

## JOGO DIGITAL COMO INSTRUMENTO DE INICIAÇÃO DA ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Maria Alice de Oliveira Lima <sup>1</sup>  
Alexandre Ribeiro da Silva <sup>2</sup>  
Arthur Baracho de Araújo <sup>3</sup>  
Raissa Mikaelly Souza da Silva <sup>4</sup>  
Thayná de Souza Silva Lima <sup>5</sup>

### RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo apresentar o desenvolvimento e aplicação de um jogo como método de iniciação da Alfabetização na Educação Infantil. Para a realização deste estudo, utilizou-se como procedimento metodológico a pesquisa exploratória e qualitativa, pautada em uma pesquisa-ação. Além disso, esse estudo baseia-se em livros, artigos com objetivo de realizar um levantamento bibliográfico sobre os jogos digitais e o papel e sua importância de promover um ensino atrativo, dinâmico e significativo na aprendizagem. A pesquisa foi embasada pelos os autores Paulo Freire (1992), Almeida (1998), Petry L. (2016), Santos (2020), Albuquerque *et al* (2021), entre outros. O estudo discute o papel do jogo digital na Educação Infantil, a partir da sua criação e a sua prática no processo de ensino- aprendizagem das vogais e as consoantes de forma lúdica, didática e divertida. Diante da pesquisa, pode-se concluir o êxito na associação da gamificação como meio de ensino, proporcionando a aquisição de conhecimento significativo e promissor ao educando.

**Palavras-chave:** Jogo Digital; Educação Infantil; Pesquisa; Alfabetização; Aprendizagem.

### INTRODUÇÃO

A alfabetização de crianças, infelizmente, tem sido um grande impasse na educação brasileira nas últimas décadas. Apesar dos inúmeros esforços, ainda buscamos alternativas para que esse problema seja superado de forma equânime e sustentável. Um dos grandes debates no período de promulgação na Base Nacional Comum Curricular foi a definição de que o processo de alfabetização deveria ser contemplado ao final do segundo ano do Ensino Fundamental.

<sup>1</sup> Pós Graduanda do curso de Educação Infantil e Anos Iniciais – Faveni – RN, [aliceoliveira0599@gmail.com](mailto:aliceoliveira0599@gmail.com);

<sup>2</sup> Doutorando no programa de Pós Graduação em Educação – PPGDE – Universidade Federal do Rio Grande do Norte – RN, [alribeirosilva@outlook.com](mailto:alribeirosilva@outlook.com);

<sup>3</sup> Graduado em Licenciatura em Pedagogia pelo Centro Universitário Maurício de Nassau (UNINASSAU) – RN, [arthurgbaracho@gmail.com](mailto:arthurgbaracho@gmail.com);

<sup>4</sup> Pós Graduanda do Curso de Psicopedagogia e Educação Infantil – Faveni – RN, [raissamikaelly013@gmail.com](mailto:raissamikaelly013@gmail.com);

<sup>5</sup> Pós Graduanda do Curso de Psicologia Infantil – Faveni – RN, [thaynasouz@outlook.com](mailto:thaynasouz@outlook.com).



Apesar dessa definição legislativa, outros estudos como Albuquerque *et al.* (2021) e Santos (2020) apontam caminhos para estimular o contato com a leitura e escrita ainda nessa etapa de forma lúdica, dinâmica, interativa usando-as como instrumento para o desenvolvimento das habilidades inerentes aos 5 campos de experiência da BNCC. Quanto mais letrado e lúdica forem as atividades da Educação Infantil, maior a possibilidade de o processo de alfabetização ocorrer de forma efetiva e sem possíveis atrasos. A dificuldade é pensar como realizar esse processo de forma espontânea e sem a imposição de que as crianças dominem o Sistema de Escrita Alfabética ao final do nível IV na Educação Infantil.

Um dos inúmeros caminhos possíveis para colaborar nesse processo é a utilização dos Jogos Digitais na Educação Infantil. O avanço das tecnologias digitais e a grande quantidade de jogos desenvolvidos anualmente para smartphones e com as crianças interagindo utilizando-os de maneira constante em diversos contextos, a escola não pode deixar de trazer esse universo para a instituição. Para Petry L. (2016, p 18) “os jogos digitais são tomados como novos objetos de uma cultura e uma sociedade designada como pós-moderna”, ou seja, o professor pode utilizar desse recurso para deixar as aulas mais atrativas para os alunos, além de promover ao mesmo tempo, a aprendizagem para além dos conteúdos da escola, como também em harmonia com a realidade presente e a que virá ao decorrer dos anos com a modernização.

Dessa forma, o referido trabalho tem por objetivo discutir o papel do jogo digital na Educação Infantil a partir do desenvolvimento de um jogo e uma proposta de ensino aprendizagem. Para tal, destaca-se como objetivos específicos, analisar o papel do jogo digital na Educação Infantil; Descrever a relevância do jogo digital no processo ensino e aprendizagem; desenvolver um jogo digital como instrumento metodológico para a educação infantil.

Trata-se de um relato de experiência na qual buscou-se refletir sobre a atuação da Educação Infantil de forma a atuar como profissional que não apenas consome conhecimento e recursos disponíveis na rede mundial de computadores, mas, como um ser capaz de buscar e criar soluções inovadoras para os desafios da educação do século XXI. Dessa maneira a partir da reflexão de como o jogo digital pode ajudar no processo ensino-aprendizagem na Educação Infantil, criou-se um jogo digital e uma proposta didática que buscou refletir sobre esse papel, assim como, buscar possibilidades para estimular o contato com a leitura e a escrita ainda na Educação Infantil respeitando os campos de experiência e os aspectos cognitivos, sociais e afetivos das crianças na Educação Infantil.

A necessidade de buscar construir um leque de caminhos possíveis para atuação na Educação Infantil está no cerne desse trabalho, uma vez que ao se fazer perguntas e pensar a



atuação docente através da tríade reflexão-ação-reflexão (Freire, 2000) além de possibilitar a transformação do processo de ensino aprendizagem na educação pública, estimula-se a partir do desenvolvimento de competências, reflexão, pesquisa, crítica e inovação da prática educativa colaborando na busca por novas práticas que possibilitem a garantia do direito à aprendizagem.

## **METODOLOGIA**

Para a realização desse estudo, foi tomado como base as reflexões de Gerhardt e Silveira (2009), elaborando uma pesquisa básica que pretende gerar novos conhecimentos, sem aplicação prática prevista inicialmente. Para prosseguir esse levantamento, iremos utilizar uma abordagem qualitativa. Conforme destacado por Deslauriers (1991):

Na pesquisa qualitativa, o cientista é ao mesmo tempo o sujeito e o objeto de suas pesquisas. O desenvolvimento da pesquisa é imprevisível. O conhecimento do pesquisador é parcial e limitado. O objetivo da amostra é de produzir informações aprofundadas e ilustrativas: seja ela pequena ou grande, o que importa é que ela seja capaz de produzir novas informações. (DESLAURIERS, 1991, p. 58).

Além de ser caracterizado por uma pesquisa de base exploratória pois de acordo com Gil (2002, p. 27): “pesquisas exploratórias são desenvolvidas com o objetivo de proporcionar visão geral, de tipo aproximativo, acerca de determinado fato”, assim, com esse tipo de pesquisa, a proximidade com o objeto de pesquisa é possível devido às explicações feitas por meio das diversas teorias encontradas na revisão de literatura.

A pesquisa é de natureza bibliográfica, baseada em recursos como livros, artigos científicos e periódicos, e tem como foco a literatura profissional, bem como a legislação vigente que trata do assunto. Há um compilado e imortalização dos fatos, para que futuras gerações possam utilizá-los como base em suas pesquisas, assim como foi feito pelos autores deste projeto. Além disso, ancorando-nos no conceito construído por Thiollent (2008, p. 14), segundo o qual:

“A Pesquisa-ação é um tipo de pesquisa social com base empírica, que é conceituada e realizada em estreita associação com uma ação ou resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.”

Apesar da pesquisa ter base empírica, fez-se necessária a construção de uma base teórica que nos ajudasse a compreender o fenômeno a ser estudado. Na educação, a aplicação da pesquisa-ação permite conceber e planejar estratégias cujo foco não se limita à descrição

do problema, mas à colaboração na sua solução, desde que proponha uma solução para o problema.

Inicialmente, o grupo de pesquisa teve várias conversas a respeito da realidade dos alunos do nível IV da Escola Municipal Josina Pereira de Messias localizada no município de Ielmo Marinho/RN, em que os mesmos possuem dificuldade em reconhecer e distinguir as letras do alfabeto, quanto às suas características, especialmente entre vogais e consoantes. Após a reunião da equipe de pesquisa, foi tomada uma decisão da criação de um jogo em que trabalhassem os fundamentos das vogais, com o objetivo de incentivar a criança a identificá-las e compreender ao qual grupo as mesmas pertencem, para que assim a docente da turma conseguisse dar prosseguimento aos conteúdos subsequentes da grade curricular da rede de ensino, trazendo a iniciação no processo de alfabetização de seus discentes.

Para o desenvolvimento do jogo, o grupo tinha dois objetivos principais: o primeiro consistia em despertar a curiosidade dos discentes, de tal forma que se mantivessem interessados para jogar, para que aprendessem sobre as vogais brincando; o segundo e último, por sua vez, era de garantir que o mesmo funcionasse em um local com pouco ou nenhum acesso à internet, já que na instituição de ensino infelizmente, havia dificuldades na velocidade e conexão deste recurso. Depois, foi pensado no gênero do jogo que, inicialmente seria um jogo de tabuleiro, entretanto, para facilitar a jogabilidade dos alunos, foi feita uma adaptação de caça-palavras com um “caça-letras”, em que o estudante iria em meio as consoantes, selecionar as vogais. Neste processo, foi analisado qual seria o local de criação do mesmo, a princípio seria no *PowerPoint*, todavia, foi elaborado na plataforma *PICO-8 Education Edition* da empresa Lexaloffle Games Ltd. (2015) após tanto ao conhecimento da sua existência como a sua infinidade de recursos. Por fim, foi a discussão sobre qual seria o tema do jogo, como viagem espacial e até mesmo um jogo de amarelinha, mas, o consenso se aplicou a uma narrativa simples, com uma história de fácil compreensão ao público alvo.

A história se passa quando a personagem Lulu acidentalmente derruba a sua caixa mágica de vogais e, quando a mesma vai recolhê-las, aparecem outras letras. Ganha o jogo se o jogador fizer 50 pontos. Ao capturar uma vogal, acrescenta 5 pontos e, ao pegar uma consoante perde 5 pontos. O jogo denominado de “Lulu e as vogais” foi pensado para ser aplicado como um plano de aula para a turma citada anteriormente neste estudo.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**



## O JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL COMO INSTRUMENTO FACILITADOR DO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Na Educação Infantil em particular, o brincar é uma ferramenta poderosa para a aprendizagem experiencial, pois permite que a aprendizagem seja vivenciada por meio da socialização e interação social. O brincar é uma importante forma de comunicação, e é por meio desse ato que a criança reproduz seu cotidiano, na qual facilita o processo de aprendizagem da criança, pois fomenta a construção da reflexão, autonomia e criatividade, criando uma estreita relação entre brincar e aprender.

Quando adicionamos os jogos nesse processo do brincar, proporcionamos a sistematização do brincar e cria-se um espaço no qual as crianças podem se expressar com mais facilidade, a ouvir, respeitar e discordar, a exercer a liderança, a ser orientada e a compartilhar suas experiências e aprendem a respeitar as regras, ampliam suas relações sociais, respeitam a si mesmas e aos outros.

Com o avanço tecnológico, temos uma democratização do acesso aos jogos digitais, que cada vez mais torna-se presente no cotidiano infantil. Para Balasubramanian e Wilson (2006), os jogos são uma ótima maneira de desenvolver habilidades para além da escola. Com os recursos digitais, o aluno pode se tornar o protagonista do seu próprio conhecimento, aprendendo conceitos como raciocínio lógico, criatividade e paciência. E com essas características, pode-se usar essas ferramentas para inovar sua prática e tornar suas salas de aula mais envolventes e produtivas, tornando-as um ambiente no qual o contato com a leitura e escrita torna-se algo espontâneo e dinâmico no qual a interação com os jogos em harmonia com as interações sociais em sala propiciam esse feito.

Sendo assim os jogos são pensados como interfaces interativas envolventes que capturam a atenção do jogador, exigindo maior concentração e níveis de habilidade, e cuja função principal é proporcionar diversão, distração e entretenimento, contudo com enorme potencial para estimular o acesso ao mundo letrado e desenvolver habilidades cognitivas, afetivas e sociais. Seguindo essa narrativa, para Almeida (1998, p.95):

Os jogos possuem uma capacidade única de criação de mundos e regras próprias, abrindo infinitas possibilidades de conteúdo e novas interações, que associado à atenção que eles captam dos jogadores (o nível de imersão que possuem), os tornam ferramentas lúdicas com um grande potencial de aplicação na educação

Além de muito divertidos, esses jogos auxiliam no aprendizado, proporcionam uma instrução que respeita as regras, a estratégia e o controle do tempo, proporcionando às crianças



a superação de si mesmas e do trabalho em equipe, ajudando os alunos a se desenvolverem a partir de perspectivas criativas, emocionais, históricas, sociais e culturais. Nessa ação, as crianças inventam, descobrem, desenvolvem habilidades e competências. Para além dessas características os jogos digitais na educação infantil, é um importante aliado na formação das atitudes da criança, como por exemplo, o respeito, os limites e a competição.

Diante disso, o professor deve observar o comportamento de cada criança diante de situações que envolvem determinadas atitudes e mostrar a ela, que nem tudo acontece da forma como desejamos. Em uma competição, se adversário for ganhador, quem perdeu tem que entender que nem sempre ganhamos, e o mais importante no jogo é a diversão, é a trajetória do que se aprendeu no caminho. Cabe ao professor utilizar os jogos digitais, extraindo atividades que estimulam as crianças a criar estratégias de soluções, isto é, não apenas o jogo em si, mas usá-lo como forma de enriquecer seus conhecimentos e possibilitar o seu desenvolvimento

Para Bazzo *et al.* (2014), as dificuldades das escolas e dos educadores contemporâneos está em encontrar ferramentas que rompam com algumas tradições vigentes no ensino, associando a essa a realidade que vem sido cada vez mais presente na vida das crianças. Diante disso, cabe aos envolvidos no processo educacional na Educação Infantil, pensar no desenvolvimento de atividades educativas com utilização de jogos digitais, aproveitando a dimensão pedagógica desses instrumentos e suas possibilidades, trazendo uma proposta de trazer mais uma forma que promova uma aprendizagem significativa.

## **A INSERÇÃO DA LEITURA NA EDUCAÇÃO INFANTIL A PARTIR DOS JOGOS DIGITAIS E OS CAMPOS DE EXPERIÊNCIA**

Os professores da Educação Infantil têm um papel fundamental na construção do ensino e aprendizagem das crianças. Ele não é um cuidador, mas uma pessoa que amplia possibilidades, um companheiro que fica ao lado da criança enquanto ela aprende. Através da organização do tempo, espaço e matéria, os professores podem garantir muitas explorações, investigações e experiências com e para as crianças. No documento Referencial Curricular Nacional - RCNEI (1998) para a Educação Infantil diz que:

“Na instituição de educação infantil, pode-se oferecer às crianças condições para as aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e aquelas advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos. É importante ressaltar, porém, que essas aprendizagens, de natureza diversa, ocorrem de maneira integrada no processo de desenvolvimento infantil. Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma



integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.” (RCNEI, 1998, p.23)

Dessa maneira ele tem autonomia para buscar soluções inovadoras para superar as adversidades no seu campo de atuação profissional. Quando aqui colocasse-se os jogos digitais como elementos que podem propiciar o contato com a leitura na educação infantil, segue-se o entendimento de que sobre a importância de ler o mundo de forma quanto mais ocorre o estímulo ao contato com a leitura, mas estimula-se a criança a pensar e se desenvolver, pois como aponta Freire (1992), a leitura e a escrita, são muito mais do que simplesmente interpretar letras ou palavras, é a visão de mundo e de conhecimento repassada por gerações, para que assim as pessoas estejam em sintonia com a sociedade.

Dessa maneira, ao propor a utilização dos jogos digitais na educação infantil estamos estimulando o contato com a leitura de forma fluida e não impositiva e ainda estimulando o desenvolvimento de habilidades em consonância com o que é estabelecido na Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2018). O quadro a seguir, traz uma associação da BNCC (2018) com o jogo apresentado neste projeto e os seus benefícios sendo utilizado na Educação Infantil:

**Quadro 1 – Habilidades da Educação Infantil da BNCC que são utilizadas no jogo “Lulu e as vogais” e seus benefícios para a criança no processo de alfabetização**

Descrição da habilidade na BNCC	Código na BNCC	Benefícios para a criança
“Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação”	EI03EO03	Uma das potencialidades da utilização dos jogos digitais é o fortalecimento do trabalho de equipe, uma vez que ao jogar e conversar sobre as estratégias para realizar os objetivos colocados pelo jogo.
“Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos, do campo de experiência o eu o outro e o nós”	EI03EO04	Promove-se o diálogo e interação com os alunos, o que corrobora para a cooperação.
“Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações”	EI03EO02	Dependendo das características do jogo, o aluno é estimulado a optar por uma ação em poucos segundos, desta forma estimula a tomada de decisões para resolver situações o que colabora para o desenvolvimento da sua autonomia.

<p>“Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão”</p>	<p>EI03EF01</p>	<p>Após ou durante a utilização de um jogo cria-se o que se chama de narrativa emergente, uma situação criada a partir da interação com o jogo que varia de jogador para jogador, ao estimular as crianças a contarem como foi a sua experiência com a proposta do jogo, o que viram e o que gostaram.</p>
<p>“Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita espontânea.”</p>	<p>EI03EF09</p>	<p>Ter o conhecimento prévio das letras, suas funcionalidades, sons e classificações, contribuindo para o processo de iniciação da alfabetização já na Educação Infantil, o que auxilia as crianças na transição para o Ensino Fundamental.</p>

Fontes: BNCC (2018) e Autores (2022).

O quadro 1 apresentou a associação do documento com a prática do jogo, quanto a sua proposta, impacto, expectativas a serem cumpridas. Complementando a análise anterior, Tiellet *et al.* (2007), relata que:

“Os jogos educativos digitais apresentam um conteúdo a ser aprendido e atividades práticas com objetivos educacionais baseados no lazer e diversão. São atrativos e podem ser muito divertidos. A motivação do aprendiz acontece como consequência da abordagem pedagógica adotada que utiliza a exploração livre e o lúdico[...] Além disso, auxiliam na construção da autoconfiança e incrementam a motivação do contexto da aprendizagem. A atividade de jogar é uma alternativa de realização pessoal que possibilita a expressão de sentimento e de emoção.” (TIELLET *et al.*, 2007, p.4)

Dessa maneira, se os objetivos apresentados no jogo estiverem relacionados a leitura ou a leitura e estiver presente nesse ambiente através de diálogos, narrativa, menus ou outros elementos, estaremos além de criar um espaço de contato com o mundo da leitura de forma lúdica para as crianças da educação infantil através dos jogos digitais na Educação Infantil, estaremos desenvolvendo as habilidades inerentes a essa etapa da educação básica e apresentando o caráter motivador, cooperativo, divertido, imersivo, criativo, interativo e socializador dos jogos digitais na educação infantil.

## O PAPEL DO JOGO DIGITAL COMO FACILITADOR NA APRENDIZAGEM

Com o avanço da tecnologia, surgiram diversas ferramentas para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem. Os professores podem usar essas ferramentas para inovar sua abordagem e tornar suas salas de aula mais envolventes e produtivas. Os jogos digitais podem



ser pensados como interfaces interativas envolventes que capturam a atenção do jogador, oferecendo desafios que exigem maior concentração e níveis de habilidade, e cuja função principal é proporcionar diversão, distração e entretenimento.

Um dos maiores desafios no dia a dia de um professor é transformar o aprendizado em uma tarefa divertida, principalmente para as crianças pequenas. Para isso, é preciso não apenas muita criatividade e flexibilidade para lidar com as emoções das crianças pequenas, mas também ferramentas que atendam às necessidades de ensino dos alunos e envolvem seus interesses e os jogos são ótimos para atender essas necessidades.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo “Lulu e as vogais” apresentado inicialmente neste estudo, como está em seu nome, consiste em trabalhar as vogais, de forma simples, dinâmica e lúdica. Devido às atividades do calendário escolar da Escola Municipal Josina Pereira de Messias do município de Ielmo Marinho/RN, a aplicação da parte prática do projeto ficou comprometida, tendo que ser aplicada em apenas 4 crianças, recrutadas de forma voluntária, sendo 3 delas alunas de aulas de reforço de um dos membros do projeto e 1 membro familiar de outra participante da equipe de pesquisa. A jogabilidade consiste em capturar as vogais, sendo estas valendo 5 pontos e, ao pegar uma consoante o jogador perde 5 pontos, finalizando a partida ao completar 50 pontos. A seguir apresentaremos a imagem do cenário do jogo que foi construído para facilitar aprendizagem das crianças:

**Figura 1 – O jogo “Lulu e as vogais”**



Fonte: Lexaloffle Games Ltd. (2015) e Acervo dos autores (2022).

Na figura 1 foi apresentada a prática do jogo, em que o jogador deve movimentar a personagem para coletar as vogais, desviando das consoantes. A proposta desse jogo é ajudar os jogadores a identificar as letras de forma lúdica, atrativo e divertida. Além disso, tem o objetivo de desenvolver as potencialidades da concentração, criatividade, noções de lateralidade, direcionamento, localização, persistência, sentimentos e a consciência dos seus

limites. Logo abaixo exibiremos o quadro demonstrando o nível de alfabetização de cada criança, sua idade, tempo de jogabilidade, seu desempenho no jogo e suas considerações sobre a atividade:

**Quadro 2 - Aplicação prática do jogo “Lulu e as vogais”**

Idade	Nível de conhecimento alfabético	Duração	Desempenho	Considerações
6 anos	Alfabético. Mesmo com um nível maior de conhecimento do que os demais, em alguns momentos apresenta dificuldades no reconhecimento das vogais, quanto a sonoridade das mesmas.	12 min.	No início apresentou um pouco de dificuldades quanto a jogabilidade, perguntando em alguns momentos se as letras “u” e “o” eram consideradas vogais, mas depois de uma breve explicação, conseguiu finalizar o jogo.	Gostou muito do jogo, disse que serviu muito para ajudá-lo a revisar as vogais. Jogou várias vezes novamente, diminuindo o tempo em cada partida.
6 anos	Silábico-alfabético. Possui conhecimento intermediário na identificação das letras do alfabeto com poucos desvios, confundindo às vezes as vogais e consoantes.	7 min.	Ficou com um pouco de insegurança no início, mas logo se envolveu no jogo, se empolgando a cada ponto conquistado.	Adorou o jogo, disse que o motivou para melhorar na leitura e escrita. Jogou várias vezes, diminuindo o tempo em cada partida.
5 anos	Pré-silábico. Possui pouco conhecimento sobre as letras do alfabeto.	20 min.	Ficou nervoso com o jogo, não sabendo identificar as vogais. Foi necessária uma pequena explicação sobre o assunto. Depois disso, conseguiu finalizar o jogo.	Adorou o jogo, disse que o mesmo lhe incentivou a continuar estudando cada vez mais. Jogou por várias vezes e foi se superando cada vez mais, diminuindo o tempo entre uma jogada e outra.
5 anos	Pré-silábico. Possui pouco conhecimento sobre as letras do alfabeto.	2 min.	De forma geral, conseguiu realizar o jogo sem nenhuma dificuldade.	Gostou muito do jogo, jogou o mesmo várias vezes. Em cada vez que jogou, concluiu o mesmo em menos tempo.

Fonte: Autores (2022).

Conforme apresentado no quadro 2, a aplicação do jogo foi cativante para os jogadores, fazendo com que as mesmas se sentissem motivadas a tentarem cada vez mais se aperfeiçoarem a se superarem em cada partida. De forma lúdica e didática, aprenderam/revisaram brincando o conceito do que é vogal e consoante. Além de auxiliar na identificação de como está o nível de conhecimento do conteúdo de cada voluntário, também foi possível detectar fatores emocionais e como estes influenciam no processo de aprendizagem, como a ansiedade, nervosismo, tristeza, alegria, o humor da criança, entre outros.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Diante dos resultados da pesquisa, pode-se concluir que o estudo sobre o jogo digital como instrumento metodológico na Educação Infantil proporcionou uma aprendizagem significativa e de suma relevância para a prática pedagógica abordada pela pesquisa. Constatou-se que os jogos digitais têm o potencial de realmente mudar os métodos utilizados no processo de ensino, estimulando a criatividade, engajamento, motivação, autoconfiança das crianças e tornando as aulas mais criativa e dinâmica.

Notadamente, os jogos digitais são utilizados para inovar ou complementar o currículo, sendo uma ferramenta de ensino que auxilia no processo de ensino e aprendizagem das crianças. Os professores devem se adaptar a essas inovações e utilizar continuamente esses recursos em seus métodos de ensino e que eles passem não sendo mais o detentor do conhecimento, mas torne-se um mediador do saber.

O desenvolvimento do jogo “Lulu e as vogais” trouxe muita diversão e ao mesmo tempo é uma ferramenta que auxilia e estimula ainda mais o interesse das crianças pela aprendizagem. Pois, além de aprenderem as letras elas se divertem fazendo isso. Portanto, esta pesquisa permite identificar os jogos como um recurso didático que aproxima o aprendizado da realidade sociocultural das crianças. Conclui-se que os objetivos propostos foram plenamente alcançados e este trabalho serve como uma contribuição para integrar o uso do brincar com abordagens da Educação Infantil para ajudar a desenvolver processos de aprendizagem significativos em um mundo em evolução tecnologicamente.

## **REFERÊNCIAS**

BALASUBRAMANIAN, Nathan; WILSON, Brent G. Games and Simulations. In: SOCIETY FOR INFORMATION TECHNOLOGY AND TEACHER EDUCATION



INTERNATIONAL CONFERENCE, 2006. **Proceedings...v.1**. 2006. Disponível em: < [https://www.academia.edu/17472444/GAMES\\_AND\\_SIMULATIONS](https://www.academia.edu/17472444/GAMES_AND_SIMULATIONS) >. Acesso em: 23 jun. 2022.

BAZZO, Walter Antonio; BAZZO, Jilvania Lima dos Santos; PEREIRA, Luiz Teixeira do Vale. **Conversando sobre educação tecnológica**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2014

BRASIL. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, MEC/SEF, 1998.

DE ALBUQUERQUE, Eliana Borges C.; FERREIRA, Andrea Tereza Brito. ARTIGO – PRÁTICAS DE ENSINO DA LEITURA E DA ESCRITA NA EDUCAÇÃO INFANTIL NO BRASIL E NA FRANÇA E OS CONHECIMENTOS DAS CRIANÇAS SOBRE A ESCRITA ALFABÉTICA. *Educ. rev.* [online]. 2020, vol.36 [cited 2021-04-05], e159401.

DESLAURIERS J. P. **Recherche Qualitative**. Montreal: McGraw Hill, 1991.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**. In:Id. São Paulo, Cortez,1992, p. 1124.

GERHARDT, T. A.; SILVEIRA, D. T. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre, editora da UFRGS, 2009.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo, Atlas. 2008.

LEXALOFFLE GAMES LTD. **Lexaloffle**. Página Inicial, 2015. Disponível em: < <https://www.lexaloffle.com/> > Acesso em: 04 jun. 2022.

P. N. de Almeida, **Educação lúdica**. Edições Loyola, 1998.

PETRY, L. C. O conceito ontológico do jogo. In: ALVES, L.; COUTINHO, I. de J. (Coord.). **Jogos digitais e Aprendizagem: Fundamentos de uma prática baseada em evidências**. Campinas: Papyrus, 2016. Cap. I, pag. 17-42.

PICO-8 FANTASY CONSOLE. Pico-8: **Education Edition**. Página Inicial. Disponível em: < <https://www.pico-8-edu.com/> > Acesso em: 04 jun. 2022.

SANTOS, Laís Paula Freitas. **ALFABETIZAR OU NÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL? POSSIBILIDADES E CRÍTICAS ACERCA DESSE ENSINO NESTA ETAPA DA EDUCAÇÃO BÁSICA**. São Paulo, 2020.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 2008.

TIELLET, Cláudio Afonso et al. **ATIVIDADES DIGITAIS:: SEU USO PARA O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES COGNITIVAS**. 2007. Disponível em:<<http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14152/8087> >. Acesso em: 20 mar. 2015.