



## Jogo digital como tecnologia educacional para a comunicação e prática pedagógica<sup>1</sup>

Marcelo José Barbosa Rodrigues de LIMA<sup>2</sup>  
Gustavo dos Santos FERNANDES<sup>3</sup>  
Jadeanny Arruda Silva dos SANTOS<sup>4</sup>  
Laryssa Rayanne Silva de AGUIAR<sup>5</sup>  
Flávio José de Oliveira SILVA<sup>6</sup>  
Faculdade do Norte do Paraná, Sarandi, PR

### Resumo

O uso das ferramentas tecnológicas tem proporcionado novos caminhos na busca pelo conhecimento, assim uma das maneiras de aprimorar essa descoberta está ligada ao uso dos jogos educacionais na forma digital, onde o processo de ensino e aprendizagem torna-se mais prazeroso e desafiante. Baseado no fato da importância dos jogos educacionais digitais para o processo de aprendizagem, este artigo tem como finalidade descrever o desenvolvimento e aplicação de um jogo educativo digital como recurso de ligação entre o aluno e o conteúdo didático. Os resultados obtidos e as observações realizadas indicam claramente que o jogo foi eficiente e motivador, tendo em seu corpo o aspecto lúdico e o educativo, contribuindo para aprendizagem e compreensão do conceito dos sinônimos. Com isso, faz-se aqui sua importância como facilitador no processo de ensino aprendizagem.

**Palavras-chave:** Caça Palavras dos Sinônimos; Jogo Educativo Digital; Prática Pedagógica; Tecnologias Educacionais.

### Introdução

Atualmente a Informática vem obtendo cada vez mais importância no cenário educacional. Seu uso como ferramenta de aprendizagem e sua atuação no meio social vem ganhando proporções cada vez maiores entre nós. Com isso, frente a essa nova tecnologia a educação encontra-se em constantes mudanças estruturais e funcionais. Segundo Lopes (2004, p. 1), “Houve época que era necessário justificar a introdução da Informática na escola. Hoje já existe consenso quanto à sua importância. Entretanto o que vem sendo questionado é da forma com essa introdução vem ocorrendo”.

A educação é um dos segmentos da sociedade que mais vem sendo influenciados pela presença das tecnologias, sobretudo as digitais. As tecnologias digitais (TDs) tem provocado

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ 06 – Interfaces Comunicacionais do Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 2 a 4 de julho de 2015.

<sup>2</sup> Graduado em Informática pelo IFRN, e-mail: marcelobr\_im@hotmail.com

<sup>3</sup> Mestrando do Curso de Educação da FacNorte, e-mail: gugastrong@hotmail.com

<sup>4</sup> Estudante de graduação em Jornalismo – UFRN. 4º semestre. E-mail: jadeanny\_@hotmail.com

<sup>5</sup> Estudante de graduação em Jornalismo – UFRN. 4º semestre. E-mail: laryssa.rayanne@hotmail.com

<sup>6</sup> Orientador do trabalho. Doutorando em Educação no PPGED/ UFRN, e-mail: flavio.silva@unp.br



profundas mudanças e transformações, associada aos processos de ensinar e aprender, despertando o surgimento de novos meios de compreensão das possibilidades de concretização do aprendizado.

Frente a essas novas tecnologias, torna-se relevante a aplicação desses meios nas escolas e quais os impactos que estes ocasionam sobre o ensino e a aprendizagem. O ponto inicial é há redução na exclusão digital, logo depois, se tem os alunos que desenvolvem capacidades naturais como a criatividade e a autonomia. Nesse contexto, o ambiente de ensino só tem a ganhar com a inclusão dos softwares em seus currículos. Além disso, esses softwares educativos são compostos por documentos dinâmicos, links diversos, interação, favorecendo um maior proveito por parte dos alunos.

Assim como a tecnologia, a construção do conhecimento encontra-se em constante evolução, logo se faz necessária a introdução da Informática na educação de crianças. Professores e pais deverão ser os principais incentivadores intermediando nesse processo de transformação. É significativo o ingresso da criança no mundo digital desde seus primeiros momentos de vida, pois é nessa etapa que o computador passa a ser enxergado com um mecanismo de diversão. E é por meio desse cenário lúdico que se procura investigar o interesse infantil para a inclusão na realidade que encontramos no dia-a-dia, bem como a contribuição da utilização do lúdico nos jogos digitais para sistematização de conhecimentos em diversas áreas.

Os softwares educativos produzem diversos benefícios no desenvolvimento cognitivo da criança, possibilitando que os professores trabalhem sobre obstáculos identificados em atividades que abranjam raciocínio lógico, escrita e leitura, dentre outras áreas. A interatividade dos jogos permite ao aluno o aprimoramento dos conhecimentos adquiridos em diversas situações de aprendizagem, inclusive na apropriação de conhecimentos científicos adquiridos em sala de aula.

O lúdico utilizado em jogos tem a capacidade de fixar a atenção e estimular a criatividade das crianças, por isso é importante que as escolas invistam na aquisição de softwares educativos que possam contribuir no processo de obtenção do conhecimento. Além disso, promovam atividades que socializem softwares educativos no Ensino Fundamental utilizando-os como ferramentas relevantes ao processo de ensino-aprendizagem. Nesse caso, o estudo dos jogos educativos pode contribuir a internalização de conhecimentos científicos de maneira significativa.



Deste modo, será mostrada a importância dos jogos educativos digitais como meio didático-pedagógico a ser utilizado em sala de aula, propiciando aos alunos um melhor aproveitamento da aprendizagem e de maneira lúdica. O professor será capaz de integrar uma determinada área do conhecimento por meio de diversos conteúdos virtuais pedagógicos. Com isso, a utilização de softwares educacionais em sala de aula poderia propiciar uma prática significativa no processo de aprendizagem para os alunos e estimula o uso das tecnologias nas escolas como recurso de formação interdisciplinar. Além disso, pretende-se perceber a influência que os mesmos exercem no processo de aprendizagem e no estímulo da leitura, concentração e raciocínio de crianças dos anos iniciais do ensino fundamental.

### **O professor e o uso da tecnologia**

O professor é a peça fundamental de uma aula, tendo ele conhecimento e sabendo fazer a articulação entre o que se ensina, e o que se aprende, pois a contínua exposição envolve responsabilidades múltiplas. Precisa-se lembrar que no desempenho desta função social, não dá para ignorar limitações pessoais e problemas, ou seja, as diversas problemáticas da condição humana.

As responsabilidades de educar, é ainda mais complexa, são cumpridas em circunstâncias especiais sob exposição de dezenas de olhares daqueles que iremos formar. Essa é uma inevitável contingência do trabalho, diante do qual é preciso se posicionar. O novo vai sendo incorporado ao dia a dia das pessoas, facilitando as tarefas, ganhando importância, e quando nos damos conta, algo que até ontem não existia, passa a ser absolutamente imprescindível. A interação e a troca trazem consigo muitas facilidades, mas também traduzem novas exigências e competências, impondo adaptações muitas vezes difíceis de superar, seja no início da formação do professor ou na continuidade da mesma.

Ao se inserir práticas curriculares e metodologias inovadoras, para que possa enfrentar uma sociedade globalizada que modificou a maneira de pensar, agir e comunicar-se, os professores tiveram que repensar como estava sendo sua atuação frente às modificações tecnológicas, pois estavam lidando com sujeitos dotados de competências e habilidades capazes de gerir situações e adaptar-se rapidamente as novas situações desenvolvendo um trabalho mais autônomo e informatizado.

Assim, para Levy (1998, *apud* Gregio, 2004, p. 3) o futuro papel do professor não será mais o difusor de saberes, mas o de “animador da inteligência coletiva” dos estudantes,



estimulando-os a trocar seus conhecimentos. Levy (1999, *apud* Gregio, 2004, p. 3) adverte que para falar em tecnologia é necessário cuidado para não usá-la a qualquer custo, mas sim acompanhar consciente e deliberadamente uma mudança de civilização que questiona profundamente as formas institucionais, as mentalidades, a cultura dos sistemas educacionais e, sobretudo, os papéis de professor e de aluno.

A sociedade em si cobra um modelo institucional perfeito, dotado de conhecimentos, porém quem será responsável pela formação desse professor? E de que forma será disseminado para que possam assimilar os novos conceitos? Caberá a cada docente mediar o seu próprio processo de formação?

Dentro dessa percepção o fato é que a educação segue caminhos difíceis em que muitos enfrentam medos, resistências e fascínios que estão presente no imaginário de cada um, seja individual ou coletivo. Diante de tantos fatos esse processo deslumbra a capacidade de cada ser, como isso está relacionado ao modo como os professores reagem as questões da informática institucional.

É sabido que essas dificuldades possam ser uma das carências dos profissionais com competências que incluem o saber na utilização dos recursos da Informática, no processo educativo. Sendo assim, temos um grande número de contratação de técnicos que tem um conhecimento elevado da Informática, mas que são carentes da formação pedagógica e didática, demonstrando com isso, o grande despreparo dos professores frente às mudanças tecnológicas no âmbito escolar. Esse fato requer investigações coerentes para que possam conhecer a realidade deste professor e como isto está sendo trabalhado dentro das escolas, levando em conta que as práticas docentes pouco mudaram.

Por isso, fica claro que só equipar laboratórios com equipamentos modernos e promover formação de professores não é garantia de qualidade de ensino, nem tão pouco de desenvolvimento deste profissional mediante as novas técnicas.

### **O aluno e a apropriação de conhecimento diante da tecnologia**

Os alunos estão criando novos hábitos com relação a sua participação em sala de aula. Para Lollini (1991, p. 14) essas mudanças trazem consequências com advento desse novo modelo de sociedade, baseado no “[...] *business* da informação e como tal configura uma economia dominada pela informação como instrumento e criação do bem-estar”. Dentre tantas novas tecnologias e novos hábitos, o computador aparece em lugar de destaque devido



ao seu alto poder de processamento de informações que possui. O computador deixa de ser visto como um “modismo”, mas com o um mecanismo de apoio no processo de aprendizagem. Além disso, relevante ferramenta para o alcance de uma aprendizagem significativa nas diversas áreas do conhecimento.

As crianças transformam-se e adéquam-se de acordo com suas necessidades, acostumaram-se há dividir seu tempo, usando os mais diferentes tipos de tecnologias inseridas nos diversos contextos, nas brincadeiras, nos jogos e em diversos ambientes ao qual participam.

Com isso, as mudanças sofridas pela sociedade exigem uma nova postura em sala de aula, tendo em vista, que o mundo está conectado com inúmeras trocas de informações e rapidez de interação. Assim, as crianças buscam conhecimento que as satisfaçam dentro de suas curiosidades e de suas expectativas.

Levando em conta que há um interesse expansivo pela informação, principalmente quando falamos das tecnologias, notamos uma satisfação bastante significativa, pois os mesmos têm curiosidades em descobrir cada vez mais, ampliando a gama de recursos que se tem disponível, possibilitando a criação de condições para que elas possam construir-se diante das novas realidades.

Na instituição coletiva, as regras devem e podem ser mudadas, em função de uma nova adaptação dos elementos que serão significativos para o desenvolvimento pedagógico, pode atender as realidades existentes, bem como oferecer condições para que as crianças possam dirigir por si só suas ações construindo um senso de responsabilidades, frente às novidades que surgirem.

As disposições dos utensílios tecnológicos devem dá margem às possibilidades do desenvolvimento cognitivo da criança, é importante que elas enriqueçam sua identidade e não fiquem dependentes dos recursos a elas disponíveis, sejam estas capazes de utilizar com responsabilidade, e isso as ajuda a conectar-se em meio às transformações.

Vários serão os contextos ao qual ficarão inseridas, e a intensidade da aprendizagem se dará por meio das características pessoais de cada um, e de como ocorrerá à sistematização dos seus conhecimentos, assim, as tecnologias os ajudaram dependendo do modo em que está sendo apresentado.



## Uso dos jogos digitais na escola

Os jogos educativos digitais são criados para entreter os alunos e, sobretudo, possibilitando o aumento na aprendizagem dos conhecimentos, conteúdos e capacidades embutidas no jogo. A implementação de um jogo digital pode proporcionar ao aluno um espaço precioso, pois permitem a exploração de um mundo imaginário no qual podem aprender.

Aspectos como o desafio, a fantasia e a curiosidade, fizeram com que os jogos educativos digitais se tornassem fontes de motivação. Eles oferecem alguns resultados educativos que não estavam previstos e que tem papel fundamental na construção do conhecimento. Oferecem também a chance dos alunos usarem o raciocínio, a lógica e habilidades de sistematização na resolução de questões de forma mais eficiente do que seriam colocados em uma atividade comum. Ou seja, um simples jogo pode despertar nos alunos habilidades e conceitos mais aprimorados e eficazes para que os mesmos não cansem depressa.

Sobre o uso dos jogos educativos digitais, segundo Tiellet et al. (2007, p. 4):

A motivação do aprendiz acontece como consequência da abordagem pedagógica adotada que utiliza a exploração livre e o lúdico. Os jogos educacionais aumentam a possibilidade de aprendizagem, pois, os aprendizes se envolvem na trama do jogo, fazendo o possível para vencer determinados desafios, em consequência, aprendem os conteúdos inseridos no jogo. Além disso, auxiliam na construção da autoconfiança e incrementam a motivação no contexto da aprendizagem. A atividade de jogar é uma alternativa de realização pessoal que possibilita a expressão de sentimentos e de emoção. Isso, de acordo com o processo de conhecimento cerebral, oportuniza mais facilmente a aprendizagem significativa.

Assim, para que o jogo possa ser uma ferramenta de auxílio no processo de ensino e aprendizagem, é papel do professor utilizá-lo da maneira mais adequada, oportunizando a construção do saber. Desse modo, aproveitar essa motivação por parte dos alunos pelos jogos, em particular, os digitais, é de fundamental importância para que se possa inseri-los em um ambiente onde se aprende através do jogo.

Nas escolas os jogos educativos digitais devem ser preparados como um recurso didático, no qual contenham características que possam agregar valores e benefícios para as práticas de ensino e aprendizagem. Em concordância com essa ideia, Tiellet et al. (2007, p. 5)



diz que, “um jogo bem projetado envolve interação, mantendo o interesse do aluno enquanto desenvolve habilidades, socializam, auxiliam na construção do conhecimento e do raciocínio”.

Além disso, uma das principais utilizações dos jogos digitais no processo de ensino e aprendizagem está em servir como estímulo para o desenvolvimento do aluno na construção do conhecimento, sobretudo através do lúdico. Os jogos educacionais auxiliam no processo de identificação com a realidade, além de estimularem a imaginação infantil. Ainda sobre o contexto dos jogos digitais na educação, Menezes (2003, p. 3) afirma que:

O jogo digital acontece em ambientes como computador, celular, vídeo-game, etc. Normalmente, possui desafios a serem vencidos através de um conjunto de regras e situações dinâmicas que vão sendo apresentadas ao jogador. A atividade de jogar é exercida de maneira voluntária e na maioria das vezes proporciona um ambiente lúdico, permitindo que o usuário brinque como se fizesse parte do próprio jogo. É naturalmente motivador, pois, o jogador faz uso por prazer sem depender de prêmios externos. Além disto, brincar num ambiente digital em rede tem um papel importante na aprendizagem e na socialização, pois através dele o jogador adquire motivação e habilidades necessárias à sua participação e ao seu desenvolvimento social.

De fato, o uso de jogos digitais na educação se baseia numa abordagem em que o sujeito aprende por si só, pelo ato da descoberta de relações e da interação com o software. Contudo, se deve destacar a importância do professor como mediador e facilitador na construção da aprendizagem proporcionada pelos jogos aos alunos. E devido a essa mediação pedagógica, o professor é, sem dúvida, o mais adequado para a criação desses jogos educacionais.

Do ponto de vista didático, o jogo digital apresenta-se como complemento do ensino impulsionando o interesse do aluno acerca das novas descobertas. Logo, neste estudo é apresentado exemplo de um jogo produzido com a finalidade de auxiliar no processo de aprendizagem de crianças e jovens.

### **Metodologia de desenvolvimento do ambiente lúdico**

A implementação da atividade lúdica neste ambiente é constituída pela elaboração de jogo educativo digital, chamado de “Caça Palavras dos Sinônimos”, que estimula o raciocínio, a leitura e a concentração dos alunos. Para sua construção, foi utilizado o *Microsoft Power*



*Point*, tendo como abordagem pedagógica a utilização dos sinônimos, na qual é trabalhada a semelhança de sentidos entre as palavras.

### **Caça-palavras dos sinônimos**

É importante frisar que não necessitamos de comprar um software educativo. Podemos criá-los utilizando ferramentas de uso abrangente como, por exemplo, o pacote *Microsoft Office*. Além disso, é fundamental que em um software educativo tenha-se a presença de conteúdo pedagógico (e.g., imagens, sons, links e hiperlinks), ou seja, tudo aquilo que podemos utilizar para fins pedagógicos. E, diferentemente dos jogos educativos de criação própria, os softwares proprietários já possuem estruturas pré-definidas impossibilitando que o professor construa o conteúdo desejado. Como explica Konrath et al. (2007, p. 25):

O ideal seria que professores pudessem desenvolver seus próprios jogos, adequando-os aos seus contextos sem comprometimento da qualidade pedagógica. Todavia, sabe-se que o desenvolvimento de tais aplicativos, principalmente nos moldes daqueles comerciais mais populares, requer uma equipe multidisciplinar de trabalho. Isso acontece porque esses jogos comerciais são desenvolvidos com tecnologias complexas, tais como linguagens de programação de alto nível, Inteligência Artificial e apurado desenvolvimento de design de interface.

Porém, para o desenvolvimento de jogos mais simples – no que tange às características de programação e design, mas que possuam a mesma qualidade pedagógica –, o educador conta com alguns softwares que tem interfaces intuitivas, agregando diversos tipos de recursos multimídia e bibliotecas de elementos interativos prontos para uso. Desses, destacam-se o *Adobe Flash* e o *Microsoft PowerPoint*, que contam com ambientes de programação das linguagens *ActionScript* e *Visual Basic for Applications (VBA)*, respectivamente.

A Figura 1 representa a tela inicial do jogo, abrigando uma interface interativa e agradável ao usuário, nela a criança terá duas opções de botões. A opção da Figura 1A, serve para que o jogador possa dar início ao jogo. Já optando por clicar na Figura 1B, o participante terá acesso à tela de instruções, no qual serão explanadas as normas de como proceder dentro do ambiente.



Figura 1: **Início** do jogo.



Fonte: Produção do autor.

Ainda na tela de instruções, Figura 2, o ícone de “voltar” permite o retorno à tela inicial do jogo (Figura 2).

Figura 2: Tela de instruções do jogo.



Fonte: Produção do autor.

Na Figura 3, percebe-se que o ambiente determina a sequência de palavras que o jogador deverá encontrar. Isso permite que ele concentre-se apenas na palavra indicada. Ainda neste painel, o ícone representado pelo sinal de interrogação, representado pela Figura 3A, corresponde à tela de ajuda do ambiente, que auxiliará na busca por cada palavra. E por fim, o ícone representado pela Figura 3B permite a saída do jogo.

Figura 3: Primeiro nível do jogo.



Fonte: Produção do autor.

Ainda na Figura 3, é observada a marcação da palavra “caminhar” sinônimo de “andar” significando que a mesma foi encontrada pelo aluno, após isso, a seta indica qual a próxima palavra da sequencia. O objetivo do jogo Caça Palavras dos Sinônimos é de construir a interação lúdica favorecendo no desenvolvimento da percepção, da atenção e do relacionamento entre as palavras, além disso, desenvolver o raciocínio e a percepção da criança quanto à forma correta da escrita das palavras.

O jogador deverá escolher um nível de dificuldade do Caça Palavras dos Sinônimos onde todas as palavras escondidas estão relacionadas. Para cada nível existe uma tela de ajuda na qual é fornecida uma lista de palavras com as significados de cada palavra. Como mostra a Figura 4:

Figura 4. Tela de Ajuda.



Fonte: Produção do autor.

Conforme a Figura 5, de acordo com o grau de aprendizado do aluno, ele tem a possibilidade de escolher um dos três níveis. A ferramenta disponibiliza ainda a opção “voltar” que lhe permite retornar às telas iniciais, podendo escolher outros níveis.

Figura 5. Tela escolha de nível.



Fonte: Produção do autor.

“Caça-Palavras” (ou “sopa de letras”) é um jogo de passatempo que consiste de letras ordenadas, aparentemente, de maneira aleatória em uma grade quadrada ou retangular. O jogador tem como objetivo encontrar e clicar sobre as palavras disfarçadas, essas palavras podem estar escondidas vertical, horizontal ou diagonalmente dentro da grade.

É uma ferramenta importante para o trabalho com as crianças, trazendo consigo o benefício por meio do aprendizado de novas palavras e a soletrá-las em uma busca intensa de letra por letra dentro do ambiente. Além disso, as palavras são compostas por sinônimos, onde os alunos deverão relacionar palavras com mesmo valor semântico.

É por meio dessas possibilidades de interação que as tecnologias da informação e comunicação tem aumentado às expectativas pedagógicas e alterado a maneira de construir o conhecimento.

### **A construção do jogo conforme o aspecto pedagógico**

Neste trabalho utilizou-se da pesquisa bibliográfica, no qual foram realizados estudos sobre jogos digitais educativos, através de livros e textos eletrônicos.

O tema foi optado devido à importância dos jogos educativos digitais, tendo como propósito a sua contribuição como ferramenta pedagógica para o processo de ensino aprendizagem nas escolas, sobretudo, sua abrangência nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

O jogo “Caça Palavras dos Sinônimos” é composto de três níveis que varia de acordo com o grau de dificuldade escolhido pelo jogador. Para transpor uma fase, o aluno deverá



encontrar todas as palavras correspondentes àquela fase, seguindo sempre a ordem pré-estabelecida pelo jogo.

### **Aplicação e resultados**

O jogo foi aplicado em uma turma com 16 alunos, entre sete e nove anos, do terceiro ano do Ensino Fundamental, da Escola Municipal Senador Jessé Pinto Freire, um estabelecimento da rede pública de ensino, situado na cidade de Ielmo Marinho interior do Rio Grande do Norte. Para tanto, cerca de 75% da turma, total este correspondente a 12 alunos, participou da atividade. Inicialmente, foi solicitada ao diretor da escola autorização para o uso do laboratório de informática e para aplicação de testes da pesquisa. A escola havia adquirido novos equipamentos, e isso garantiu a capacidade de uso e boa resolução do jogo. Posteriormente, os alunos foram devidamente orientados sobre os objetivos e funcionalidade do jogo.

Através de um diagnóstico prévio a professora dividiu a turma segundo o nível de desenvolvimento e compreensão de cada aluno, sendo eles de baixo, médio e alto desempenho. Em cada nível do jogo existiam 9 sinônimos para serem encontrados e os alunos tinham o tempo de 10 minutos para concluírem cada nível. Em caso do tempo esgotar, a aplicação daquele nível se interrompia e os resultados eram anotados. Abaixo é apresentada a Tabela 1 mostrando o resultado geral da aplicação.

Tabela 1- Resultado geral da aplicação

|            | <b>Acertos</b> | <b>Tempo</b> | <b>Acertos</b> | <b>Tempo</b> | <b>Acertos</b> | <b>Tempo</b> |
|------------|----------------|--------------|----------------|--------------|----------------|--------------|
| <b>A1</b>  | 9              | 7min40s      | 9              | 3min05s      | 9              | 2min10s      |
| <b>A2</b>  | 7              | 10min        | 9              | 5min20s      | 9              | 2min30s      |
| <b>A3</b>  | 7              | 10min        | 6              | 10min        | 9              | 2min15s      |
| <b>A4</b>  | 8              | 10min        | 9              | 8min         | 9              | 2min20s      |
| <b>A5</b>  | 5              | 10min        | 9              | 3min30s      | 9              | 2min10s      |
| <b>A6</b>  | 4              | 10min        | 9              | 3min40s      | 9              | 2min         |
| <b>A7</b>  | 4              | 10min        | 6              | 10min        | 9              | 5min08s      |
| <b>A8</b>  | 4              | 10min        | 9              | 6min15s      | 9              | 1min40s      |
| <b>A9</b>  | 5              | 10min        | 4              | 10min        | 9              | 6min15s      |
| <b>A10</b> | 5              | 10min        | 2              | 10min        | 6              | 10min        |
| <b>A11</b> | 7              | 10min        | 9              | 9min42s      | 9              | 6min50s      |
| <b>A12</b> | 7              | 10min        | 9              | 9min45s      | 6              | 10min        |

Fonte: Produção do autor.

Após o levantamento dos dados, foram relacionados os desempenhos dos alunos com o seu resultado durante a atividade. A Tabela 2 mostra o nível de desempenho de cada aluno, segundo o seu nível de desenvolvimento e compreensão.

Tabela 2- Classificação aluno por nível de desempenho.

|            |       |
|------------|-------|
| <b>A1</b>  | Alto  |
| <b>A2</b>  | Médio |
| <b>A3</b>  | Médio |
| <b>A4</b>  | Médio |
| <b>A5</b>  | Alto  |
| <b>A6</b>  | Médio |
| <b>A7</b>  | Alto  |
| <b>A8</b>  | Baixo |
| <b>A9</b>  | Alto  |
| <b>A10</b> | Médio |
| <b>A11</b> | Médio |
| <b>A12</b> | Alto  |

Fonte: Produção do autor.

Foi observado, através dos resultados, que alunos classificados com critério de desempenho baixo, obtiveram resultados significativos, destacando-se de outros classificados com desempenho médio e alto, atingindo maiores pontuações em menor tempo. Na Tabela 2, o aluno A8 foi classificado com desempenho baixo, entretanto, o mesmo se sobressaiu em relação aos demais durante a aplicação do jogo.

Durante a atividade, não foram encontrados dificuldades por parte dos alunos para compreensão do jogo “Caça Palavras dos Sinônimos”, tendo em vista que já o conheciam através da prática pedagógica de sala de aula. Contudo, foi percebido que parte dos alunos demonstravam pouca habilidade na utilização dos computadores, pois parte deles não dispunha do acesso a essa ferramenta forma do ambiente escolar.

### **Considerações finais**

Observou-se no presente artigo a importância dos meios tecnológicos na educação, em que o aluno torna-se o construtor de sua própria aprendizagem, tendo o computador como principal ferramenta na construção do conhecimento.

Foi percebido que o jogo é um importante elemento da cultura. As intervenções educacionais e as relações pessoais do meio são fundamentais na socialização, na



preservação, na aprendizagem e no desenvolvimento de jogos e de brincadeiras. Nesta perspectiva, é plausível que, para as crianças, o cenário da educação mostre-se como o ambiente mais adequado para a aprendizagem, crescimento e práticas por meio de atividades lúdicas significantes.

O uso dos jogos educativos digitais como auxiliador das atividades construídas em sala de aula, mostra-se como um diferencial significativo para o processo de ensino e aprendizagem, nos quais possibilitam a interatividade dos alunos com os conteúdos teóricos adquiridos em sala de aula, aguçando o interesse, em especial, pelo ato de aprenderem brincando.

Podemos verificar, pela análise dos dados obtidos nos três níveis, considerando a parte pedagógica e operacional, que a aplicação do jogo apresentou índices satisfatórios. De fato, os resultados mostram um claro progresso na compreensão e no relacionamento entre as palavras favorecendo para forma correta da escrita, com considerável grau de aceitação dos alunos, que se identificaram com a prática, ou seja, a construção de toda a atividade e os objetivos planejados foram atingidos com base na análise dos resultados obtidos. Assim, dentro de dos objetivos propostos inicialmente, o jogo criado foi eficaz no aprendizado dos participantes.

Portanto, a realização deste trabalho é um como ponto inicial para o aprofundamento de várias pesquisas no âmbito da utilização dos jogos educacionais digitais como meio pelo qual se possa aprimorar o processo de ensino e aprendizagem, em benefício de uma sociedade com educação de qualidade capaz de preparar cidadãos para o progresso tecnológico.

Nesta perspectiva de trabalhos futuros, pretende-se aperfeiçoar essa ferramenta na busca por melhorias, sendo, também, relevante prosseguir com pesquisas capazes de aperfeiçoar a utilização dos jogos educacionais digitais como ferramentas facilitadoras na construção do processo de ensino e aprendizagem, além disso, aprimorar e analisar softwares educativos para utilização em diversas áreas do conhecimento como: português, matemática, ciências, geografia dentre outras.

## Referências

GREGIO, Bernardete Maria Andreazza. **A informática na educação: As Representações Sociais e o Grande Desafio do Professor Frente ao Novo Paradigma Educacional.** Colabor@ (Curitiba), <http://gemini.ricesu.com.br/co>, v. 2, 2004.

KONRATH, M. L. P.; TAROUCO, L. M. R.; ROLAND, Letícia Coelho. **O professor como desenvolvedor de seus próprios jogos educacionais: até onde isso é possível?** In: Simpósio



Brasileiro de Informática na Educação, 2004, Manaus. Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Manaus: Universidade Federal do Amazonas, 2004.

LOLLINI, Paolo. **Didática e computador: Quanto e Como a Informática na Educação**. São Paulo: Edições Loyola, 1991.

LOPES, J. J. **A introdução da informática no ambiente escolar**. Clube do Professor. N.01, 2004.

MENEZES, C. S. (Org.). **Informática educativa II - linguagens para representação do conhecimento**. Vitória: UFES, 2003 Fascículo usado em cursos de graduação do NEAD/CREAD/UFES.

TIELLET, C. A. B.; FALKEMBACH, G. A. M.; COLLETO, N. M.; SANTOS, L. R.; RIBEIRO, P. S. **Atividades digitais: Seu uso para o desenvolvimento de habilidades cognitivas**. IX Ciclo de Palestras Novas Tecnologias na Educação. 2007. (Seminário).