

JOGO DIDÁTICO COMO APOIO NA ALFABETIZAÇÃO INFANTIL: estudo de caso com o aplicativo Funny Food

DIDACTIC GAME AS SUPPORT IN CHILD LITERACY: case study with the Funny Food app

Roberto Favila Valente Gentil Júnior¹
Ederson Wilcker Figueiredo Leite²

RESUMO: O artigo é um estudo de caso sobre o uso do *Aplicativo Funny Food* como jogo didático no apoio a alfabetização infantil. Essa pesquisa foi desenvolvida pensando em apresentar uma ferramenta tecnológica alternativa para auxiliar a prática pedagógica de professores da Educação Infantil, no processo da construção do conhecimento através da tecnologia, sendo acessível em *tablets*, *smartphones* ou em qualquer outro dispositivo móvel. Sendo uma pesquisa qualitativa, distribuída em 03 (três) etapas, alcançando em sua execução um mínimo de 05 (cinco) habilidades desenvolvidas positivamente e obtendo uma excelente avaliação por parte dos docentes regentes participantes, pois o conteúdo do aplicativo se apresenta de forma altamente atrativa e uma grande ferramenta no processo de alfabetização neste nível de Ensino, facilitando a aprendizagem e aproveitando o interesse das crianças pelos aparelhos tecnológicos ao seu alcance no dia a dia.

Palavras-chave: Jogo Didático; Aplicativo; Educação Infantil; Aprendizagem; Tecnologia.

ABSTRACT: The article is a case study on the use of the Funny Food App as a didactic game to support children's literacy. This research was developed with the intention of presenting an alternative technological tool to assist the pedagogical practice of early childhood teachers, in the process of building knowledge through technology, being accessible on tablets, smartphones or any other mobile device. Being a qualitative research, distributed in 03 (three) stages, reaching in its execution a minimum of 05 (five) skills developed positively and obtaining an excellent evaluation by the participating teachers, because the content of the application presents itself in a highly attractive way and is a great tool in the process of literacy at this level of Education, facilitating learning and taking advantage of the interest of children in technological devices at their fingertips on a daily basis.

Keywords: Didactic game; App; Child education; Learning; Technology.

Data de aprovação: 14/ 12/ 2020

1 INTRODUÇÃO

O uso dos jogos educativos são excelentes ferramentas para facilitar o processo de ensino e aprendizagem quando aplicados de forma adequada e dentro do contexto social e pedagógico. Pois historicamente, as brincadeiras sempre fizeram parte do universo humano, sendo através desse processo que acontece o desenvolvimento cognitivo, motor, social, etc. Os

¹ Acadêmico do Curso de Pós-Graduação em Informática na Educação. <http://lattes.cnpq.br/8575610992569536>. robertogentilap@gmail.com

² Orientador e Professor do Curso de Pós-Graduação em Informática na Educação. <http://lattes.cnpq.br/3281668032776122>, <https://orcid.org/0000-0002-2886-0702>. ederson.leite@ifap.edu.br

jogos na fase infantil estimulam a organização mental da criança, como também as proporciona trabalhar sua autonomia em tomar decisões importantes para a execução do trabalho proposto, atingindo metas pré estabelecidas.

A Educação Infantil, onde foi realizado este estudo de caso, é um dos 03 (três) níveis que compõem a Educação Básica no Brasil, que atualmente consistem em Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. Em uma alteração muito recente na legislação brasileira, através da Lei Federal Nº 12.796/13, a Lei de Diretrizes e Bases – LDB Nº 9394/96 foi fortalecida mais ainda, com a obrigatoriedade desse nível de ensino, atendendo as crianças de 04 (quatro) e 05 (cinco) anos de idade.

Observando esse conceito aplicado sobre o uso dos jogos, surgiu o interesse em pesquisar sobre a influência de jogos educacionais digitais diretamente na criança, pois nesse caso, haveria um estímulo maior através de sons, cores e movimentos. Paralelo a isso, também haveria a observação do interesse da criança pela nova ferramenta de estudo apresentada a elas: o *smartphone*.

Existem uma infinidade de aplicativos de jogos educacionais voltados para o aprendizado na educação infantil. Muitos ainda desconhecidos pela falta de espaço, oportunidade e na maioria das vezes estrutura para utilização. Cada aplicativo de jogos educacionais, geralmente trabalham apenas um ponto dentro do processo de alfabetização e aprendizagem, como o ABC Dino, onde auxilia na escrita e leitura; Jogos educativos para crianças: formas e contar, onde ensina os números, contagens e formas geométricas; Aprenda cores para crianças, onde como o próprio nome já diz, se ensina as cores; etc. Pesquisando os diversos jogos, encontramos o *Funny Food* que é a junção de todos esses pontos abordados em um só jogo, de forma dinâmica, alegre e interativa, facilitando assim o processo da pesquisa.

Pensando nesta realidade como uma proposta pedagógica, pôde-se utilizar como campo amostral turmas do 2º período da Educação Infantil na Educação Básica, no município de Mazagão – AP. As turmas foram selecionadas a partir da observação em que muitas crianças já manuseiam *smartphones* com facilidade e essa tecnologia já faz parte de seu cotidiano.

Através do lúdico, pode-se conseguir alcançar um objetivo muito maior, obtendo um melhor aproveitamento dentro do conteúdo ministrado, tendo em vista a multidisciplinaridade necessária exigida pelas normas educacionais, tais como a BNCC e demais diretrizes curriculares. Tendo como objetivo principal realizar um estudo de caso, uma pesquisa qualitativa, sobre a aceitação, manuseio e funcionalidade dessa ferramenta inovadora no processo de alfabetização, pois, dentro desse universo lúdico e multidisciplinar não podemos deixar de citar no quanto fazem parte do cotidiano do educando a utilização do *smartphone*, com a atenção voltada a esse último ponto é que a pesquisa a seguir tem como foco.

Pensando nessa peculiaridade e na importância que é o planejamento na vida de um professor para que haja um efetivo processo de ensino e aprendizagem, com base no conhecimento prévio e tecnológico do aluno, foi desenvolvida essa pesquisa sobre os jogos educacionais digitais através de aplicativos de forma a ajudar ambas as partes: o professor a se organizar e alcançar seus objetivos e o aluno aprendendo de forma eficaz e divertida o conteúdo proposto.

2 APLICATIVO FUNNY FOOD NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Seguindo a lista de sugestões de conteúdo programático estabelecidos na matriz curricular do Referencial Curricular Amapaense (2018, p. 99), da Educação Infantil, foi pesquisado e selecionado o aplicativo que contivesse boa parte dos materiais a serem utilizados, onde o mesmo pudesse exigir as habilidades propostas aos alunos e ser utilizado como ferramenta no processo de Ensino e aprendizagem em sala de aula. O aplicativo apresenta várias

formas de se trabalhar o conteúdo programático anual e foi organizado conforme o estabelecido pela grade curricular e cada conteúdo teve sua atividade apresentada dentro do aplicativo com seus ícones específicos.

Desse modo, o aplicativo pesquisado foi o chamado *Funny Food*, onde o mesmo possui uma vasta opção de ferramentas destinadas a educação infantil e que podem ser trabalhadas em consonância com o conteúdo programático, obedecendo as diretrizes e regulamentações legais, pois como afirma Albernaz (2020) o jogo engloba diversos conceitos educativos de lógica, a combinação de pares, reconhecimento de silhuetas através do processo de associação, ordenação de objetos, dentre outros.

O jogo também foi escolhido, pois foi percebido o quanto ele consegue se encaixar dentro do planejamento de conteúdo para a Educação Infantil, se adequando muito bem e como afirma Grubel e Bez (2006, P.6) que o jogo educacional digital, quando ele é bem elaborado e explorado, possuem recursos riquíssimos que desenvolvem o conhecimento e habilidades do aluno.

Com vistas a atual conjuntura e óbvias dificuldades contínuas na educação brasileira, muitas iniciativas apresentam-se eficientes em relação ao aluno somado a expansão do uso de tecnologias digitais e computacionais na cultura das sociedades, segundo Rocha (et al., 2009). Nesse sentido, pode-se perceber o uso de ferramentas tecnológicas como algo corriqueiro no dia a dia de qualquer pessoa, seja para se comunicar, quanto para olhar receitas, estudar, entreter, entre outras coisas.

Assim, percebe-se também que professores utilizam essas ferramentas para consultas, pesquisas e método de ensino a fim de transformar o seu trabalho em algo prazeroso, com bons resultados e com isso, conseqüentemente, benesses tanto para o profissional bem-aventurado quanto para o discente. Logo, para aprimorar esse trabalho, segundo Tajra (2001) é muito importante que os professores sejam capacitados para manusearem com sucesso essa nova ferramenta de ensino no ambiente educacional.

Essa conexão do professor com aplicativos como esses, se torna de suma importância na sua produção profissional e na discente, pois o planejamento educacional deve estar atualizado e conectado com a realidade de um mundo digital como sites multimídias, *softwares*, aplicativos e computadores em geral, bem como a rápida propagação de informações e isso torna professores e alunos mais bem informados e conectados digitalmente como afirma Catapan (2001), a exploração da tecnologia de comunicação digital no processo de trabalho pedagógico não é apenas uma questão de escolha, é uma questão de necessidade emergente na cibercultura.

Por esse motivo, a pesquisa busca como resultado perceber o quanto esses jogos educacionais digitais podem influenciar positivamente na absorção do conteúdo ministrado, despertar mais o interesse do aluno pela aula, pois como afirma Wolinger (2019), a busca por novas formas de ensinar através das novas tecnologias, atualmente, tem aumentado, contribuindo de forma positiva para o fortalecimento de uma educação infantil mais arrojada percebendo o quanto facilita o trabalho do professor no momento de trabalhar a multidisciplinaridade e principalmente a importância dessa inserção digital como ferramenta auxiliadora no processo de alfabetização.

Assim, a pesquisa consiste em verificar a relevância dos jogos educacionais digitais, no processo de ensino aprendizagem, se há facilidade na alfabetização, se consegue dinamizar a aula e com isso desenvolver a capacidade de se comunicar, estimulando a fala, interação entre os alunos, frequência, maior comprometimento da criança em participar da aula e despertar o interesse dos pais em utilizar tal ferramenta em casa, conectando o lúdico, tecnologia e aprendizagem em um local só: *smartphones*. Onde as crianças por meio das tecnologias na educação, podem encontrar um campo amplo e aberto para a exploração e novas descobertas, independente onde esteja suas dificuldades no aprendizado, como relata Weiss (2001).

E com isso, Weiss (2001) continua afirmando que quando se utiliza a tecnologia dentro do ambiente escolar como ferramenta no processo de construção da educação, o erro não se caracteriza como o famoso e vergonhoso “fracasso”, mas sim uma oportunidade para que haja a reflexão, uma busca por outro caminho dentro desse processo, e o nomeia como “erro construtivo”.

Reforçando a afirmação de Weiss (2001), Kishimoto (2011) entra na discussão apresentando o conceito que o jogo é um eixo condutor do conteúdo didático, onde resulta em um empréstimo de ações lúdicas para a conquista da informação, ou seja, o jogo é uma ferramenta que se utilizará de sua função (brincar) para realizar o processo de repassar conhecimento ao aluno, de uma forma previamente planejada. Isso se torna algo muito importante, pois dentro dessa literatura, existem outros autores como Correia e Araújo (2011), que reforçam essa importância da abordagem lúdica como uma atividade importante para a construção do conhecimento.

Diante do exposto, percebe-se a importância do brincar, do uso de jogos para o processo de aprendizagem, porém, não se pode simplesmente realizar uma atividade como essa de forma aleatória, sem um contexto ou direção. Segundo Kishimoto (1993) muitos professores da educação infantil, algumas vezes esquecem e/ou desprezam, de direcionar, em outras palavras, planejar esse momento de brincar/jogar e aprender, sendo um momento tão importante para esse profissional de organizar, planejar esse método com calma e compreender que dessa forma, o processo será mais prazeroso e produtivo para ambas as partes (professor e aluno).

Reforçando tal afirmação, Silva (2015) fala sobre os impactos positivos dentro da sala de aula causadas pela tecnologia, onde os próprios educadores percebem e reconhecem na importância de se planejar para inserir essa ferramenta, para trabalhar as habilidades tecnológicas nos alunos desde o início fornecendo um desenvolvimento escolar mais ampliado.

Segundo tal pensamento Silveira e Barone (2003) também falam sobre a importância da inserção dos jogos educacionais como uma ferramenta valiosa para trabalhar e despertar diversos aspectos como a concentração, a localização, a rapidez, etc., ajudando a desenvolvimento dessas habilidades funcionais muito importantes nesse primeiro contato da criança com a escola.

Tendo esse entendimento, é necessário compreender a Educação Infantil é exatamente o local por onde esse tipo de ferramenta pedagógica (jogos educacionais digitais) necessitam inicialmente ser inseridos, para que haja o despertar das múltiplas funções que se pode trabalhar na criança, ao mesmo tempo brincando, pois segundo Campos (2005) o jogo, as brincadeiras, são as atividades mais importantes na infância, pois necessitam brincar, jogar, criar e inventar para manter o seu equilíbrio com a sua realidade.

Compreendendo que essa fase da criança é muito importante, pois é nessa fase que o aluno possui seu primeiro contato com esse processo de aprendizado formal, onde o mesmo enfrentará barreiras naturais como o primeiro distanciamento familiar, socializar com outras pessoas que no primeiro momento são estranhos, organizar o tempo, começar a desenvolver a autonomia, dentre outras coisas, não há outro lugar onde a criança possa formar tão bem suas habilidades e competências que ela carregará para a vida toda, do que na educação básica, segundo Macedo (2009).

Segundo esse pensamento, pode-se perceber do quanto é importante a escola de hoje está conectada com a realidade apresentada, onde as tecnologias já fazem parte do cotidiano de todos, inclusive da criança, no momento em que ela acessa com muita facilidade os aplicativos dos *smartphones* dos pais que lhe são de interesse. Daí, Savi e Ulbricht (2008) ressaltam em como esses jogos digitais aparecem nas instituições de ensino como um personagem (recurso didático) importante, contendo características que trazem benefícios para as práticas de ensino e aprendizagem e por isso não devem ser desprezados ou negligenciados.

Logo, a partir do momento em que há essa conexão Escola x Aluno x Tecnologias, a escola se predispõe a ofertar não só uma aula de qualidade dentro dos parâmetros legais, como também está contribuindo para um bom desenvolvimento do aluno, mais interação com a família da criança, mais interesse em estar presente nas aulas para socializar com os colegas as novas descobertas, etc. E esse mecanismo acaba ecoando pelo resto da vida das crianças envolvidas, pois, Bersch e Sartoretto (2015) reforçam que ao abraçar e inserir a tecnologia em sala de aula, gera-se uma preparação nos alunos para uma vida bem sucedida fora da escola, como consequência primordial.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Quanto aos procedimentos metodológicos, esta pesquisa classifica-se como um estudo de caso, com relação à abordagem do problema sendo qualitativa, por esse motivo será realizada em 03 (três) etapas de forma simples e objetiva, onde será necessário para alcançar os objetivos propostos na introdução dessa pesquisa, visando o melhor entendimento do processo.

O local pesquisado foi a Escola Municipal de Educação Infantil Tia Iracema da Penha Viana (EMEI-TIPV), localizada no município de Mazagão - AP, especificamente no bairro do Mutirão, na entrada da cidade. A referida escola atende crianças de 02 (dois) à 05 (cinco) anos de idade, divididos em turmas que vão do Crianças Bem Pequenas I (1º Maternal), Crianças Bem Pequenas II (2º Maternal), Crianças Pequenas I (1º Período) e Crianças Pequenas II (2º Período) e fica localizada em um bairro onde vivem famílias de baixa renda, próximo a áreas de “invasão”, logo, o público que esta escola atende é em sua maioria, carente e/ou risco social.

Dentre as diversas turmas que compõe o quadro da escola, foram escolhidas como campo amostral as turmas do ciclo Crianças Pequenas II, composta por alunos na faixa dos 05 (cinco) anos de idade. Este ciclo pesquisado possui duas classes compostas por 20 (vinte) alunos em cada turma, sendo a última etapa do nível da Educação Infantil.

Pensando nessa realidade a qual as crianças estão inseridas, foi observado a importância do aprendizado e alfabetização serem eficazes, tendo em vista a falta de oportunidade das crianças terem acesso a meios tecnológicos de comunicação como computadores e *tablets*, em uma fase tão crucial de absorção de conhecimento e sua formação pessoal que é a infância.

Logo, a pesquisa realizada originou-se da percepção pelos professores a familiaridade que as crianças possuem em manusear *smartphones* de forma frequente e contínua em sala de aula nos intervalos e em casa (segundo relatos de pais). Partindo desse ponto, pensou-se na possibilidade de unir os dois universos: tecnológico e educacional, em prol de transformar a aula em um ambiente mais familiar e agradável.

A escola possui *internet* e *wifi* liberado para as atividades escolares, mas não possui sala de tecnologia e nem computadores com a utilização voltada para o atendimento de alunos. Logo o próximo ponto da pesquisa seria em como conseguir os aparelhos para o desenvolvimento das atividades pesquisadas. O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá (Ifap), cedeu através de empréstimo 10 (dez) *tablets* para a execução em campo da pesquisa e com isso pôde-se usar com as crianças que não possuíam *smartphones* e assim completar para que todos os alunos tivessem um aparelho para manusear um jogo educacional.

A primeira etapa dessa pesquisa seria escolher o jogo educacional a ser executado e pesquisado, e reunido com a equipe técnica e pedagógica da escola, juntamente com os professores regentes, chegou-se ao consenso de que o jogo educacional necessitaria estar em consonância com as normas da nova Base Nacional Comum Curricular (BNCC), trabalhando a interdisciplinaridade dentro do processo de execução. E por esse motivo, dos diversos aplicativos de jogos educacionais pesquisados, foi escolhido o *Funny Food*.

O aplicativo escolhido busca ensinar de forma dinâmica e divertida através da interação por meio de *touch scream*, cores e sons os conteúdos propostos e que devem ser trabalhados em sala de aula de acordo com o planejamento diário, como: letras, números, formas geométricas, lateralidade, sucessor e antecessor, etc.

Tendo realizado a escolha do jogo educacional a ser pesquisado, partimos para a próxima (segunda) etapa, providenciando os Termos de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) e o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e entregando aos pais e/ou responsáveis pelos alunos para que assinassem e com isso tornando a terceira etapa, a aplicabilidade da pesquisa apta.

Dentro do aplicativo, existem vários ícones especificando que área pode-se acessar para trabalhar de forma organizada, como por exemplo: letras maiúsculas e minúsculas, cores e suas derivações, números, antecessores e sucessores, números ordinais, formas geométricas, contagem e leitura sequenciada, etc. Tudo conectado aos subtemas trabalhados em sala de aula, como animais, meios de transporte, alimentação, em cima e embaixo, etc.

Basta o professor escolher o tópico correspondente a atividade planejada para o dia e com isso o jogo abre um leque de opções de atividades que podem ser exploradas, com sons e falas programadas que o jogo possui, estimulando o interesse e participação das crianças, mesmo quando erra, o jogo avisa e com isso dá outra chance para a criança continuar a memorizar a forma correta.

A pesquisa ocorreu durante o período de Outubro de 2019 a Outubro de 2020, sendo a aplicabilidade/intervenção em Outubro, Novembro e Dezembro de 2019 para a utilização dos aparelhos com o aplicativo, para obtermos um bom resultado. Dentre esses meses, o uso por turma ficou com dias intercalados, para não ficarem 100% dependentes do aplicativo em sala de aula e poder observar se os mesmos questionariam ou comentariam no dia seguinte sobre a falta dos aparelhos e sobre a expectativa de aproveitamento da aula.

Ao final da intervenção, foi realizada uma entrevista com os professores, coordenadores pedagógicos e estagiários através de um questionário qualitativo para avaliar o desempenho dos alunos, a utilização da ferramenta pesquisada e a experiência do professor com esse auxílio tecnológico.

4 ANÁLISES DE RESULTADOS E DISCUSSÃO

O aplicativo foi escolhido com o objetivo de facilitar o planejamento de conteúdos do professor regente tornando-se um auxílio metodológico, pois muitas vezes o profissional é sobrecarregado de trabalhos extras e com isso acaba ficando com um tempo escasso e reduzido para pesquisar conteúdos tradicionais e atividades diversas para seu planejamento e aplicação em sala de aula através de atividades xerocadas. Se eles não quiserem ou não souberem otimizar seu tempo escasso para tornar suas aulas mais atrativas e com um ensino mais enriquecido e significativo, correrão o risco de ser superados por estas mídias que, a cada dia, tornam-se mais presentes no cotidiano dos alunos, afirma Mercado (2004).

Dessa forma a utilização de jogos educativos digitais introduzidos no planejamento escolar se torna uma ferramenta poderosa e positiva. Após a escolha do público-alvo a ser trabalhado, iniciou-se a pesquisa com a utilização do conteúdo mais adequado para o aluno, voltado a atender ao professor em seu planejamento, pois segundo Vasconcelos (1995) o professor deve assumir o seu papel e planejar suas atividades, pois o planejamento é uma organização de intencionalidades, ou seja, o professor não deve apenas se deter em improviso, “achismo” ou em uma aula engessada onde não se pode questionar, ele deve sim estar bem planejado com metodologia alternativa preparada para promover um bom processo de ensino e aprendizagem.

A utilização do aplicativo *Funny Food*, oportunizou novas visões metodológicas por parte dos docentes propiciando várias situações benéficas como interatividade, assiduidade, absorção do conteúdo, desenvolvimento da capacidade motora, socialização construtiva entre os sujeitos envolvidos neste ambiente, a ansiedade através da manutenção da saúde emocional, dentre outros. Tal análise foi permitida após citações positivas realizadas pelos sujeitos, conforme relatos a seguir:

4.1 Interesse e assiduidade

Docente 1: *“Deu pra perceber o entusiasmo deles mexendo nos aparelhos e aceitando com muita felicidade essa ferramenta na aula, isso me deixou mais aliviada”*.

Docente 2: *“O interesse foi tão grande que não estão nem faltando”*.

Pôde-se perceber no relato acima, que a recepção foi muito boa por parte dos alunos, estimulando a curiosidade em se fazer presente para participar e conhecer mais sobre o que estava sendo trabalhado e isso faz a diferença, segundo Weiss (2001) muito do que se é vivenciado através da informática, despertam no aluno o interesse, o prazer por conseguir executar com sucesso o que lhe foi proposto, vivenciando e obtendo o sucesso que desencadeará o desejo de continuar o processo de conhecimento.

No relato citado, observa-se o quanto o interesse dos alunos é um ponto chave a ser frisado, pois ao utilizar uma ferramenta que desperte a curiosidade, a aula se torna mais produtiva, Silva (2015) afirma isso quando fala no quanto a incorporação da tecnologia na educação, traz uma série de benefícios que influenciam produtividade em sala de aula, eficiência e interesse pelas atividades propostas.

4.2 Socialização construtiva

Docente 1: *“Eles ficaram até mais amigos”*.

Docente 2: *“A interação social entre eles aumentou e as brigas diminuíram”*

Analisando essas observações, percebeu-se o quanto essa nova metodologia, inserindo os jogos educacionais digitais muda positivamente o comportamento das crianças e isso é algo que Weiss (2001) já havia descrito, afirmando o potencial e os tipos de influência que essas ferramentas tecnológicas exercem sobre as crianças, dessa forma se tornando fundamental, a importância de uma reflexão sobre essa nova realidade tecnológica, dentro das escolas do século XXI.

Com isso, esse método alternativo e atualizado consegue romper algumas barreiras quanto ao processo de socialização das crianças para com os demais colegas e professores, de forma construtiva, pois o uso de tecnologia no ambiente de ensino gera uma comunicação forte através da orientação que é gerada no processo, trabalhando a confiança em si mesmos, segundo Silva (2015).

4.3 Aprendizagem significativa

Docente 1: *“As crianças conseguiram aprender mais rápido dessa forma, comparado com o método tradicional”*.

Docente 2: *“Até a pronuncia de algumas palavras elas (crianças) conseguiram*

aprender de forma correta”.

É difícil não perceber o quanto essa dinâmica de sons e imagens, influencia na interatividade da criança no processo. Há de fato uma facilidade no aprendizado através do uso dessa ferramenta, e isso se faz presente nas falas de Savi e Ulbricht (2008, p.3) quando dizem da importância de se utilizarem esses tipos de jogos em suas práticas pedagógicas, pois, além de facilitar a absorção do conteúdo proposto, vai mais além, contribuindo também para o desenvolvimento de muitas estratégias que são importantes no processo de aprendizagem.

Conseguiu-se perceber que os jogos educacionais digitais conseguem despertar na criança um processo de aprendizagem significativa não somente no quesito conteúdo direcionado, mas sim, a aprendizagem que ecoa por várias áreas do conhecimento, atingindo diferentes objetivos, citado por Grubel e Bez (2006, p.6) tendo como alguns exemplos a imaginação, o respeito pelo colega, compartilhamento de saberes, etc.

4.4 Capacidade motora

Docente 1: *“Deu pra perceber que os alunos tiveram mais firmeza nas mãos na hora de segurar o aparelho e conseqüentemente, outros objetos”.*

Docente 2: *“É engraçado como eles conseguem ter mais agilidade e precisão com os dedos na tela, do que no papel”.*

O jogo educacional digital não fica restrito somente no brincar e aprender, ele também é responsável em desenvolver vários outros aspectos no corpo humano, além do cognitivo, ele desenvolve também a parte motora, segundo Savi e Ulbricht (2008) o jogo educacional digital além de ser atraente e interativo, captura a atenção do usuário e exigem no decorrer do jogo, níveis crescentes de habilidades. Observou-se o quanto isso se torna aplicável nessa pesquisa, pois consegue-se perceber uma conexão na fala de referenciais teóricos com os relatos dos docentes envolvidos na pesquisa.

Observa-se também que os jogos educacionais digitais conseguem realizar não só o desenvolvimento cognitivo como também a motora com um todo, quando essa evolução motora migra dos aparelhos eletrônicos para os demais objetos utilizados em sala de aula para realizar as demais atividades propostas, e com isso Campos (2005) reforça tal observação quando diz o quanto essa ferramenta digital auxilia no processo de ensino aprendizagem, no desenvolvimento psicomotor, motricidade fina e ampla, além das demais habilidades relacionadas a isso.

4.5 Saúde emocional

Docente 1: *“Eles conseguiram ficar mais concentrados”.*

Docente 2: *“Até meu aluno que tem hiperatividade gostou da atividade e conseguiu participar”.*

Um aspecto de suma importância a ser trabalhado desde cedo nas crianças é em como lidar com a ansiedade pelo que virá a seguir e conseguir prender por mais tempo a atenção em algo que seja de fato interessante a elas, caso contrário, rapidamente perdem o interesse e bloqueiam o processo de aprendizagem. O relato citado neste caso, retrata bem do quanto essa ferramenta dos jogos digitais conseguiram despertar o interesse nos alunos e com isso estimular através de sons, cores e movimentos o controle da ansiedade, os fazendo relaxar. Kishimoto (2011) confirma tal percepção quando diz que uma das características do brincar é envolver a ação livre e espontânea da criança, gerando alegria e com isso possuindo a prioridade delas.

E analisando tal fala dos docentes e o reforço teórico de Kishimoto (2011), Silveira e Barone (2003) também já haviam percebido no quanto os jogos educacionais possuem um poderoso recurso de estimulação integral na criança, onde consegue-se desenvolver a disciplina, atenção e principalmente o autocontrole. Dessa forma, conseguindo através do relaxamento e bem estar, proporcionado pelo jogo, combater e controlar o processo de ansiedade do aluno.

Sendo esses, alguns dos vários pontos positivos observados, pode-se perceber também no quanto o jogo Funny Food consegue estimular tudo isso na criança através de animações parabenizando a aprendizagem do aluno conforme ele vai avançando corretamente as etapas, e caso haja erro, ele informa e encoraja a criança a realizar novamente a atividade de forma correta.

Ressalta-se também, alguns apontamentos analisados durante a aplicação desta pesquisa e que necessitam ser informados, onde apesar do uso desse jogo educacional digital ser uma excelente ferramenta que consegue desenvolver inúmeras habilidades positivas no processo da aprendizagem, não pode substituir o docente e nem a aula tradicional em sua totalidade, pois o aplicativo não consegue alcançar determinadas situações pertinentes nesse primeiro momento da vida educacional da criança, onde se torna necessário o contato humano para ensinar por exemplo: como se pegar em um lápis, que força imprimir num lápis para que ele consiga riscar ou pintar, algo necessário para ser desenvolvido nessa fase.

Por esse motivo o aplicativo busca proporcionar ao professor e ao aluno uma ferramenta única, prática e de fácil acesso entre os temas dos conteúdos propostos, permitindo com isso que o educador tenha opções diferenciadas de materiais (como conteúdos e atividades) para enriquecer de forma consistente sua estratégia de ensino (não substituir) e com isso atingindo de forma eficaz seu objetivo proposto previamente.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Existem muitas propostas que buscam soluções no sentido de facilitar o processo de ensino e aprendizagem dos alunos em sala de aula, independentemente do nível de ensino em que esteja. Por esse motivo, essa pesquisa consiste em verificar a relevância da utilização de jogos educacionais eletrônicos, através dos aplicativos de *smartphones*, como uma ferramenta auxiliadora e eficaz no processo de ensino aprendizagem, principalmente na fase de alfabetização.

Concluiu-se que o aplicativo foi escolhido acertadamente para o desenvolvimento da pesquisa, pois o mesmo consegue alcançar vários pontos importantes do processo de alfabetização da criança como habilidades e posturas ao próximo e consigo mesmo. O aplicativo é recomendável para crianças de 1 (um) a 5 (cinco) anos de idade, tanto para diversão, quanto para o auxílio no processo de aprendizagem.

No decorrer do desenvolvimento das propostas do aplicativo, houve várias observações significativas para com a realidade educacional do Estado do Amapá, onde a rede pública de ensino, em sua grande maioria de escolas não dispõe de aparelhos disponíveis dentro das salas de tecnologia e muito menos internet para a realização dessas atividades propostas, por esse motivo a pesquisa apresentada neste trabalho é um estudo de caso de uma escola que possuía características para o desenvolvimento da pesquisa e percebeu-se o grande sucesso e aceitação por esse método alternativo na construção do conhecimento.

O período da intervenção mostrou-se de suma importância para realizar a análise, pois foi exatamente no período em que os professores realizaram a revisão para avaliar se obtiveram sucesso na aprendizagem e caso não possuíssem uma resposta positiva, os mesmos utilizariam esse período para tentar recuperar o conteúdo não absorvido, e com isso foi aproveitado esse método alternativo para a recuperação dos conteúdos, e levando em consideração as

observações realizadas pelos professores, o método proposto mostrou-se muito eficaz.

Porém, vale ressaltar que apesar deste aplicativo ser uma grande ferramenta de ensino e aprendizagem, percebe-se também que ele auxilia e não substitui o ensino padrão dos conteúdos, permitindo que o professor não perca o foco em seus planejamentos, dependendo exclusivamente do aplicativo proposto ou venha a ministrar uma aula improvisada devido a correria do dia a dia.

REFERÊNCIAS

ALBERNAZ, Helen. **Jogos educativos para celular**: incentive a garotada a aprender. Claro Afiliados. Celular. Mar.2020. Disponível em: www.blog.clarocombomais.com.br/jogos-educativos-para-celular/. Acesso em: 05 de out. 2020.

BERSCH, R.; SARTORETTO, M. **Educação, tecnologia e acessibilidade**. São Paulo: 2015.

CAMPOS, M. C. R. M. **A importância do jogo na aprendizagem**. (artigo publicado). 2005. Disponível em: <http://psicopedagogiaonline.com.br>. Acesso em 12 de out. 2020.

CATAPAN, Araci. Hack. Tertium: **O Novo Modo do Ser, do Saber e do Aprender (Construindo uma taxionomia para mediação pedagógica em Comunicação Digital)**. Florianópolis: Tese (Doutorado). Engenharia de Produção. UFSC, 2001. Disponível em: <http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/79393>. Acesso em: 28 de nov.2019.

CORREIA, I; ARAÚJO, M. **Utilização do jogo didático no ensino de ciências**: uma proposta para favorecer a aprendizagem. In: V Colóquio Internacional “Educação e Contemporaneidade”, 2011. São Cristóvão-SE, 2011.

GOVERNO DO ESTADO DO AMAPÁ. Secretaria do Estado de Educação. **Referencial Curricular Amapaense**: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Macapá, 2018. 99 - 130 p. Disponível em: <https://ipfer.com.br/wp-content/uploads/2019/01/BNCC-AMAPA.pdf> . Acesso em: 11 de jun. 2020.

GRÜBEL, Joceline M.; BEZ, Marta R. **Jogos Educativos**. Instituto de Ciências Exatas e Tecnológicas – Centro Universitário Feevale. v.4 n° 2, dez. 2006. Novo Hamburgo, RS, 2006 Disponível em: http://websmed.portoalegre.rs.gov.br/smed/inclusaodigital/smed_digital/material/2010/jogos_educativos.pdf. Acesso em 18 de nov. 2019.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA TECNOLOGIA DO AMAPÁ – IFAP. Conselho Superior. **Resolução N°143/2019 Consup/Ifap**. de 26 de dezembro de 2019. Aprova a Guia de Formatação e Estrutura de Artigos Acadêmicos d Científicos, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Do Amapá – Ifap. Macapá, AP, 2019. Disponível em: <https://macapa.ifap.edu.br/index.php/publicacoes/item/138-guia-pratico-para-elaboracao-de-trabalhos-de-conclusao-de-curso-2017>. Acesso em 18 de nov. 2019.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos tradicionais infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis-RJ. Ed. Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo-SP. Ed. Cortez, 2011.

LIMA, Joelene de O. de. **Criando Jogos para a Educação Infantil**. In: XIII SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 2002, Vale dos Rios dos Sinos. Anais do SBIE 2002. Porto Alegre-RS: UNISINOS, 2002. p. 542-544. Disponível em: <https://br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/223/209>. Acesso em 18 de nov. 2019.

MACEDO, Lino. **Por que competências e habilidades na educação básica**. In: Referencial Curricular Lições do Rio Grande – Ciências humanas e suas tecnologias. V5, 2009. São Paulo-SP: Instituto de Psicologia – USP, 2009, p. 25-28.

MERCADO, Luiz Paulo L. (ORG.). **Tendências na utilização das tecnologias da informação e comunicação na educação**. Maceió-AL. 2004. Disponível em: www.repositorio.ufal.br/bitstream/riufal/1349/1/Tendências%20na%20utilização%20das%20tecnologias%20da%20informação%20e%20comunicação%20na%20educação.pdf. Acesso em: 28 de out. 2019.

MORAN, José Manuel. **Como Utilizar a Internet na Educação**. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=s0100-19651997000200006&script=sci_arttext. Acesso em: 02 de dez. 2019.

PADRÃO, Marcio. **Mais um capítulo desta guerra: Android está vencendo iOS em lealdade de fãs**. UOL, Tecnologia. São Paulo. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/tecnologia/noticias/redacao/2018/03/09/mais-um-capitulo-desta-guerra-android-esta-vencendo-ios-em-lealdade-de-fas.htm>. Acesso em: 27 de ma. 2020.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibepex, 2007.

ROCHA, Bárbara M. P. de A. et al. **RPG uma nova perspectiva para o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem**. Recife-PE. 2009. Disponível em: www.eventosufrpe.com.br/jepex2009/cd/resumos/R1326-1.pdf. Acesso em: 23 de jun. 2020.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania R. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios**. UFRGS. Porto Alegre-RS. 2008. Disponível em: www.seer.ufrgs.br/renote/article/view/14405/8310. Acesso em: 20 de out. 2020.

SILVA, A. C. **Formação docente e práticas educativas na escola**. Cuiabá-MT: EDUFMT, 2015. 262 p.

SILVEIRA, Sidnei R.; BARONE, Dante A. C. **Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. Curso de pós graduação em Ciências da Computação- UFRGS. 2003. Disponível em: <http://www.c5.cl/ieinvestiga//actas/ribie98/151.html>. Acesso em 13 de nov. 2019.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na educação: novas ferramentas pedagógicas para o professor da atividade**. Ed. Érica. São Paulo-SP, 2001.

VASCONCELOS, Celso. **Planejamento: momento de repensar a escola**. In: Revista Nova Escola. Rio de Janeiro-RJ: Abril, n.27. 2010. Disponível em:

<http://novaescola.org.br/conteudo/431/planejamento-momento-de-repensar-a-escola> .Acesso em: 27 de mai. 2020.

WEISS, Alba Maria L.; MARA, Lúcia R. M. da C. **A informática e os problemas escolares de aprendizagem**. Rio de Janeiro-RJ. Ed. DP&A, 3^a ed. 2001.

WOLINGER, R. P. **O uso de aplicativos para o desenvolvimento das crianças na educação infantil**: utilização de aplicativos virtuais na prática docente. *Educationis*, v.7, n.1, p.11-20, 2019. Disponível em DOI: <http://doi.org/10.6008/CBPC2318-3047.2019.001.0002>. Acesso em: 20 de out. 2020.