

# I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



## O USO DE JOGOS EDUCACIONAIS E ATIVIDADES LÚDICAS, ATRAVÉS DE CAÇA-PALAVRAS PARA ALUNOS EM PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

**Eliene Dias da Silva<sup>1</sup>**

elienesilvaap@yahoo.com.br

**1110Zilma Santos de Jesus<sup>1</sup>**

zilmajasantos@gmail.com

**Eder111son Wilcker Figueiredo Leite<sup>1</sup>**

ederson.leite@ifap.edu.br

**1112RESUMO:** O uso de ferramentas educacionais no contexto escolar tem propiciado novos caminhos na busca do conhecimento. Nesse sentido, o objetivo deste estudo visa ressaltar a importância do lúdico para alunos do Ensino Fundamental I, na disciplina de Língua Portuguesa como ferramenta de apoio educacional para os professores que atuam no 2º ano da Educação Básica, destacando o uso de caça-palavras como forma de auxiliar os alunos a fixarem de maneira diferenciada os conteúdos estudados. Desta forma, foi gravado um vídeo e postado em redes sociais com o intuito de nortear meios para utilização de atividades lúdicas aliando o jogo de caça-palavra aos conteúdos ministrados em sala de aula, tornando o ensino mais prazeroso e dinâmico para os discentes.

**PALAVRA-CHAVE:** Jogos, Lúdico, Língua Portuguesa, Professor.

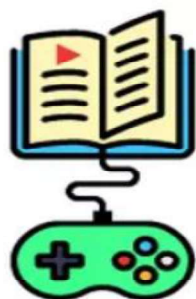
**ABSTRACT:** The use of educational tools in the school context has provided new paths in the search for knowledge. In this sense, the objective of this study is to emphasize the importance of playfulness for elementary school students, in the Portuguese Language as a tool for educational support for teachers who work in the 2nd year of Basic Education, highlighting the use of wordplay as way of

---

<sup>1110</sup> Graduada em História pela Universidade do Estado do Amapá UNIFAP, Professora do Ensino Fundamental 1. Pós-Graduada em Informática na Educação no Instituto de Ciência e Tecnologia do Amapá-IFAP, elienesilvaap@yahoo.com.br

<sup>1111</sup> Mestre em ciências pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro. Bacharel em Ciências da Computação pela Universidade Bras Cubas. Docente do curso de Pós-Graduação em Informática na Educação-IFAP. E-mail: ederson.leite@ifap.edu.br

<sup>1112</sup> Graduando em Letras (Língua Portuguesa, Língua Espanhola e Respectives Literaturas) pela Universidade Estadual do Maranhão (UEMA). E-mail: [gilvansantosg@outlook.com.br](mailto:gilvansantosg@outlook.com.br)



# I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



helping students to differentiate the contents studied. In this way, a video was recorded and posted on social networks with the purpose of guiding media for the use of play activities, combining the game of word-hunting with the content taught in the classroom, making the teaching more pleasant and dynamic for the students.

**KEYWORDS:** Games, Playful, Portuguese Language, Teacher.

## 1 INTRODUÇÃO

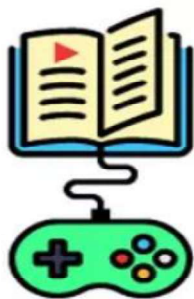
O presente trabalho é resultado de uma atividade prática que consistiu em gravar um vídeo para apresentar aos professores da Educação Básica, um material confeccionado manualmente para fins pedagógicos, para ser utilizado nas aulas do 2º ano do Ensino Fundamental I, devido à grande importância do ensino da Língua Portuguesa no dia a dia dos discentes, faz-se necessário que eles sejam instigados a dominar a linguagem e a partir dela repercutirem em todas as demais áreas de conhecimento.

Diante do grande avanço da tecnologia, o processo ensino-aprendizagem tornou-se um desafio para apresentar novas formas de ensinar, assim, os professores da atual sociedade necessitam pensar e ressignificar a prática pedagógica, por isso, diante do atual cenário é de suma importância que o educador repense sua prática docente com o objetivo de despertar nos educandos o interesse pela leitura e escrita.

Dessa forma, esse artigo traz em seu bojo alternativas para que os professores possam enfatizar os conteúdos trabalhados em sala de aula, com intuito de melhorar o aprendizado dos alunos envolvidos, utilizando o caça-palavras para relacionar quaisquer assunto abordado dentro da disciplina. Sabemos que o conhecimento deve ser socializado, compartilhado e trocado entre os sujeitos envolvidos, nesse processo desafiador as experiências enriquecem o cotidiano dos professores em sala de aula.

De acordo com o pensamento de Stewart (1998) o compartilhamento do conhecimento e sua prática tornam-se imprescindíveis, uma vez que de nada adianta dispor de conhecimentos importantes se não promovemos seu compartilhamento. Desse modo, o compartilhamento do conhecimento nos meios eletrônicos através das tecnologias digitais é uma prática cada vez mais utilizada.

Neste contexto, quando um professor depara-se com recursos ou conteúdos que podem ser úteis no contexto escolar, ele pode começar a estudar qual a melhor forma de compartilhar esse material, vale lembrar que o próprio



# I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



smartphone é um grande aliado nesse processo, seja através de gravação, ou através de imagens, além disso, se usado de forma correta pode ser um aliado para melhorar a experiência na prática docente.

Portanto compartilhar conhecimento democratiza o uso de tecnologia na escola, pois é consenso que a mídia é uma ferramenta a mais para o professor, sendo uma aliada importantíssima no processo ensino-aprendizagem.

## 2. A INFLUÊNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

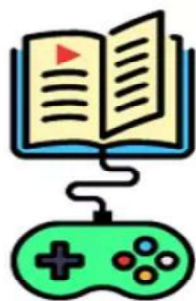
Lúdico é um adjetivo masculino com origem no Latim Ludos que está relacionado a jogos e divertimento, logo uma atividade lúdica é uma ação que promove entretenimento, que dá prazer e alegria às pessoas envolvidas. Os conteúdos lúdicos são importantíssimos na aprendizagem, devido o elo entre o aprender e o brincar.

As atividades lúdicas nas escolas potencializam a criatividade, e contribuem para o desenvolvimento intelectual dos alunos. O lúdico traz em sua bagagem uma forma agradável para ser trabalhada com entusiasmo na aprendizagem dos discentes. Através dos jogos educacionais e das atividades lúdicas, o professor possibilita um meio divertido para ensinar e aprender com as mais variadas brincadeiras e jogos e isso com certeza despertará curiosidade e estímulo para ministrar os conteúdos repassados.

O professor como mediador do conhecimento deve sempre procurar meios que despertem maior atenção de sua turma para que de fato se construa conhecimentos significativos, podemos afirmar que a ludicidade é um tema que vem crescendo e adquirindo grande espaço no ambiente dos educadores, nesse caso o lúdico pode favorecer de forma expressiva para o avanço do homem independente de sua idade; contribuindo não apenas na aprendizagem, mas no seu desenvolvimento envolvendo vários aspectos como: social, global e cultural.

É importante lembrar que os jogos educacionais não são os únicos meios facilitadores no processo ensino-aprendizagem, porém é um dos mecanismos mais utilizados pelos educadores que se empenham em favorecer mudanças na vida escolar de seus alunos, pois na história da humanidade, se percebe a importância do brincar no desenvolvimento humano.

Sendo assim a escola tem como função procurar desenvolver estratégias para o desenvolvimento cognitivo dos alunos e assim associar ao contentamento. É importante destacar que cabe ao professor o papel de aliar as duas dimensões.



# I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



Para Vygotsky (1987), a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção.

A familiaridade da educação com o lúdico não é algo novo, está remontado à antiguidade. Em "leis" a sociedade ateniense salientava importância do jogo para educação, defendendo a seguinte ideia:

Brincando, aprenderá o futuro construtor, a medir, a cavalgar e a fazer qualquer outro exercício devendo o educador esforçar-se por dirigir os prazeres e os gostos das crianças na direção que lhes permita alcançar a meta que se destinarem (PLATÃO apud SILVEIRA, 1998, P.41).

Nessa época, determinou-se a importância da educação sensorial, o uso do jogo didático nas mais diferentes áreas do conhecimento.

Para Antunes (2000, p. 36) "O jogo ajuda a construir novas descobertas desenvolve e enriquece a personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem". As atividades lúdicas influenciam muito nesse processo do ensino, pois são fontes de prazer e descoberta. (Antunes, 1998, p. 36) defende a ideia "a escola deve oferecer jogos, mas primar pela qualidade desses recursos".

O brincar é concebido como uma atividade recreativa que as crianças podem aprender, brincar e descansar, é um momento de diversão e conhecimento. A brincadeira encontra um papel educativo na escolaridade dos alunos do ensino fundamental II, as crianças vão se desenvolvendo e tendo contato com o mundo a sua volta, dessa forma podemos dizer que através do lúdico que os alunos encontram o equilíbrio entre o real e o imaginário, desenvolvendo a aprendizagem prazerosa e significativa.

Vale lembrar que: resgatar o prazer na educação com novas metodologias é hoje imprescindível. Por isso é importante que todos os atores desse processo estejam de fato comprometidos com o grande ato de ensinar com responsabilidade de forma inovadora, onde o lúdico esteja presente e que o professor seja resiliente nesse processo.

### 3. O USO DO CAÇA-PALAVRAS COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL

O caça-palavra é uma atividade lúdica pode ser utilizada nas diversas disciplinas a fim de propiciar aos estudantes fixação dos conteúdos trabalhados. Assim, podemos afirmar que é um método auxiliar no processo ensino-



**I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E  
IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS  
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

**DE 23 A 26 DE JULHO**

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



aprendizagem de todas as faixas etárias dos estudantes, é um jogo que desenvolve a percepção visual, enriquece o vocabulário e aumenta de forma significativa o poder de concentração de todos que utilizam.

O uso de recursos educativos torna melhor o ambiente e os alunos tem oportunidades de construir o seu próprio conhecimento. Segundo Paulo Freire (2011, p. 52) "Saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para sua própria produção ou sua construção". Os diferentes recursos pedagógicos colocam-se como ferramentas que auxiliam na relação ensino-aprendizagem proporcionando maior interação entre aluno e professor.

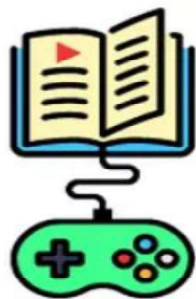
Os professores de Língua Portuguesa, também devem estar atentos às mudanças em relação ao ensino da língua. A aula de Português como tradicionalmente concebida, não existe mais. Ao invés de estudar Português, deve ser usado como instrumento para se aprender História, Geografia, Literatura, Retórica, Educação Física, Química, etc. Isso significa que os alunos precisam saber, na leitura, produzir sentido "levando em conta os recursos linguísticos presentes no texto e percebendo sua inter-relação" e, na escrita, "saber escolher e usar os recursos linguísticos adequados aos professores da interlocução". (COSTA, 1998, p.02).

Sendo assim, os professores de Língua Portuguesa precisam oferecer atividades atrativas e desafiadoras aos discentes para que desperte a criticidade e competência em sala de aula. Nesse sentido, os jogos contribuem para uma integração e socialização dos alunos.

O caça-palavra é uma atividade que pode e deve ser trabalhado em todos os componentes curriculares, assim é possível construir o conhecimento e não apenas transmitir, dessa forma o aluno não se propõe apenas a olhar, ouvir e copiar. Ele cria, constrói, aumenta, modifica e, assim torna-se co-autor do conhecimento.

Desse modo, fica claro que o professor de Língua Portuguesa, e os demais de outras disciplinas devem valorizar e utilizar diversas ferramentas, a fim que o tão esperado conhecimento aconteça de fato. É importante frisar que para o desenvolvimento dos jogos foram utilizados materiais simples, aliando aos recursos tecnológicos para a divulgação em meios eletrônicos. Foi percebido a partir do levantamento bibliográfico que o jogo é um importante elemento nas intervenções pedagógicas.

Assim, o uso de atividades lúdicas estimula a leitura e a concentração dos alunos, desperta o interesse e a construção de uma aprendizagem significativa.



# I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



Nesse contexto, o professor é, sem dúvida, um facilitador da aprendizagem. É necessário que o docente saiba articular, tenha responsabilidade e faça a interação metodológica para sanar as possíveis dificuldades.

Aspectos como desafio, curiosidade, atenção fazem dos jogos educacionais uma fonte de motivação e interesse pelos conteúdos estudados, oferecendo aos alunos uma prática docente sistematizada e despertando habilidades cognitivas importantes.

## 4. METODOLOGIA

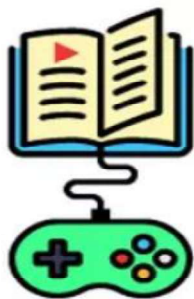
Para a realização deste artigo foi necessário levantamento bibliográfico, através da literatura sobre o tema. Além disso, foi gravado um vídeo e postado em redes sociais, abordando atividades de Língua Portuguesa através do uso do jogo caça-palavra, com o intuito de buscar novas metodologias para utilizar recursos didáticos pedagógicos no processo ensino-aprendizagem.

A proposta de utilização do jogo caça-palavras nas aulas de Língua Portuguesa é uma possibilidade de recurso pedagógico, a partir de vários conteúdos que podem ser trabalhados. Assim, este recurso didático que foi confeccionado a partir de materiais recicláveis (tampinhas de garrafa Pet, E.V.A, elásticos, impressão de fichas), constitui uma proposta pedagógica para sistematizar diferentes conteúdos na disciplina de Língua Portuguesa, com os alunos em processo de alfabetização.

Consideramos que os jogos educacionais na educação se baseiam em uma abordagem em que o aluno aprende brincando. Contudo, o professor deve mediar essa relação pedagógica para apresentar um jogo produzido com a finalidade de auxiliar no processo da escrita e da leitura.

## 5. RESULTADO E DISCUSSÃO

Para esta pesquisa, temos um universo de 16 comentários após a visualização do vídeo: Jogo Caça-Palavras Educativo, porém tomamos como referência 06 comentários para gerar os dados. Procuramos contemplar os comentários relacionados ao uso do material didático, ao processo de alfabetização e as sugestões para melhorar o vídeo nessa perspectiva o comentário número 1, discorre da seguinte maneira: *“Toda forma de educar também é um jeito de amar. Deve-se ter em mente que brincar para as crianças é um assunto sério é, através das brincadeiras que elas desenvolvem a*



**I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E  
IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS  
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

**DE 23 A 26 DE JULHO**

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



*sociabilidade e seu desenvolvimento físico, afetivo e intelectual. Muito boa a iniciativa, estão de parabéns".* Ao estabelecer esta diferença entre brincar e desenvolver a construção de habilidades, esta fala reforça a importância do jogo na construção do conhecimento pelas crianças.

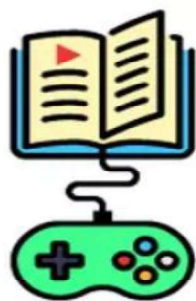
Em relação ao comentário 2, é destacado as possibilidades em que o jogo de Caça-Palavras podem contribuir, sendo expressado da seguinte maneira: *"Bem criativo. Como você disse que o Caça-Palavras é algo que dá pra trabalhar em todas as séries basta ir mudando o conteúdo, de acordo com as séries daria pra implementar por exemplo, em séries que estão mais avançadas [...]".* Portanto, esta afirmação reforça as diferentes possibilidades através dos jogos que o professor pode inserir a partir dos conteúdos ministrados em sala de aula. Podemos perceber no comentário 3 que traz a seguinte afirmação: *O vídeo faz um comentário que os jogos educativos ajudam no processo de desenvolvimento cognitivo das crianças [...]*. Desse modo, esse recurso didático é uma ferramenta muito importante para o aluno possa ter oportunidade de vivenciar novas experiências.

Concernente ao comentário 4, o autor enfatiza, a diferentes possibilidades do uso do jogo já citado anteriormente pelo comentário 2, reafirmando da seguinte maneira: *"[...] Bom, ele pode ser trabalhado em todas as disciplinas, estou pensando em várias possibilidades de usar, com jogos de bingos com palavras... Ainda vou analisar outras possibilidades... [...]*".

O vídeo: Jogo de Caça-Palavras Educativo, também recebeu comentários em que os autores levam a refletir para melhorar o trabalho, assim, o comentário 5 discorre da seguinte maneira: *"Muito boa ideia do vídeo. Mas seria bom usar um editor de vídeos, para vocês fazerem tomadas de vídeo, aí podem colocar duas telas uma com vocês falando individualmente e outra mostrando a tabela. [...]*". Podemos perceber então, que a partir da fala do autor é importante fazer algumas modificações em um próximo vídeo.

No que se refere ao comentário 6, o autor faz a seguinte observação: *"Um excelente trabalho de alfabetização. Só faltou melhorar a forma de apresentar o visual do tabuleiro, ficou pouco visível no vídeo"*. É importante ressaltar que se trata de uma produção inicial, decorre daí que as experiências compartilhadas são uma forma de melhorar em um próximo trabalho.

Nessa perspectiva para próximos trabalhos, pretende-se aperfeiçoar essa ferramenta para melhores resultados, em benefício de uma educação de



# I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



qualidade, sendo portanto relevante todos os dados obtidos durante esse percurso para a realização deste trabalho.

Essas informações levam a refletir sobre a relação da leitura e da escrita, as contribuições teóricas são relevantes e significativas, os estudos a tais práticas são impossíveis de se esgotarem na discussão aqui apresentada. Desse modo, a compreensão que o papel da escola se perfila em um espaço capaz de promover uma proposta pedagógica voltada para as múltiplas formas de ensinar.

Observou-se durante esse processo a importância dos meios tecnológicos para ter um diagnóstico prévio da funcionalidade do jogo no contexto escolar. Ou seja, um simples jogo pode despertar nas crianças momentos de brincadeira e aprendizagem, tornando a aula mais prazerosa.

Assim, os jogos educativos oferecem resultados satisfatórios do ponto de vista didático, apresentado como um elemento de interesse a cerca das novas descobertas e por meio dessas possibilidades uma maneira de construir conhecimentos.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, conclui-se que o ensinar é criar condições adequadas a esse processo e a realização de intervenções com vistas a possibilitar avanços aos alunos.

O uso dos jogos com ênfase no caça-palavras é uma metodologia alternativa e facilitadora da aprendizagem, vale lembrar que é de suma importância o lúdico, no entanto, não substitui as aulas convencionais de ensino, porém se utilizado de maneira correta torna-se um recurso a mais a dispor do professor de Língua Portuguesa. Os recursos didáticos pedagógicos são valiosos instrumentos no cotidiano dos educadores comprometidos com o ato de educar.

Não se pode esquecer que o profissional da educação precisa investir tempo na confecção de materiais palpáveis para trabalhar aulas diversificadas. Desse modo, ao agregarmos o lúdico nas aulas de Língua Portuguesa estamos ampliando informações e, resgatando o prazer do aluno em aprender, não só na disciplina de Língua Portuguesa, mas nas demais áreas do conhecimento.

Desse modo, o papel de disseminar um conhecimento vasto que estimule os alunos a pensar e construir um conhecimento sólido capaz de evoluir em nosso tempo é o grande desafio dos educadores na atual sociedade digital.





**I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E  
IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS  
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

**DE 23 A 26 DE JULHO**

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



Por fim, acreditamos que este estudo contribuiu para verificarmos a importância de um tema ainda pouco privilegiado nas aulas de Língua Portuguesa, no que se refere ao ensino de leitura e, conseqüentemente, no desenvolvimento de práticas de letramento. Desse modo, a oportunidade de abordar este tema consiste em uma importante fonte de reflexão sobre o ensino da Língua Portuguesa, mais especificamente, o processo de alfabetização.

Enfim, consideramos que esta temática ainda constitui um amplo universo a ser estudada na área relacionada ao ensino da Língua Portuguesa, esta pesquisa apresentou subsídios e reflexões iniciais para investigações posteriores. Em termos conclusivos, reiteramos a importância desse estudo para a contribuição do processo formativo, profissional e científico.

## **REFERÊNCIAS**

- ANTUNES, Celso. Jogos para estimulação de múltiplas inteligências. 8ª ed. Petrópolis: Vozes, 1998.
- COSTA VAL, M. da Graça. A gramática no texto. 1998.
- FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: Saberes necessárias à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2011.
- SILVEIRA, Maria Joaneete Martins da. O Ensino e o Lúdico. Santa Maria, 1998.
- STWART, Thomas A. Capital intelectual: A nova vantagem das empresas. 3ª ed. Rio de Janeiro: Campus 1.
- VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. 2ª ed. São Paulo: Martins , 1987.