

FACULDADE LABORO
Licenciatura em Pedagogia

ANA LOURDES COSTA SANTOS

**A INSERÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA DE EDUCAÇÃO NOS
ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

São Luís
2023

ANA LOURDES COSTA SANTOS

A INSERÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA DE EDUCAÇÃO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia, da Faculdade Laboro para obtenção do título de Pedagogo.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Andréa Dias Reis
Coorientador: Prof. Esp. Jean Luiz Souza Maciel
Gomes

São Luís

2023

Santos, Ana Lourdes Costa

A inserção dos jogos digitais como ferramenta de educação nos anos iniciais do ensino fundamental. / Ana Lourdes Costa Santos. - São Luís, 2023.

25 f.

Orientador (a): Profa. Dra. Andréa Dias Reis.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Faculdade Laboro, São Luís, 2023.

1. Infância. 2. Jogos digitais. 3. Escola. I. Título.

CDU 371.68

Elaborada por Arielle Priscila Silva Soares – CRB-13/811

ANA LOURDES COSTA SANTOS

A INSERÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA DE EDUCAÇÃO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia, da Faculdade Laboro, para obtenção do título de Pedagogo.

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Andréa Dias Reis
Doutora em Ciências da Motricidade
Universidade Estadual Paulista - Júlio Mesquita Filho - UNESP

Examinador 1

Examinador 2

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus, por me permitir chegar até aqui.

A minha família, em especial aos meus pais Rosena e Merval, a minha irmã Marinês, as minhas sobrinhas Brenda e Maria Eduarda por me incentivarem e apoiarem desde o momento em que escolhi seguir o meu sonho de ser professora, e ao meu tio João que sempre esteve presente na minha vida me dando apoio e sendo essencial na minha educação.

Agradeço ao corpo docente do Curso de Pedagogia da Faculdade Laboro, pelos ensinamentos transmitidos ao longo da minha formação na instituição, pois foi o que me possibilitou realizar o sonho de ser uma professora.

A minha orientadora professora Dr.^a Andréa Dias Reis e ao meu coorientador professor Esp. Jean Luiz Souza Maciel Gomes, por todo apoio e dedicação ao me orientar na elaboração desse trabalho.

Meus sinceros agradecimentos à banca examinadora, por dedicar tempo para ler e avaliar meu trabalho e por todas as considerações sugeridas para aperfeiçoar a pesquisa.

As minhas amigas, em especial Janaina Maia, Patrícia Silva e Pollyana Andrade, pois cada uma desempenhou um papel fundamental na minha formação e aos meus amigos de classe.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 REFERENCIAL TEÓRICO	8
2.1 Regulamentação nos anos iniciais do ensino fundamental	8
2.2 Currículo	9
2.3 Jogos digitais como ferramenta de educação	11
3 METODOLOGIA.....	14
4 RESULTADOS	15
5 DISCUSSÕES	20
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	22
REFERÊNCIAS	22

A INSERÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA DE EDUCAÇÃO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

ANA LOURDES COSTA SANTOS¹, Jean Luiz Souza Maciel Gomes², Andréa Dias Reis³.

RESUMO

Os avanços tecnológicos ocorrido nas últimas décadas, ampliou o uso de recursos digitais nas escolas, com um aumento considerável o consumo de jogos sendo cada vez mais presentes em nosso cotidiano. Contudo, é possível observar que, mesmo com o aumento do uso dessas ferramentas, ainda encontramos resistência quanto ao emprego desses recursos tecnológicos como ferramentas de auxílio à aprendizagem, principalmente quando tratamos de jogos digitais. Nesse contexto, o presente estudo tem o objetivo de analisar a inserção de jogos digitais como recurso de aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental, bem como verificar se a escola tem recursos de jogos pedagógicos digitais; identificar quais os tipos de jogos pedagógicos digitais a escola utiliza e a relevância da utilização desses recursos como ferramenta de ensino-aprendizagem. Esse estudo foi desenvolvido por meio de uma pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo, com base nas principais fontes teóricas: Damasceno; Santos (2013), Savi; Ulbricht (2015), Pereira (2017), Carvalho (2018), LDB (2018). Também houve uma avaliação diagnóstica como coleta de dados, com a utilização de um questionário semiestruturado direcionado aos professores, por meio do Forms Google®, composto por 7 perguntas fechadas acerca da prática dos jogos digitais no processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Portanto, a metodologia de aprendizagem aplicada nesse contexto obteve resultados satisfatórios na aprendizagem dos alunos.

Palavras-chave: infância; jogos digitais; escola.

SUMMARY

The technological advances that have occurred in recent decades have increased the use of digital resources in schools, with a considerable increase in the consumption of games that are increasingly present in our daily lives. However, it is possible to observe that, even with the increased use of these tools, we still find resistance regarding the use of these technological resources as tools to aid learning, especially when dealing with digital games. In this context, the present study aims to analyze the exemption of digital games as a learning resource in the early years of elementary school, as well as to verify if the school has resources for digital educational games; identify which types of digital pedagogical games the school uses and the relevance of using these resources as a teaching-learning tool. This study was developed through a qualitative bibliographical research, based on the main theoretical sources: Damasceno; Santos (2013), Savi; Ulbricht (2015), Pereira (2017), Carvalho (2018), LDB (2018). There was also a diagnostic evaluation as data collection, with the use of a semi-structured questionnaire directed at teachers, through Google Forms®, consisting of 7 closed questions about the practice of digital games in the teaching and learning process in the early years of Teaching Fundamental. Therefore, the learning methodology applied in this context obtained satisfactory results in student learning.

Keywords: childhood; digital games; school.

¹ Licenciatura em Pedagogia - Faculdade Laboro, ano de conclusão 2023. ² Mestrando em Educação Física – PPGEF UFMA. ³ Doutora em Ciências da Motricidade - UNESP

1 INTRODUÇÃO

Os autores Bacich e Moran (2018), apontam que na sociedade atual, a velocidade das mudanças no acesso à informação e conhecimento é marcada pelo amplo uso da tecnologia, tornando-se essencial combinar metodologias ativas com tecnologias digitais móveis como recursos estratégicos para a inovação pedagógica. Para Pimentel (2021), o contexto contemporâneo, onde a tecnologia está presente, incluindo os jogos digitais, é necessário refletir sobre suas influências e compreender esses novos artefatos para mediar essas relações na formação das crianças, integrando-as de maneira intencional e crítica em situações formais de Educação.

Segundo Perensky (2012), jogos digitais acessíveis por diferentes mecanismos são uma realidade para muitos estudantes e possuem características que motivam e engajam os indivíduos a alcançar objetivos. Para Martins e Maschio (2014), utilizar esses jogos em um contexto educacional, é importante adotar metodologias que estimulem a criatividade e o interesse dos alunos. A introdução e o uso de ferramentas tecnológicas com propósitos pedagógicos é uma transformação relevante para a prática educacional.

Para Antunes (2014), o uso de jogos deve ser feito somente quando for possível dentro da programação e quando eles forem eficientes para terem um objetivo específico dentro dessa programação. Portanto, “Qual a importância da inserção dos jogos digitais como ferramenta de educação nos anos iniciais do ensino fundamental?”

O presente estudo objetiva analisar a isenção de jogos digitais como recurso de aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental, bem como verificar se a escola tem recursos de jogos pedagógicos digitais; identificar quais os tipos de jogos pedagógicos digitais a escola utiliza e a relevância da utilização desses recursos como ferramenta de ensino-aprendizagem.

Este estudo foi desenvolvido por meio de uma pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo. Também teve uso de questionário semiestruturado direcionado aos professores, por meio do *Forms Google*®, composto por 7 perguntas fechadas acerca da prática dos jogos digitais no processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Os principais resultados do estudo demonstraram que o uso de jogos digitais como método educacional é muito favorável para o desenvolvimento de uma aprendizagem personalizada e adaptada às necessidades individuais das crianças, estando sempre presentes na vida do ser

humano. Embora os professores tenham conhecimento sobre jogos digitais como recursos de aprendizagem e sua importância para auxiliar os discentes em suas atividades de ensino e aprendizagem, eles os utilizam às vezes diariamente ou uma vez por semana, mesmo quando a escola não possui um laboratório de informática.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Regulamentação nos anos iniciais do ensino fundamental

Ao longo da história, a educação vem redefinindo seu perfil e adaptando-se aos modos de formação as necessidades e particularidades de organização do trabalho e da vida em sociedade. Silva (2014), afirma que do ponto de vista histórico e educacional, houve melhorias na legislação, pois as crianças obtiveram reconhecimentos legais como cidadãos possuidores de direitos educacionais a partir do seu nascimento.

Segundo Santos, Coutinho e Sobral (2019), as orientações legais e normas estabelecidas pelo CNE - Conselho Nacional de Educação, a data de corte, ou seja, a data de acesso das crianças no Ensino Fundamental é a partir dos seis anos de idade, completos ou a completar até o início do ano letivo, conforme estabelecido pelo respectivo sistema de ensino.

O Conselho Nacional de Educação, cumprindo suas funções normativas e de supervisão e atividade permanente (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB 9.394/96, Art. 9º, parágrafo 1º), vêm elaborando diretrizes e orientações, que devem ser observadas pelos sistemas de ensino para a reorganização do Ensino Fundamental de Nove Anos.

De acordo com Morgan et al. (2014), o amparo legal para a ampliação do Ensino Fundamental constitui-se dos seguintes dispositivos:

- Constituição da República Federativa do Brasil de 1988 – artigo 208.
- Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 – admite a matrícula no Ensino Fundamental de nove anos, a iniciar-se aos seis anos de idade.
- Lei nº 10.172, de 9 de janeiro de 2001 – estabelece o ensino fundamental de nove anos como meta da educação nacional.
- Lei nº 11.114, de 16 de maio de 2005 – altera a LDB e torna obrigatória a matrícula das crianças de seis anos de idade no Ensino Fundamental.
- Lei nº 11.274, de 6 de fevereiro de 2006 – altera a LDB e amplia o Ensino Fundamental para nove anos de duração, com a matrícula de crianças de seis anos de idade e estabelece prazo de implantação, pelos sistemas, até 2010.

Em suma, o Conselho Nacional de Educação assume um papel normativo e regulador ao elaborar diretrizes para reestruturação do ensino fundamental de nove anos. Morgan et al. (2014),

destaca que estas orientações devem ser seguidas pelos sistemas educativos, conforme estabelecem os dispositivos legais que suportam a frequência do ensino básico.

Esses mecanismos incluem a constituição da República Federal do Pau-Brasil de 1988, lei nº 9.394/96, lei nº 10.172/01, lei nº 11.114/05 e lei nº 11.274/06, que reconhecem a importância e estabelecem a obrigação de matricular crianças de seis anos na escola primária de nove anos. Conforme apontado pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (1990), a normalização nesse ambiente ajuda para a igualdade educacional, ao afirmar que todos os alunos tenham anexação a um currículo consistente e bem sistemático com as expectativas pedagógicas estabelecidas.

Segundo Bartolozzi; Goulart; Cabral (2018), quando se cumpre medidas legais busca-se promover uma educação de qualidade, adequada às necessidades, e características das crianças em idade escolar, e garantir a efetiva implementação do Ensino Fundamental de nove anos em todo o país. Através dessas normas e diretrizes, pretende-se organizar uma base sólida para a formação educacional das crianças, garantindo-lhes o acesso a uma educação de qualidade, fundamental para o desenvolvimento pleno de cada indivíduo e para o progresso da sociedade como um todo.

Dessa forma, é importante que haja a implantação desse modelo de ensino, pois a normalização se torna um aparato para promover a igualdade de oportunidades educacionais, propiciando que cada aluno cresça permanentemente, respeitando sua individualidade e o estimulando. Assim, o currículo deve ser estruturado de modo a incentivar a construção de novos saberes, articulando o trabalho com experiências cotidianas e outras áreas do conhecimento.

2.2 Currículo

O currículo para o Ensino Fundamental Brasileiro tem uma base nacional comum, que deve ser complementada por cada sistema de ensino. A legislação e normas atuais não admitem orientações nacionais sobre conteúdos curriculares. Para compreender o que é norma nacional e o que pode ser definido pelos órgãos normativos dos sistemas de ensino ou pelas próprias escolas, de acordo com Almeida (2016), é importante observar as diretrizes dos seguintes documentos.

- Constituição Federal;
- Lei nº 9.394/96 (LDB);
- Lei nº 10.172/2001 (Plano Nacional de Educação);
- Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental;

- Pareceres e Resoluções do CNE e do respectivo sistema de ensino.

Esse primeiro ano do Ensino Fundamental constitui uma possibilidade para qualificar o ensino e a aprendizagem dos conteúdos da alfabetização e do letramento. Mas, não se deve restringir o desenvolvimento das crianças de seis anos de idade exclusivamente à alfabetização. Por isso, é importante que o trabalho pedagógico assegure o estudo das diversas expressões e de todas as áreas do conhecimento. Ressalte-se que a alfabetização não deve ocorrer apenas no segundo ano do Ensino Fundamental, uma vez que o acesso à linguagem escrita é um direito de todas as crianças, que é um trabalho principalmente nos ambientes escolares. (FREITAS, 2016).

De acordo com a Lei Diretrizes e Bases da Educação Nacional (2018), para os registros do histórico escolar a proposta curricular pode adotar conceitos para o 1º ano e notas para as demais séries, a decisão sobre notas, conceitos, relatórios descritivos ou até mesmo o misto conceito/nota é uma decisão dos sistemas de ensino. O art. 24, inciso V, da LDB estabelece que a verificação do rendimento escolar observe os seguintes critérios: alínea a - avaliação contínua e cumulativa do desempenho do aluno, com predomínio dos aspectos qualitativos sobre os quantitativos e dos resultados ao longo do período e eventuais provas finais.

Partindo desse entendimento, ainda há necessidade de elaborar uma nova proposta político-pedagógica e curricular coerente com as especificidades não só da criança de seis anos de idade, como também das demais crianças de sete, oito, nove e dez anos de idade que realizam os cinco anos iniciais do Ensino Fundamental, assim como os anos finais dessa etapa de ensino. (FREITAS, 2016).

Os autores Bartolonza, Goulart e Cabral (2018), destacam que o Governo Federal, no ano de 1997, propagou os PCN's - Parâmetros Curriculares Nacionais como modelos que poderiam ser usados ou não na preparação dos currículos das instituições escolares e posteriormente foram sancionadas as Diretrizes Curriculares Nacionais, de caráter compulsório.

Diante do pressuposto, a concepção de elaborar um suporte curricular educacional foi notória e já era provável desde o final da década de 80 (oitenta). Assim surgiu a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que define os conhecimentos e habilidades essenciais que todos os alunos da Educação Básica têm o direito de aprender, da Educação Infantil até o Ensino Médio.

O movimento pela Base Nacional Comum cita um breve histórico da BNCC:

- 1988 - O artigo 210 da Constituição prevê a criação de uma Base Nacional Comum Curricular para o ensino fundamental;
- 1996 - A Lei de Diretrizes e Bases determina a adoção de uma Base Nacional Comum Curricular para a educação básica;

- 1997/2013 - As Diretrizes Curriculares Nacionais reforça, em seu artigo 14, uma Base Nacional Comum Curricular para toda a educação básica e a define como “conhecimentos, saberes e valores produzidos culturalmente, expressos nas políticas públicas”;
- 2014 - Plano Nacional de Educação define a BNCC como estratégia para alcançar algumas de suas metas;
- 2015 - Análises dos especialistas brasileiros - Primeira versão da BNCC elaborada por um grupo de 116 redatores reunidos pelo MEC;
- Consulta pública contou com 12 milhões de contribuições;
- 2016 - As contribuições da consulta pública e painéis de leitura crítica por especialistas deram origem à segunda versão da BNCC - Seminários estaduais sobre a BNCC em todas as UF's, organizados pelo CONSED e UNDIME;
- 2017 - Terceira versão da BNCC- Audiências públicas com o CNE em todas as regiões do país para ouvir a sociedade- Aprovação da quarta versão do texto pelo CNE • Homologação da BNCC pelo MEC- Discussões sobre a Base nas escolas – Dia D;
- 2018 - Lançamento do Guia de Implementação da BNCC - Readequação dos currículos estaduais e municipais à luz da BNCC (BRASIL, 2017, p. 1).

A BNCC é o documento que define o conjunto de aprendizagens essenciais que devem ser desenvolvidas pelos alunos na educação básica, pública e privada. Ela não invalida os documentos e leis anteriores, mas sim, propõe um conjunto de orientações às equipes pedagógicas para elaboração do currículo. Com foco na revisão dos Projetos Político-Pedagógicos (PPP's) e na formação continuada dos professores, o documento traz orientações, sugestões e serve como guia. Em 2018 teve início a execução da base por todos os estados brasileiros, com o auxílio dos seus governantes municipais, vinculada ao governo federal. (BRASIL, 2017).

De acordo com a BNCC (2018, p. 61), “As atividades humanas realizam-se nas práticas sociais, mediadas por diferentes linguagens: verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e, contemporaneamente, digital.”. Dentre as competências da área de linguagem, destaca-se a necessidade de compreender e utilizar tecnologias digitais, assim, experimentar na escola e fora dela jogos digitais diversos, valorizando e respeitando os significados atribuídos a eles em diferentes contextos.

2.3 Jogos digitais como ferramenta de educação

De acordo com Damaceno e Santos (2013), o jogo é uma atividade que tem valor educacional e sempre esteve presente na vida do ser humano e na infância. Eles são mais significativos na infância, pois é por meio deles que a criança se relaciona com o mundo que a cerca, e um objeto de aprendizagem digital, é qualquer recurso digital que possa assistir o

aprendizado, possibilitando alcançar um objetivo de ensino. Sua função, portanto, é apoiar o aprender para assegurar a consecução de um objetivo educacional.

Quando preparados para o contexto educacional os jogos digitais podem receber diferentes nomenclaturas. As mais comuns são jogos educacionais ou educativos, jogos de aprendizagem ou jogos sérios (serious games), sendo que alguns tipos de simuladores também podem ser considerados jogos educacionais. (Savi; Ulbricht, 2008, p. 3).

Carvalho (2018), afirma que os jogos eletrônicos, até mesmo os que são desenvolvidos com o intuito de entretenimento, através de suas características próprias, colaboram plenamente com o desenvolvimento de certas habilidades.

Quadro 01 - Categorias dos jogos digitais em diversos gêneros

TIPO DE JOGOS	FUNCIONALIDADE
Jogos de Ação	Os jogos de ação podem auxiliar no desenvolvimento de capacidades psicomotoras, como reflexos, coordenação olho/mão, além de colaborar para o desenvolvimento do pensamento rápido mediante a situações inesperadas. Para melhores desempenhos, o ideal é que o jogo consiga alternar momentos de atividades cognitivas com períodos de utilização de habilidades motoras. Jogos de esportes também fazem parte desta categoria.
Jogos de aventura	Os jogos de aventura possuem como principal característica o controle do usuário sobre o cenário a ser descoberto. Podem proporcionar a sensação de estar dentro do próprio jogo, conceito conhecido como imersão, além da possibilidade de se explorar todo o ambiente, escolhendo seu próprio caminho. Quando bem modelado pedagogicamente, este tipo de jogo pode auxiliar na simulação de tarefas difíceis de serem vivenciadas em ambiente de sala de aula, como por exemplo desastres naturais ou experimentos. Este tipo de jogo desperta a curiosidade e estimula a busca, em geral, com recompensas por objetivos alcançados.
Jogos de lógica	Os jogos lógicos, por definição, desafiam muito mais a mente do que reflexos. Apesar disso, costumam possuir contagem de tempo, oferecendo maior dificuldade para a realização das tarefas. Além disso, podem conter níveis de dificuldades, colaborando com o raciocínio. Podemos citar como exemplos jogos clássicos como o xadrez, damas, palavras cruzadas, campo minado, entre vários outros jogos matemáticos.
Jogos de memória	Os jogos de memória, como o nome sugere, trabalham com habilidades de percepção e memorização, permitindo ao jogador assimilar pouco a pouco cada fase do jogo e, gradativamente, resolver facilmente os desafios. Jogos de perguntas e respostas podem ser considerados como jogos de memória, e

	são importantes ferramentas de aprendizado, podendo ser utilizados com objetivo de aprendizagem em diversas áreas do conhecimento.
Roleplaying Games ou RPG	Conhecido popularmente como RPG, este tipo de jogo tem como característica principal a representação de papéis, tendo como seus principais elementos a cooperação e a criatividade. Os jogos RPG geralmente são jogados em grupos, pois cada usuário controla um personagem em um ambiente. Este personagem interage com outros personagens, e com base nas ações e escolhas de cada usuário, os seus atributos são alterados, construindo uma história dinâmica. A grande vantagem deste tipo de jogo é a socialização, através da interação entre os jogadores. Quando utilizados de forma educativa, podem ser muito úteis em matérias como história e geografia.
Jogos de Simulação	Os jogos simuladores, em sua essência, são voltados para o aprendizado, e ganham cada vez mais espaço no nosso cotidiano. Este tipo de jogo modela e reproduz o funcionamento completo de sistemas reais. Podemos citar como exemplo simuladores de carro, que começam a ser utilizados em autoescolas, com o intuito de ensinar os comandos básicos do carro e os princípios de direção, bem como as regras de trânsito.

Fonte: Carvalho (2018).

Segundo o quadro 01, existem diversos tipos de jogos, que trabalham em diversas áreas do sentido e percepção como ferramentas na educação dos anos iniciais do ensino fundamental tem ganhado cada vez mais destaque como uma interpelação pedagógica inovadora. Estudos têm demonstrados os benefícios desses jogos no desenvolvimento cognitivo e socioemocional das crianças, bem como na melhoria do processo de ensino-aprendizagem.

Os jogos possuem um valor educacional significativo e sempre estiveram presentes na vida do ser humano, desempenhando um papel significativo na infância. Eles proporcionam às crianças uma forma de se relacionar com o meio que a cercam. Além disso, os instrumentos de aprendizagem digitais são recursos que têm como objetivo ajudar no processo de ensino, promovendo suporte para abranger metas pedagógicas específica. (DAMACENO; SANTOS, 2013). Dessa forma, esses objetos têm a função de acudir o aprendizado e afirmar a consecução de objetivos educacionais.

Segundo os autores Savi e Ulbricht (2015), os jogos educacionais são utilizados na educação para motivar e desenvolver habilidades e estratégias dos estudantes. Pereira (2017), resguarda a ideia de que jogos digitais são ferramentas educacionais conveniente, pois permitem

ambiente participativos que conquistam a atenção do jogador ao oferecer estímulo que exigem níveis crescentes de destreza e habilidades. De acordo com Carvalho (2018), os jogos eletrônicos, mesmo quando criados com objetivo de entretenimento, têm particularidades que ajudam de forma significativa para o desenvolvimento de certas habilidades.

Em síntese, a utilização de jogos digitais como ferramentas educacionais nos anos iniciais do ensino fundamental apresenta diversos benefícios no desenvolvimento cognitivo e socioemocional das crianças, contribuindo a criação do conhecimento lúdico e participativa. A literatura especializada, exemplificada por estudos como os de Damasceno e Santos (2013), Savi e Ulbricht (2015), Pereira (2017) e Carvalho (2018), respalda a relevância dos jogos digitais como ferramenta educacionais eficaz, próprias de promover uma aprendizagem personalizada e adaptada às necessidades individuais das crianças.

3 METODOLOGIA

O presente estudo tem como título analisar inserção dos jogos digitais como ferramenta de educação nos anos iniciais do ensino fundamental. Esse estudo foi desenvolvido por meio de uma pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo, sendo conhecido como um modelo de estudo que orienta a realizar análise de estudos ou processos tendo como material de análise documentos. (FIORENTINI; LORENZATO, 2012).

Partindo desse seguimento, este estudo deu-se por meio de bases de dados eletrônicos como Google, Google Acadêmico, no qual foram utilizados métodos de buscas que proporcionaram levantamento bibliográfico, reunindo cerca de 19 pesquisas datados entre 2012 e 2023, nos quais, as buscas foram realizadas utilizando-se os descritores: Infância; Jogos Digitais, Escola.

Os trabalhos tiveram uma breve leitura do resumo para avaliação metodológica do estudo, para ter certeza de que o trabalho se relacionava com objeto de estudo em questão. Em caso de dúvida a leitura do trabalho escrito para critério de inclusão nesse estudo.

Embora se trate de uma pesquisa qualitativa, os dados quantitativos não serão desprezados neste trabalho por representarem valor significativo para uma melhor compreensão de todo o contexto em que o objeto de estudo está inserido.

Nesse âmbito, os resultados foram discutidos em duas etapas: na primeira desenvolveu-se um panorama dos dados quantitativos das produções dos trabalhos que estão inseridos no

contexto acadêmico e profissional para compor a fundamentação teórica. Na segunda foi aplicado um questionário direcionado aos professores, por meio do *Forms Google*®, composto por 7 perguntas fechadas acerca da prática dos jogos digitais no processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Para interpretação dos resultados, foram utilizados gráficos e análise qualitativa para interpretação das respostas

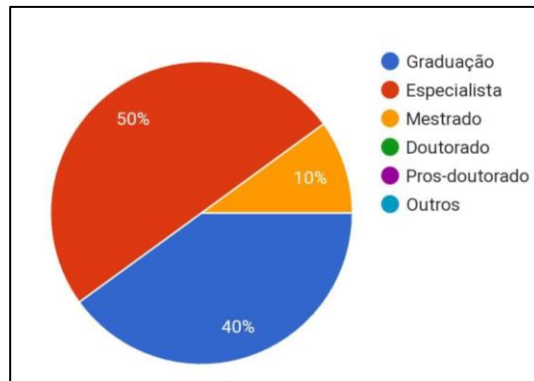
O presente estudo demonstra que a maioria dos profissionais tem especializações e poucos têm graduações, através disso podemos observar que todos sabem que os jogos digitais como recursos de aprendizagem. Além disso, as instituições não possuem jogos digitais e salas adequadas para a suas práticas, as frequências de uso representa de forma empatada por 30% com uma vez por semana e diariamente e o desenvolvimento do educando após a utilização desse recurso foi avaliado de forma positiva. Assim, tais práticas estão em conformidades com alguns teóricos que fundamentaram esse estudo, como: Damasceno; Santos (2013), Savi; Ulbricht (2015), Pereira (2017), Carvalho (2018), LDB (2018).

Dessa forma, a contribuição deste trabalho para a literatura é que através dessa pesquisa foi feita por meio de questionário disponibilizado na plataforma *Forms Google*® foi possível realizar uma atualização sobre esse tema tão importante em nossa sociedade.

4 RESULTADOS

A pesquisa quantitativa foi direcionada aos professores dos anos iniciais do ensino fundamental, feita por meio de questionário disponibilizado na plataforma *Forms Google*®, sendo identificados os possíveis resultados em relação à inserção dos jogos digitais como ferramenta na educação dos anos iniciais do ensino fundamental. No total tivemos 10 professores voluntários que participaram deste estudo, foram todos do sexo feminino sendo a faixa etária de idade 40 anos ou mais.

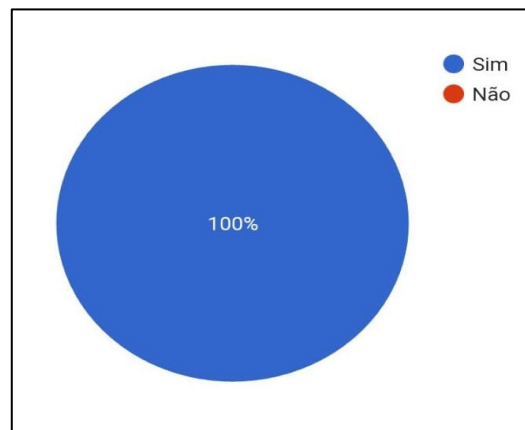
Gráfico 01 - Qual o seu nível de formação?



Fonte: Forms Google @, (2023).

Conforme o gráfico sinaliza esses profissionais a maioria tem especialização, 40% têm apenas graduação e 10% têm mestrados.

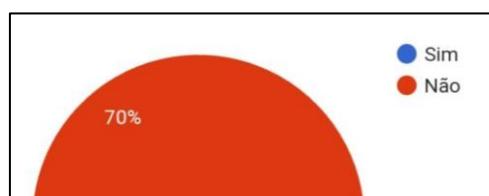
Gráfico 02 - Você tem conhecimentos sobre jogos digitais como recursos de aprendizagens?



Fonte: Forms Google @, (2023).

Através desse gráfico podemos perceber que 100% dos professores que responderam essa pergunta tem conhecimento dos jogos digitais como recursos de aprendizagem. Sendo assim os professores terem conhecimento sobre jogos digitais como recursos de aprendizagem é um indicativo positivo, pois demonstra conhecimento para explorar estratégias educacionais inovadoras e alinhadas com as necessidades dos alunos. Esse conhecimento lhes permite aproveitar o potencial dos jogos digitais como uma ferramenta para promover um ambiente de aprendizagem mais envolvente e eficaz.

Gráfico 03 - A instituição possui jogos digitais?

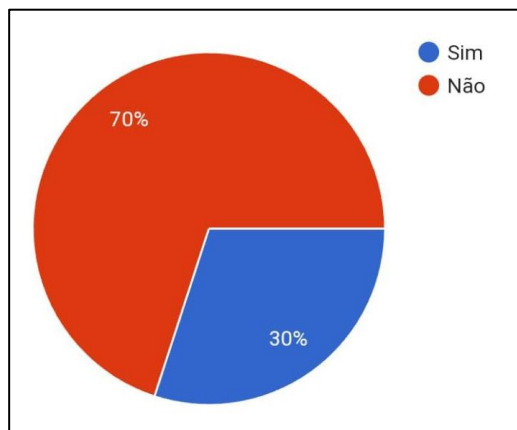


Fonte: Forms Google®, (2023).

Conforme sinaliza o gráfico, representada por 70%, indica que a maioria das instituições não possui jogos digitais. Isso sugere que a implementação de jogos digitais como recurso educacional pode não ser amplamente adotada nessas instituições.

A opção de 30% para a resposta “sim” indica que uma parcela significativa das instituições possui jogos digitais disponíveis. Essas instituições podem ter investido em recursos digitais para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem, oferecendo aos alunos a oportunidade de utilizar jogos como parte de sua experiência educacional. No entanto, o gráfico revela que a maioria das instituições não possui jogos digitais disponíveis. Isso pode ser devido a restrições financeiras, falta de conhecimento sobre os benefícios dos jogos.

Gráfico 04 - A instituição possui sala para trabalhar com jogos digitais?



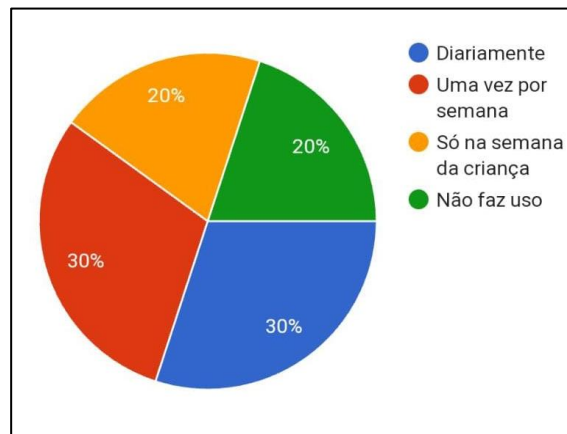
Fonte: Forms Google®, (2023).

Através desse gráfico 04 constata-se que, 70%, indica que a maioria das instituições não possui uma sala dedicada para trabalhar com jogos digitais. Isso sugere que a falta de espaço físico específico pode ser um desafio para a implementação desse tipo de recurso educacional.

A opção de 30% para a resposta “sim” indica que uma parcela significativa das instituições possui uma sala dedicada para trabalhar com jogos digitais. Essas instituições podem ter criado um ambiente específico para o uso desses recursos, o que pode proporcionar uma experiência mais estruturada e organizada.

Em resumo, o gráfico revela que a maioria das instituições não possui uma sala dedicada para trabalhar com jogos digitais. No entanto, é importante ressaltar que mesmo sem uma sala específica, os jogos digitais ainda podem ser utilizados em outras áreas ou espaços disponíveis dentro da instituição, como a sala de aula regular ou laboratórios de informática.

Gráfico 05 - Qual a frequência que você utiliza jogos digitais como recurso de aprendizagem em sala de aula?



Fonte: Forms Google ©, (2023).

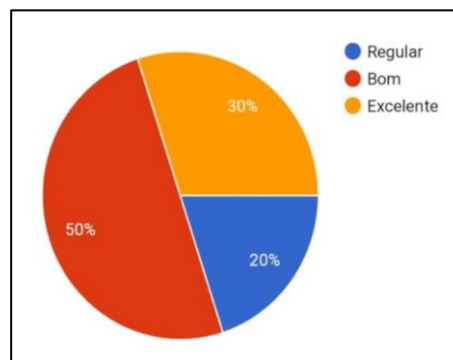
Com base nas respostas fornecidas pelo gráfico 06, a frequência mais comum, representada por 30%, corresponde ao uso diário desses jogos. Isso sugere que esses recursos são amplamente utilizados em uma base diária como parte do processo de ensino e aprendizagem.

Outra frequência relevante que, 30%, representa o uso desses jogos uma vez por semana. Isso indica que alguns educadores optam por utilizar jogos digitais com menos frequência, talvez como uma atividade especial ou complementar. Adicionado a opção de 20% para o uso de jogos digitais apenas na semana da criança sugere que alguns educadores podem considerar essa semana como um momento ideal para incorporar jogos como recursos de aprendizagem, possivelmente como uma forma de comemorar e engajar os alunos durante esse período específico.

Por fim, 20% dos entrevistados afirmaram que não fazem uso de jogos digitais como recursos de aprendizagem em sala de aula. Isso corresponde que há uma parcela significativa de educadores não utilizam jogos digitais como parte de sua abordagem pedagógica.

Contudo, o gráfico 06 revela que uma porcentagem considerável de educadores faz uso diário ou semanal de jogos digitais como recursos de aprendizagem em sala de aula, enquanto outros optam por usá-los apenas em ocasiões especiais ou não os utilizam forma alguma.

Gráfico 06 - Qual o nível de desenvolvimento do educando após a utilização desse recurso?



Fonte: Forms Google @, (2023).

Podemos observar a avaliação do nível de desenvolvimento e aprendizagem do educando após a utilização de jogos digitais como recursos de aprendizagem em sala de aula. A opção mais frequente, representada por 50%, é classificada como “bom”. Isso sugere que metade dos educadores percebe um nível satisfatório de desenvolvimento e aprendizagem dos alunos após a utilização desses recursos. Embora essa avaliação seja positiva, ela também indica que há espaço para melhorias.

A opção de 30% para a classificação “excelente” indica que uma parcela significativa dos educadores acredita que os jogos digitais como recursos de aprendizagem têm um impacto muito positivo no desenvolvimento e aprendizagem dos alunos. Essa avaliação mais alta sugere que esses educadores veem resultados significativos e benéficos na utilização desses recursos.

A opção de 20% para a classificação “regular” sugere que alguns educadores não percebem um impacto muito significativo na aprendizagem dos alunos após a utilização de jogos

digitais como recursos de aprendizagem. Isso pode indicar que esses educadores têm experiências variadas ou que os jogos digitais utilizados podem não ser adequados para atender às necessidades de seus alunos.

Desta forma, o gráfico 07 indica que a maioria dos educadores avalia positivamente o impacto dos jogos digitais como recursos de aprendizagem em sala de aula, classificando-os como “bom” ou “excelente”. No entanto, uma porcentagem significativa de educadores classifica o impacto como “regular”, indicando que nem todos os educadores percebem os mesmos benefícios ou podem enfrentar desafios específicos ao utilizar esses recursos.

5 DISCUSSÕES

Ao longo deste trabalho, exploramos em profundidade o tema a inserção dos jogos digitais como ferramenta de educação nos anos iniciais do ensino fundamental e investigamos suas várias dimensões e implicações. Esta pesquisa teve como objetivo analisar a prática de jogos digitais como recurso de aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental e responder à pergunta de pesquisa formulada no início deste estudo.

Este estudo deu-se por meio de bases de dados eletrônicos como Google, Google Acadêmico, no qual foram utilizados métodos de buscas que proporcionaram levantamento bibliográfico, reunindo 19 pesquisas datadas entre 2012 e 2023, nos quais, as buscas foram realizadas utilizando-se os descritores: Infância; Jogos Digitais, Escola. Depois, realizou uma pesquisa de campo sobre o tema a inserção dos jogos digitais como ferramenta de educação nos anos iniciais do ensino fundamental, o que satisfaz os objetivos propostos inicialmente pelo trabalho que era aplicar um questionário em alguns professores do estado do Maranhão para identificar a prática de jogos digitais como recurso de aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

De acordo com Ferreira e Ishitani (2015), a participação em jogos digitais durante a educação inicial proporciona uma experiência educacional positiva e interativa, estimulando a motivação dos alunos e facilitando a assimilação e compreensão dos conteúdos curriculares.

Os principais resultados obtidos neste trabalho foram que os jogos digitais usados como ferramenta na educação, o que gera diversos reflexos sociais positivos, tais como, os professores acreditam que os jogos digitais podem ser recursos de aprendizagem com impacto muito positivo

no desenvolvimento e aprendizagem dos alunos (PIMENTEL, 2021). Os jogos digitais excedem o mundo físico, conseqüentemente permite que os jogadores interajam com o abstrato. Eles oferecem uma prática submersa que estimula a exploração, experimentação e desenvolvimento de técnicas. Além disso, os jogos digitais têm o poder de ativar os jogadores a enfrentar competições, superar obstáculos e resistir diante da tribulação, proporcionando uma experiência diversificada (PIMENTEL, 2021).

Os resultados obtidos por Ferreira et al. (2018) e Pimentel et al. (2021), concordam com os resultados encontrados do presente estudo, quando a maioria dos educadores percebem os benefícios que esse tipo de recurso pode fornecer o momento para a aprendizagem dos alunos ou podem encontrar algumas barreiras ao utilizarem esses recursos. Para Amaral e Guerra (2020) destacam que o ato de ensinar é um poderoso agente de transformação cerebral, onde estratégias pedagógicas se convertem em estímulos que reconfiguram conexões, gerando conhecimento, habilidades e atitudes.

Ferreira e Oliveira corroboram com resultados do presente, pois na desenvoltura do uso dos jogos digitais para o desempenho da educação em melhoria e transformações no modo de superar obstáculos. Pimentel (2021), acredita que esses jogos digitais desenvolvem na educação uma motivação, interações com o obstáculo e enfrentar desafios.

Dessa forma, “[...] é importante destacar que a ampliação e interação com as tecnologias móveis no decorrer dos anos levou à utilização de tentativas de inovações no ambiente escolar.” (Bottentuit Junior; Menez; Wunsch, 2018, p. 39). Assim, é essencial que as autoridades responsáveis pela educação no país desenvolvam um projeto que possa ser implantado nas escolas, visando maior aprendizado dos alunos de maneira dinâmica e prática, pois é necessário se pensar nas mudanças que vem ocorrendo ao longo dos anos, principalmente com o aumento do uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). Visto que, “Devido à praticidade comprovada pelas novas gerações de nativos digitais inseridos na sociedade do conhecimento, surge a aprendizagem móvel, definir em um cenário atrações de possibilidades que a abrangência das TIC podem oferecer.” (Bottentuit Junior; Menez; Wunsch, 2018, p. 39). Porém, segundo Bottentuit Junior, Menez e Wunsch (2018, p. 40)

[...] há receios sobre a distinção de efeitos devido ao uso da tecnologia na educação e separação nas amplas funções atribuídas a tecnologia eletrônica, avaliando o impacto do uso fora do contexto escolar. De qualquer modo ainda que haja essa separação ou

integração no currículo escolar, por si só, o fato de ser usuário das TIC já implica em efeitos sobre a aprendizagem da leitura e escrita.

Todavia, “[...] a evolução das tecnologias revela um certo grau de urgência nas medidas educacionais, ao evidenciarmos os impasses na educação básica em contraponto dos avanços constantes da tecnologia.” (Bottentuit Junior; Menez; Wunsch, 2018, p. 41). Nesse sentido, é importante entender que “A compreensão parte da necessidade de analisarmos não somente quais recursos, mas o porquê de tal utilização na mediatização da tecnologia no ensino e em como o/a aluno/a está sendo desafiado na atividade proposta.” (Bottentuit Junior; Menez; Wunsch, 2018, p. 42). Ou seja, precisa de planejamento para a implantação de tais recursos no ensino.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os principais resultados do estudo demonstraram que o uso de jogos digitais como método educacional é muito favorável para o desenvolvimento de uma aprendizagem personalizada e adaptada às necessidades individuais das crianças, estando sempre presentes na vida do ser humano. Embora os professores tenham conhecimento sobre jogos digitais como recursos de aprendizagem e sua importância para auxiliar os discentes em suas atividades de ensino e aprendizagem, eles os utilizam às vezes diariamente ou uma vez por semana, mesmo quando a escola não possui um laboratório de informática.

Outro ponto é que os professores precisam se preparar para essa sociedade da comunicação tecnológica, que já possui diversas ferramentas tecnológicas a sua disposição para docência. O jogo digital educacional pode ser utilizado em várias situações, auxiliando e estimulando jovens e crianças, pois eles estão cada vez mais exigentes. Precisamos dar atenção a eles para que possam conhecer novas ferramentas e desenvolver maior interesse pelas aulas. É de extrema importância que a direção e os professores não fiquem desatualizados, mas sim que busquem conhecimento e capacitação para se manter sempre atualizados.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Roberto de. **Sobre políticas de governo e políticas de estado: distinções necessárias**. Instituto Millenium. 2016. Disponível em: <https://institutomillenium.org.br/sobre-politicas-de-governo-e-politicas-de-estado-distincoes-necessarias/>. Acesso em: 25 maio 2023.

AMARAL, Ana Luiza Neiva; GUERRA, Leonor Bezerra. **Neurociência e educação: olhando para o futuro da aprendizagem**. Brasília: SESI/DN, 2020. 290 p. Disponível em: https://static.portaldaindustria.com.br/media/filer_public/22/e7/22e7b00d-9ff1-474a-bb53-fc8066864cca/neurociencia_e_educacao_pdf_interativo.pdf. Acesso em: 12 nov. 2023.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 20. ed. Petrópolis: Vozes, 2014. 40 p.

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática [recurso eletrônico]**. Porto Alegre: Penso, 2018. e-PUB. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7722229/mod_resource/content/1/Metodologias-Ativas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf. Acesso em: 25 maio 2023.

BORTOLANZA, Ana Maria Esteves; GOULART, Ilsa do Carmo Vieira; CABRAL, Giovanna Rodrigues. Diferentes perspectivas de alfabetização a partir da Base Nacional Comum Curricular: concepções e desafios. **Ensino em Revista**. Uberlândia, MG, v. 25, n. Especial, p. 958-983, 2018. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/emrevista/article/view/46452/24949>. Acesso em: 10 maio. 2023.

BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista; MENEZ, Messiane Rose Correa Sá; WUNSCH, Luana Priscila. Aplicativos móveis para alfabetização e letramento no contexto do ensino fundamental. **Revista Tempos e Espaços em Educação**. Sergipe, v. 11, n. 01, Edição Especial, p. 37-56. Disponível em: <https://www.semanticscholar.org/reader/4dfb9392dab283fee5d84c4a70cd1e0991d29606>. Acesso em: 12 nov. 2023.

BRASIL. Lei 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, 16 jul. 1990.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. **Educação é a base**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_20dez_site.pdf. Acesso em: 7 maio 2023.

BRASIL. Senado Federal. **Lei de diretrizes e bases da educação nacional**. 2 ed. Brasília, DF: Senado Federal, 2018. Disponível em: https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/544283/lei_de_diretrizes_e_bases_2ed.pdf. Acesso em: 25 maio 2023.

CARVALHO, Gabriel Rios de. **A importância dos jogos digitais na educação**. Niterói, 2018. Disponível em: [https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/8945/TCC_GABRIEL_RIOS_DE_CARVALHO%20\(1\).pdf](https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/8945/TCC_GABRIEL_RIOS_DE_CARVALHO%20(1).pdf). Acesso em: 8 de maio 2023.

DAMACENO, Daniel Ventura; SANTOS, Rosimeire Martins Régis dos. Objetos de Aprendizagem no Contexto Escolar. **Revista de Educação, Ciência e Tecnologia**. Canoas, v. 2, n. 2, p. 1-21, 2013. Disponível em:

<https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/download/1813/1419>. Acesso em: 23 set. 2023.

FERREIRA, Ronan L. R.; ISHITANI, Lucila. Jogos educacionais digitais para idosos: uma revisão sistemática de literatura. *In: Simpósio Brasileiro de Informática na Educação*, 26., 26-30 out. 2015, Maceió. **Anais [...]**. Maceió: UFAL, 2015. p. 404-413. Disponível em: <http://milanesa.ime.usp.br/rbie/index.php/sbie/article/view/5196>. Acesso em: 12 nov. 2023.

FREITAS, Luiz Carlos de. **A organização do trabalho pedagógico no contexto atual do ensino público brasileiro**. Entrevista Luiz Carlos de Freitas. *Crítica Educativa*, Sorocaba, vol. 2, n. 1, p. 202-206, jan/jun. 2016. Disponível em: <https://www.criticaeducativa.ufscar.br/index.php/criticaeducativa/article/view/79/215>. Acesso em: 15 mar. 2023.

FIORENTINI, Dario; LORENZATO, Sergio. **Investigação em Educação**: percursos teóricos e metodológicos. 3 ed. Campinas: Autores Associados, 2012.

MARTINS, Onilza Borges; MASCHIO, Elaine Cátia Falcade. As tecnologias digitais na escola e a formação docente: representações, apropriações e práticas. **Revista Actualidades Investigativas em Educación**. Costa Rica, v. 14, n. 3, p. 1-22, 2014. Disponível em: <https://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v14n3/a20v14n3.pdf>. Acesso em: 25 maio 2023.

MORGAN, Dimas Anaximandro da Rocha et al. As políticas públicas no contexto da educação infantil brasileira. **Construção psicopedagógica**. São Paulo, v. 22, n. 23, p. 51-58, 2014. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/cp/v22n23/04.pdf>. Acesso em: 7 maio 2023.

NASCIMENTO, Edaniele Cristine Machado do. Processo histórico da educação infantil no Brasil: educação ou assistência? *In: Congresso Nacional de Educação*, 12., 26-29 out. 2015, Curitiba. **Anais [...]**. Curitiba: PUCPR, 2015. p. 17439-17455. Disponível em: <https://docplayer.com.br/50279442-Processo-historico-da-educacao-infantil-no-brasil-educacao-ou-assistencia.html>. Acesso em: 8 maio de 2023.

PERENSKY, Marc. **Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais**. Tradução de Eric Yamagute. São Paulo: Senac, 2012.

PIMENTEL, Fernando Silva Cavalcante. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**: teoria e prática. Rio de Janeiro: BG Business Graphics Editora, 2021, 197 p. ISBN: 978-65-992447-6-6.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. Jogos educacionais digitais: benefícios e desafios. **Novas Tecnologias na Educação**. Rio Grande do Sul, v. 6, n. 2, p. 1-10, 2008. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14405/8310>. Acesso em: 7 maio 2023.

SILVA, Simone Oliveira de Andrade. A educação infantil no Brasil: desenvolvimento e desafios ao longo da história. *Cadernos Cenpec*. São Paulo, v. 4, n. 1, p. 16-35, jun. 2014. Disponível em: <http://cadernos.cenpec.org.br/cadernos/index.php/cadernos/article/download/280/273>. Acesso em: 7 maio de 2023.