvolvimento da Educação Básica), a Escola Municipal de Referência em Ensino Fundamental Pastor Antonio Crispim Eliziário, Inaugurada no dia 28 de abril de 2023, do município de Araçoiaba-Pe, foi o carro chefe do município na Educação Integral dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, sendo a primeira escola a adquirir a sala Google, e com a primeira nota e resultado promissor no IDEB no ano de 2023, atingido a primeira média de 5,2.

Outro resultado significativo observou-se nas avaliações internas da escola, os estudantes obtiveram um melhor desempenho nos simulados das disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática, aprendendo e fixando o conteúdo e desenvolvendo as habilidades de uma forma mais lúdica, prática e dinâmica. De acordo com Pacheco (2017, p. 5), “desde a educação infantil as tecnologias chamam a atenção dos educandos”. E quando esses chegam ao Ensino Fundamental não é diferente, pois mesmo no início do processo de alfabetização escolar, alguns já sabem acessar jogos, aplicativos e redes sociais.

O projeto foi apresentado no X CONEDU (Congresso Nacional de Educação), no ano de 2024, no Estado de Fortaleza – CE, levando contribuições significativas para a Educação, de forma que possa contribuir positivamente sendo ideia, inovação e inspiração para outras escolas, em diferentes municípios e Estados, podendo assim contribuir de forma positiva na educação do nosso país.

Agradecimentos

Agradeecemos a Secretaria de Educação de Araçoiaba-PE, pela oportunidade, apoio e incentivo.

Referências

COSTA, Rogério da. **A cultura digital**. 2. ed. São Paulo: Publifolha, 2003.

FERREIRA, Emília. **Alfabetização digital: do que estamos falando**. In: FERREIRO, Emília. O ingresso na escrita e nas culturas do escrito. São Paulo: Cortez, 2013.

FRADE, Isabel Cristina A. Da Silva. **Alfabetização digital: problematização do conceito e possíveis relações com a pedagogia e com aprendizagem inicial do sistema de escrita**. In: COSCARELLI, Carla e RIBEIRO, Elisa. (Org.). Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas. Belo Horizonte: Autentica, 2005



