



**FACULDADE DE CIENCIAS HUMANAS Y CIENCIAS EXACTAS DA
UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA INTERCONTINENTAL
Mestrado em Ciências da Educação**

JACKSON VIANA LUCIANO

**A POTENCIALIDADE DOS JOGOS DIGITAIS NA AQUISIÇÃO DA LEITURA
E DA ESCRITA: UM ESTUDO DE CASO NA ESCOLA MUNICIPAL VOLMAR
DE PAULA FREITAS, NA CIDADE DE CONSELHEIRO PENA – MG**

Asunción, 2024

JACKSON VIANA LUCIANO

**A POTENCIALIDADE DOS JOGOS DIGITAIS NA AQUISIÇÃO DA LEITURA
E DA ESCRITA: UM ESTUDO DE CASO NA ESCOLA MUNICIPAL VOLMAR
DE PAULA FREITAS, NA CIDADE DE CONSELHEIRO PENA – MG**

Dissertação apresentado à Faculdade de
Ciencias Humanas y Ciencias Exactas da
Universidade Tecnológica Intercontinental
mestrado em Ciências da Educação.

Orientação: Prof. Dr. José Maurício
Diascânio.

**LINHA DE PESQUISA: Escuela como comunidad de
práctica y aprendizaje de calidad
acceso a la tecnologia**

Assunção, 2024

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1.....	60
Gráfico 2.....	61
Gráfico 3.....	62
Gráfico 4.....	63
Gráfico 5.....	64
Gráfico 6.....	65

AGRADECIMENTOS

A Deus, a minha família e aos meus professores que me influenciam positivamente a buscar o conhecimento para ser uma pessoa melhor e um profissional cada dia mais qualificado.

DEDICATÓRIA

À minha família e ao meu orientador.

EPÍGRAFE

“Educai as crianças para que não seja necessário punir os adultos”. Pitágoras

Resumo: A inclusão digital busca assegurar que todos os indivíduos, sem distinção de etnia, religião, classe social e força econômica, possam usufruir do potencial destes elementos tecnológicos de informatização e comunicação. Devidamente explorados, poderão auxiliar a melhorar as condições de conhecimento, aprendizagem e futuramente profissional dos cidadãos. Seguindo esta linha de raciocínio, a presente pesquisa tem como objetivo central e norteador verificar a potencialidade dos jogos no processo de aquisição digital, da leitura e escrita no momento da alfabetização, tendo em vista identificar os benefícios de uma alfabetização com auxílio de metodologias em jogos digitais. Assim, foram estruturadas as questões norteadoras: Qual a percepção de professores sobre a importância dos jogos no processo ensino-aprendizagem; quais os benefícios dos jogos para a alfabetização? Qual é o papel do professor diante desta metodologia? Como estratégia metodológica foi realizada uma investigação empírica sobre o objeto em questão e a sua importância para o processo de ensino e de aprendizagem, sobretudo na etapa da alfabetização. Ou seja, buscou-se analisar o papel dos jogos digitais no processo de alfabetização e a sua influência no ambiente escolar. Os resultados apontaram a eficácia dos mesmos. Os jogos digitais apresentam um potencial significativo na aquisição da leitura e da escrita, oferecendo um ambiente interativo que promove engajamento, feedback imediato e personalização do aprendizado. À medida que a tecnologia continua a evoluir, é provável que esses recursos sejam cada vez mais integrados nas práticas educacionais tradicionais, contribuindo para um ensino mais eficaz e atraente.

Palavras Chaves: Inclusão Digital. Jogos Digitais. Alfabetização. Aquisição da leitura. Aquisição da escrita.

Abstract: Digital inclusion seeks to ensure that all individuals, regardless of ethnicity, religion, social class and economic strength, can enjoy the potential of these technological elements of computerization and communication. Properly exploited, they will be able to help to improve the knowledge, learning and future professional conditions of the citizens. Following this line of reasoning, the present research has as its central and guiding objective to verify the potentiality of games in the process of digital acquisition, reading and writing at the time of literacy, with a view to identifying the benefits of literacy with the aid of methodologies in games fingerprints. Thus, the guiding questions were structured: What is the teachers' perception of the importance of games in the teaching-learning process; what are the benefits of games for literacy? What is the teacher's role in this methodology? As a methodological strategy, an empirical investigation was carried out on the object in question and its importance for the teaching and learning process, especially in the literacy stage. That is, we sought to analyze the role of digital games in the literacy process and their influence on the school environment. The results showed their effectiveness. Digital games have significant potential in the acquisition of reading and writing, offering an interactive environment that promotes engagement, immediate feedback, and personalization of learning. As technology continues to evolve, it is likely that these resources will be increasingly integrated into traditional educational practices, contributing to more effective and engaging teaching.

Keywords: Digital Inclusion. Digital games. Literacy. Reading acquisition. Acquisition of writing.

Sumário	
CAPÍTULO I – MARCO INTRODUTÓRIO	10
Problema Geral	12
Problemas Específicos	12
1.3 Objetivos	13
Objetivo Geral	13
Objetivos Específicos	13
CAPÍTULO II - MARCO TEÓRICO	17
2.1.A inclusão digital	18
2.2.A importância dos jogos digitais na educação escolar	19
2.3. A potencialidade dos jogos digitais no processo de aprendizagem da leitura e da escrita	27
CAPITULO III - MARCO METODOLÓGICO	40
3.1.Enfoque metodológico	40
3.2.Tipo de estudo	46
3.3. População e amostra	47
3.4 Instrumentos de coleta e análise de dados	47
3.5 Considerações éticas	48
3.6. QUESTIONÁRIO	52
CAPITULO IV – MARCO ANALÍTICO	54
II. Formação e investimento cultural	59
1.V – MARCO CONCLUSIVO	89
5.1- Conclusão Específica 1	89
5.2- Conclusão Específica 2	90
5.3- Conclusão Específica 3	91
5.4- Conclusão Geral	93
5.5- Recomendações	94
REFERÊNCIAS	97
ANEXOS	101
ANEXO I – QUESTIONÁRIO	102
APENDICES A:ROTEIRO PARA COLETA DE DADOS EMPÍRICOS	104
APENDICES B:ROTEIRO PARA COLETA DE DADOS EMPÍRICOS	106
APENDICES C:ROTEIRO PARA COLETA DE DADOS EMPÍRICOS	109

CAPÍTULO I – MARCO INTRODUTÓRIO

O tema desta dissertação é a adoção de metodologias ativas, precisamente de jogos digitais, na superação das dificuldades de leitura e da escrita nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Desse modo, esta introdução apresenta o tema, o problema com sua descrição e formulação, os objetivos, a justificativa da pesquisa e limitações e alcance.

Segundo Pimentel (2021), os jogos digitais educativos desempenham um papel fundamental no processo de aquisição da leitura e escrita, especialmente para crianças em idade escolar. Eles oferecem uma abordagem lúdica e interativa que estimula o interesse, a motivação e o engajamento dos alunos, tornando o aprendizado mais eficaz e prazeroso. Os jogos digitais educativos são projetados para desafiar as habilidades cognitivas das crianças, como atenção, memória, raciocínio lógico e resolução de problemas. Ao participar dessas atividades, os alunos exercitam essas capacidades de forma natural e divertida, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo saudável.

No contexto da leitura e escrita, conforme Pinheiro e Cavalcante (2019), os jogos digitais educativos podem ser especialmente úteis na fase inicial da alfabetização. Eles ajudam as crianças a reconhecerem letras, associarem sons às letras, formarem palavras e frases, além de trabalharem a compreensão textual. Essas práticas auxiliam no desenvolvimento da linguagem escrita de maneira gradual e consistente. Cada criança possui um estilo de aprendizagem único. Os jogos educativos permitem a personalização do ensino, adaptando-se às necessidades individuais de cada aluno. Dessa forma, é possível atender a diferentes perfis de estudantes, promovendo uma educação mais inclusiva e eficaz.

De acordo com Pinheiro e Cavalcante (2019), a gamificação do processo de aprendizagem por meio dos jogos digitais educativos aumenta significativamente a motivação dos alunos. O desafio constante, as recompensas instantâneas e o feedback imediato proporcionam um ambiente estimulante que mantém os estudantes engajados e interessados em aprender.

Além dos benefícios cognitivos e acadêmicos, os jogos educativos também favorecem o desenvolvimento de habilidades sociais nas crianças. A interação com colegas em atividades colaborativas promove a comunicação, o

trabalho em equipe e a resolução de conflitos, aspectos fundamentais para a formação integral dos indivíduos. Logo, os jogos educativos desempenham um papel crucial no processo de aquisição da leitura e escrita ao proporcionar uma abordagem dinâmica, motivadora e personalizada que potencializa o aprendizado das crianças.

Posto isto, indaga-se: os recursos da tecnologia digital, da internet aplicada hoje como recurso aos jogos digitais e à inclusão verdadeiramente contribuem para um maior desenvolvimento do ensino e da aprendizagem assim como do processo de cognição e interatividade social da criança em formação, tendo em vista a aquisição da leitura e da escrita?

A inclusão digital tem relevância para a promoção da cidadania e da inclusão social, uma vez que o acesso às tecnologias digitais se tornou essencial para a participação plena na vida social, econômica e cultural. A metodologia da inclusão digital pode contribuir significativamente para a redução das desigualdades escolares.

A utilização de jogos digitais nas escolas como novas metodologias para diversificação das atividades de aprendizagem destaca-se pelo reconhecimento da contribuição das tecnologias digitais e pela relevância no que concerne ao aspecto cognitivo específico da atenção como condição necessária à aprendizagem.

A metodologia da inclusão digital é um conjunto de estratégias e práticas que visam promover o acesso, a apropriação e o uso crítico das tecnologias digitais por parte de indivíduos e comunidades em situação de vulnerabilidade social. Nesta dissertação, serão apresentados os principais conceitos e abordagens da metodologia da inclusão digital, bem como as suas implicações para a promoção da aquisição da leitura e da escrita, destacando-se os jogos digitais.

PROBLEMA GERAL

Nos últimos anos, a tecnologia tem se tornado uma parte integral do processo educacional. Os jogos digitais, em particular, têm sido cada vez mais utilizados como ferramentas pedagógicas. A leitura e a escrita são habilidades fundamentais que podem ser desenvolvidas de maneira inovadora através de plataformas digitais. No entanto, ainda existem lacunas na compreensão de como esses jogos podem efetivamente contribuir para o aprendizado dessas habilidades.

O problema norteador desta dissertação tem um questionamento da seguinte maneira: “De que forma os jogos digitais podem ser utilizados para melhorar a aquisição da leitura e da escrita entre estudantes do ensino fundamental?” Essa questão busca investigar não apenas a eficácia dos jogos digitais como ferramentas de aprendizado, mas também quais características específicas desses jogos são mais benéficas para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

PROBLEMAS ESPECÍFICOS

- ✓ Quais são os posicionamentos dos professores quanto a utilização dos jogos digitais na educação, na leitura e na escrita?
- ✓ Quais são os resultados obtidos pelos professores no processo de aquisição da leitura com a utilização dos jogos digitais?
- ✓ Quais são os resultados obtidos pelos professores no processo de aquisição da escrita com a utilização dos jogos digitais?

1.3 OBJETIVOS

Apresentamos a seguir os objetivos definidos a partir dos problemas formulados sobre dificuldades e superação na aquisição da leitura e da escrita.

OBJETIVO GERAL

Analisar como os jogos digitais podem ser utilizados como ferramentas práticas para promover a aquisição da leitura e da escrita entre os estudantes, explorando suas potencialidades pedagógicas e identificando as melhores práticas para sua implementação no ambiente escolar.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Verificar os posicionamentos dos professores quanto a utilização dos jogos digitais na educação, na aquisição da leitura e da escrita;
- ✓ Identificar os resultados obtidos pelos professores no processo de leitura com a utilização dos jogos digitais;
- ✓ Examinar os resultados obtidos pelos professores no processo da escrita com a utilização dos jogos digitais.

A inclusão digital, a aplicação dos jogos digitais faz parte da nova era da tecnologia, da celeridade das respostas e das buscas de informações. A sociedade vive hoje um novo ciclo de compartilhamento de informações tecnológicas, onde a internet passou a ser uma grande ferramenta aliada aos contatos, ao networking, ela veio de certo modo valorar e trazer uma nova forma

de comportamento, de pesquisa, de alcance e de respostas e ampliação dos dados e informações aplicadas.

A educação não poderia estar fora desta nova ferramenta que tem como fundamento básico facilitar, acolher, de caráter inclusiva, portanto, trazendo à tona a contribuição para sociedade. O acesso à tecnologia, dentre elas a aplicação dos jogos digitais, às ferramentas da internet se tornaram ferramentas essenciais para a participação e interação na vida social, cultural, mudança nos costumes, valores, e até mesmo de caráter econômico.

Desse modo, a tecnologia tem influenciado de forma direta na educação, por exemplo, na aplicação dos jogos digitais para sanar as dificuldades apresentadas na leitura, na escrita e no processo de alfabetização da criança em formação fazendo parte portanto, dos desafios a serem trabalhados ao longo do tempo pelos professores e gestores da educação vigente. A aplicação dos jogos digitais, dos trabalhos de inclusão digital vieram possibilitar a criação de novas formas de ensino e de aprendizagem, tornando o processo mais atrativo, mais participativo como também com a proposta de inclusão e socialização da criança em formação.

Os recursos das tecnologias aplicadas permitem acessos aos conteúdos produzidos e legitimados socialmente de forma mais dinâmica, desafiadora e ao concomitantemente despertam fascínio à educação pela quebra de paradigmas. A aplicação dos jogos digitais tem se destacado cada vez mais para a educação, sendo está uma ferramenta de caráter pedagógico, inovador e eficaz.

Uma das principais utilidades destes jogos na educação é que estas são ferramentas importantes para a inclusão, tem um caráter de desafio, de socialização, de feedback assim como promissora para o aprendizado da criança, trazendo com isto uma relação de diversidade, de diferentes níveis de habilidade e conhecimento, permitindo que cada criança, cada discente assimile, aprende respeitando o seu ritmo, de forma mais leve, amigável e prazerosa. Mais que isto, a resolução de conflitos e de formação de amizade e socialização diante das diferenças tende a ser mais harmônica.

A metodologia qualitativa é uma abordagem que busca compreender fenômenos sociais e comportamentais a partir da perspectiva dos participantes. No contexto do projeto sobre a potencialidade dos jogos digitais na aquisição da leitura e da escrita, essa metodologia permitirá explorar as experiências,

percepções e interações dos usuários com os jogos digitais. É fundamental garantir que todos os participantes estejam cientes do propósito da pesquisa e consentam em participar. Além disso, deve-se assegurar a confidencialidade das informações coletadas.

A justificativa desta pesquisa é mostrar a importância da aplicação dos jogos e da Inclusão Digital frente as dificuldades no processo de aquisição da leitura e da escrita no momento da alfabetização enquanto proposta alternativa metodológica aplicada; assim como da importância da inclusão digital como ferramenta a mais de contribuição a esta nova forma de trazer a oportunidade a formação da criança de forma mais célere e de resultados positivos.

Esta pesquisa de natureza empírica envolve a participação de professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. É importante destacar que o comprometimento tanto do pesquisador quanto do orientador é fundamental para a realização deste trabalho acadêmico. A pesquisa conta com a autorização da Secretaria de Educação, bem como do Diretor escolar e dos professores envolvidos. Essa colaboração é essencial para garantir um ambiente propício à coleta de dados e à análise das informações.

Além disso, a pesquisa se beneficia da disponibilidade de tempo, materiais didáticos e acesso à internet. A presença de livros, revistas, artigos e documentos relevantes ao tema proposto assegura a credibilidade e a profundidade da investigação. O foco desta pesquisa é explorar a potencialidade dos jogos digitais na aquisição da leitura e da escrita. Este tema é relevante no contexto educacional atual, onde as tecnologias digitais desempenham um papel crescente no processo de ensino-aprendizagem.

A coleta de dados será realizada através de diferentes métodos, como: Observações em sala de aula durante as atividades com os jogos. Entrevistas ou questionários com professores sobre suas experiências.

Analisar as respostas das entrevistas ou questionários usando técnicas como análise temática, buscando padrões nas percepções sobre como os jogos influenciaram as habilidades. Interpretar os resultados à luz das hipóteses formuladas inicialmente e discutir se os dados suportam ou refutam essas hipóteses. Considerar também fatores contextuais que possam ter influenciado os resultados.

Desse modo, a presente dissertação está estruturada da seguinte forma: no primeiro capítulo, encontra-se o referencial teórico. No segundo capítulo, apresentam-se aspectos metodológicos adotados à realização da mesma. No terceiro capítulo, os resultados da pesquisa empírica. E, por último, as considerações finais.

Paradigma refere-se a um conjunto de métodos, valores e crenças adotados por uma determinada comunidade científica que caracteriza cada uma nas suas especificidades. Mudar de paradigma não é algo simples e corriqueiro essa mudança engloba vários elementos, tais como: tempo histórico, mudança social, cultural e econômica, entre outros fatores que determinam o comportamento humano ao longo do seu desenvolvimento.

O Paradigma sócio crítico engloba várias tendências e perpassa por tantas outras correntes filosóficas como a neomarxista, feminista, freiriano, participativo e transformista. Dentro desse contexto, considera-se que o paradigma interpretativo mudou as regras do jogo, mas não a natureza do mesmo. A partir dele novas perspectivas se abriram para o entendimento e explicação dos fatos e do ser humano em suas relações com o meio com o outro e consigo. Assim, os paradigmas nem sempre competem entre si, aqueles que surgiram primeiro não deixa de existir a partir da fundamentação de um novo paradigma, estes permanecem e na maior parte das vezes uns completam outros.

CAPÍTULO II - MARCO TEÓRICO

A importância das brincadeiras e jogos para o desenvolvimento da criança é um tema amplamente debatido nas áreas educacional e da psicologia infantil, tais concepções tem desdobramentos no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), Lei 8.069. Segundo o ECA, a brincadeira é um direito fundamental de todas as crianças e deve ser garantida pelo Estado, pela família e pela sociedade. Conforme a referida lei, a brincadeira é uma atividade essencial para o desenvolvimento integral da criança, pois contribui para o seu crescimento físico, cognitivo, emocional e social. Durante as brincadeiras, a criança desenvolve habilidades motoras, aprende a lidar com emoções e sentimentos, estimula a criatividade e a imaginação, além de aprender a se relacionar com outras crianças e com ela mesma.

Além disso, o ECA também destaca que as brincadeiras devem ser adequadas à idade e ao desenvolvimento da criança, respeitando suas características individuais e culturais. As brincadeiras também devem ser realizadas em ambientes seguros e saudáveis, que não coloquem em risco a integridade física ou emocional da criança. É importante destacar que a falta de acesso às brincadeiras pode prejudicar o desenvolvimento infantil. Crianças que não têm oportunidade de brincar podem apresentar problemas emocionais e comportamentais, como ansiedade, depressão, agressividade e dificuldades de socialização.

Por isso, é fundamental que os pais, educadores e toda a sociedade garantam o direito das crianças à brincadeira. As escolas devem oferecer espaços adequados para as atividades lúdicas, os pais devem incentivar e participar das brincadeiras com seus filhos, e a sociedade como um todo deve reconhecer a importância das brincadeiras para o desenvolvimento infantil. Logo, segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente, as brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento integral da criança, contribuindo para seu crescimento físico, cognitivo, emocional e social.

Assim sendo, pensamos a fertilidade dos jogos especialmente para o contexto do ensino/aprendizagem da Educação e alfabetização, uma vez que estas atividades digitais vêm contribuindo para um desenvolvimento pessoal,

intelectual e cultural das crianças. Além disso, facilitam a socialização, comunicação e construção do conhecimento.

Feitas essas breves considerações, neste momento da pesquisa se apresenta os aspectos teóricos conceituais que fundamentaram a pesquisa de campo.

2.1. A INCLUSÃO DIGITAL

Inclusão digital é um termo utilizado para descrever o processo de democratização do acesso às tecnologias da informação e comunicação (TICs) e sua utilização de maneira crítica e consciente. A inclusão digital é importante porque as TICs são cada vez mais essenciais para a vida moderna, seja no âmbito pessoal, social ou profissional.

A inclusão digital pode ser alcançada de diversas maneiras, como por meio da oferta de cursos e treinamentos para a utilização das TICs, da disponibilização de equipamentos e infraestrutura adequados, da criação de políticas públicas que visem à inclusão digital, entre outras iniciativas.

Um dos principais benefícios da inclusão digital é a possibilidade de acesso à informação e ao conhecimento. Com o acesso às TICs, é possível obter informações sobre os mais diversos assuntos, bem como se conectar com pessoas do mundo todo. Além disso, a inclusão digital pode contribuir para a melhoria das condições sociais e econômicas das pessoas, uma vez que as TICs podem ser utilizadas para buscar emprego, realizar transações financeiras, entre outras atividades.

No entanto, é importante ressaltar que a inclusão digital não deve ser vista como um fim em si mesma. É necessário que as pessoas tenham capacidade crítica para utilizar as TICs de maneira consciente e responsável. Isso inclui saber avaliar a qualidade das informações encontradas na internet, proteger a privacidade e segurança online, entre outras habilidades.

Desse modo, a inclusão digital é um processo fundamental para garantir que todas as pessoas tenham acesso às oportunidades oferecidas pelas TICs. No entanto, é importante que esse processo seja acompanhado de iniciativas

educacionais que visem a capacitação das pessoas para o uso crítico e consciente das TICs desde a alfabetização.

Tendo em vista a efetivação da inclusão digital são imprescindíveis três elementos: acesso à Internet, um aparelho computadorizado e, o mais importante, a habilidade com estas ferramentas (BONILLA; PRETTO, 2011).

Com a grande evolução tecnológica das últimas décadas, as peculiaridades do mundo digital impactaram-nos, e as condições de sua qualidade de vida mudaram, tanto na vida pessoal quanto na profissional. No entanto, vale sublinhar que ainda há sujeitos excluídos da vida tecnológica e da informatização.

Nota-se que até o vocabulário da informática e internet vem se expandindo, sendo incorporado ao vocabulário habitual diário, de forma que, hoje, temos uma convivência diária com as palavras “login”, “conectar”, “navegar na internet”, “site”, “download”, “arquivo”, “resetar” e muito mais que foi sendo agregado ao nosso vocabulário.

2.2. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO ESCOLAR

Tendo em vista a importância do trabalho com jogos na educação autores, tais como Kishimoto (2002), Medeiros e Santos (2016) defendem a importância dos mesmos. Sendo assim, trata-se de uma nova metodologia pedagógica que propõe ensinar brincando por jogos, de forma que o ensino fique mais atrativo, sem pressão e com mais qualidade. Os jogos que são utilizados servem para um desenvolvimento intelectual e mental.

O uso de jogos na educação tem sido uma prática cada vez mais comum nas escolas. Segundo Kishimoto (2002), os jogos são importantes para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, além de proporcionarem um ambiente lúdico e prazeroso para a aprendizagem. De acordo com a autora, os jogos ajudam a desenvolver habilidades como raciocínio

lógico, memória, atenção, percepção visual e auditiva, além de promoverem a socialização e o trabalho em equipe. Além disso, os jogos são uma forma de estimular a criatividade e a imaginação das crianças.

Kishimoto destaca também que os jogos devem ser utilizados de forma consciente e planejada pelos professores. É importante que os jogos estejam relacionados aos objetivos pedagógicos da escola e que sejam adequados à faixa etária dos alunos. Além disso, é fundamental que os professores estejam preparados para utilizar os jogos de forma eficiente em sala de aula.

Nesse sentido, os jogos digitais têm se mostrado uma ferramenta importante no processo de aprendizagem, especialmente para crianças e jovens. Eles oferecem uma forma lúdica e interativa de aprender, tornando o processo mais envolvente e motivador.

Uma das principais vantagens dos jogos digitais é que eles permitem que os alunos aprendam no próprio ritmo, sem pressão ou julgamento. Os jogos podem ser adaptados às necessidades individuais de cada aluno, oferecendo desafios adequados ao seu nível de conhecimento e habilidade.

Além disso, os jogos digitais podem ajudar a desenvolver habilidades importantes, como resolução de problemas, pensamento crítico, criatividade e colaboração. Essas habilidades são essenciais para o sucesso em muitas áreas da vida, incluindo carreiras profissionais. Outra vantagem dos jogos digitais é que eles podem ser usados para ensinar uma ampla variedade de conteúdos, de distintas disciplinas, desde matemática e ciências até história e literatura. Segundo Kishimoto (2002), os jogos também podem ser utilizados como uma ferramenta para o ensino de conteúdo específicos, como matemática, ciências e história. Os jogos podem tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e interessante para os alunos, além de ajudá-los a fixar melhor os conteúdos estudados. Em síntese, segundo a autora, o trabalho com jogos na educação pode trazer diversos benefícios para os alunos, desde o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais até a melhoria do processo de aprendizagem.

Portanto, os jogos digitais são uma ferramenta valiosa no processo de ensino e de aprendizagem. Eles oferecem uma forma envolvente e motivadora de aprender, ajudam a desenvolver habilidades importantes e podem ser usados para ensinar uma ampla variedade de assuntos.

A importância das brincadeiras para o desenvolvimento da criança é um tema amplamente debatido nas áreas educacional e da psicologia infantil, tais concepções tem desdobramentos no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), Lei 8.069. Segundo o ECA, a brincadeira é um direito fundamental de todas as crianças e deve ser garantida pelo Estado, pela família e pela sociedade.

Conforme a referida lei, a brincadeira é uma atividade essencial para o desenvolvimento integral da criança, pois contribui para o seu crescimento físico, cognitivo, emocional e social. Durante as brincadeiras, a criança desenvolve habilidades motoras, aprende a lidar com emoções e sentimentos, estimula a criatividade e a imaginação, além de aprender a se relacionar com outras crianças e com ela mesma.

Além disso, o ECA também destaca que as brincadeiras devem ser adequadas à idade e ao desenvolvimento da criança, respeitando suas características individuais e culturais. As brincadeiras também devem ser realizadas em ambientes seguros e saudáveis, que não coloquem em risco a integridade física ou emocional da criança. É importante destacar que a falta de acesso às brincadeiras pode prejudicar o desenvolvimento infantil. Crianças que não têm oportunidade de brincar podem apresentar problemas emocionais e comportamentais, como ansiedade, depressão, agressividade e dificuldades de socialização.

Por isso, é fundamental que os pais, educadores e toda a sociedade garantam o direito das crianças à brincadeira. As escolas devem oferecer espaços adequados para as atividades lúdicas, os pais devem incentivar e participar das brincadeiras com seus filhos, e a sociedade como um todo deve reconhecer a importância das brincadeiras para o desenvolvimento infantil. Logo, segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente, as brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento integral da criança, contribuindo para seu crescimento físico, cognitivo, emocional e social

Assim sendo, pensamos a fertilidade dos jogos especialmente para o contexto do ensino/aprendizagem da Educação e alfabetização, uma vez que estas atividades digitais vêm contribuindo para um desenvolvimento pessoal, intelectual e cultural das crianças. Além disso, facilitam a socialização, comunicação e construção do conhecimento.

A educação, em constante evolução, encontra nos jogos digitais um poderoso aliado para revolucionar os métodos de ensino e aprendizagem. Ao transcender as tradicionais formas de instrução, os games oferecem um universo de possibilidades para estimular a curiosidade, a criatividade e o desenvolvimento de habilidades cognitivas nos estudantes.

Segundo Santaella (2013), a imersão no mundo dos jogos proporciona uma gama diversificada de estímulos que contribuem para a formação de indivíduos mais aptos a solucionar problemas complexos. Ao vivenciar experiências lúdicas que se conectam com o cotidiano escolar, os alunos são naturalmente motivados a buscar respostas e a construir seu próprio conhecimento. A autora atesta essa percepção ao enfatizar que:

[...] os games estão estruturados de modo a encorajarem a aprendizagem não passiva por meio do seu design e dos domínios da semiótica, que incentivam o jogador a compreender e estabelecer inter-relações entre os signos, estimulando a reflexão, a apropriação de significados, o autoconhecimento e o desenvolvimento de competências (SANTAELLA, 2013, p.258).

Além disso, os jogos digitais fomentam a aprendizagem ativa e colaborativa. Ao trabalhar em equipe, os estudantes desenvolvem habilidades de comunicação, negociação e resolução de conflitos. A interação com outros jogadores, sejam eles colegas de classe ou pessoas de diferentes partes do mundo, amplia o horizonte de conhecimento e promove a troca de ideias.

A interdisciplinaridade também é um ponto forte dos jogos digitais. Ao abordar temas diversos e complexos, os games estimulam os alunos a estabelecer conexões entre diferentes áreas do conhecimento, como ciências, matemática, história e artes. Essa abordagem integrada contribui para uma formação mais completa e significativa.

Os jogos digitais representam uma ferramenta pedagógica inovadora que pode transformar a educação. Ao proporcionar experiências desafiadoras e envolventes, os games contribuem para a formação de cidadãos mais críticos, criativos e preparados para enfrentar os desafios do século XXI.

A crescente influência dos jogos digitais na sociedade contemporânea tem impulsionado um intenso debate sobre seu potencial educativo. Autores como Santaella (2009, 2013) e Poltronieri (2009) destacam a capacidade dos games de promover a interdisciplinaridade, ou seja, a conexão entre diferentes áreas do conhecimento.

A hibridez de linguagens presentes nos jogos digitais é um dos principais fatores que possibilitam essa interconexão. Ao combinar elementos visuais, sonoros, narrativos e interativos, os games criam experiências complexas e multifacetadas que transcendem as fronteiras disciplinares. Poltronieri (2009) estabelece uma interessante comparação entre os jogos digitais e a obra de arte Parangolé de Hélio Oiticica, ambas caracterizadas pela hibridização de linguagens e pela capacidade de promover a interação do público.

Essa característica híbrida dos jogos digitais permite que eles atuem como uma "ponte" entre os diferentes saberes, conectando a educação formal e a informal. Como apontam Cipriani e Eggert (2016), essa conexão ocorre tanto em um nível epistemológico, ou seja, no que diz respeito à construção do conhecimento, quanto em um nível ontológico, que se refere à experiência do jogador no mundo.

Ao proporcionar experiências de aprendizagem significativas e envolventes, os jogos digitais podem estimular a curiosidade, a criatividade e o pensamento crítico nos jogadores. Ao explorar diferentes temáticas e mecânicas de jogo, os indivíduos são desafiados a estabelecer conexões entre diferentes áreas do conhecimento, promovendo assim um aprendizado mais completo e integrado. Passos (2013) define jogo, da seguinte forma:

A palavra jogo leva ao entendimento de atividade desenvolvida em conjunto constituída por regras, uma competição que leva a um ganhador. Nesta perspectiva percebe-se por ser uma competição e resultar num ganhador e em um perdedor, a ideia de prazer e diversão deixa de ser válida, pois nesses casos o perdedor nunca será satisfeito. (PASSOS, 2013, p. 43)

Proença (2014) enfatiza a importância de dosar o uso dos jogos em sala de aula, evitando que eles se tornem a única ferramenta pedagógica. O educador

deve encarar a tecnologia do game como mais um componente a ser utilizado em conjunto com outras estratégias de ensino. Essa perspectiva equilibrada permite que os jogos digitais se tornem um recurso complementar e enriquecedor, sem comprometer o desenvolvimento integral dos estudantes.

Mena (2003) alerta para os riscos do uso inadequado dos jogos, como o desenvolvimento de comportamentos agressivos e a compulsão. O autor destaca que o vício em jogos pode levar a diversas consequências negativas, como insônia, irritabilidade, baixo rendimento escolar, isolamento social e dificuldade em realizar tarefas que exigem um maior esforço cognitivo.

Diante desses desafios, é fundamental que a escola promova um uso consciente e responsável dos jogos digitais. Isso envolve a formação de professores para que possam integrar os games às suas práticas pedagógicas de forma eficaz e segura, além da criação de políticas institucionais que estabeleçam limites e critérios para a utilização desses recursos.

Nesse sentido, Kishimoto destaca também que os jogos devem ser utilizados de forma consciente e planejada pelos professores. É importante que os jogos estejam relacionados aos objetivos pedagógicos da escola e que sejam adequados à faixa etária dos alunos. Além disso, é fundamental que os professores estejam preparados para utilizar os jogos de forma eficiente em sala de aula. Assim sendo, é de suma importância projetar e traçar objetivos, como afirma Friedmann (2012).

Kishimoto (2002, p.1) demonstra a grande variedade que está presente nos diferentes jogos, como “digitais, faz-de-conta, simbólicos, motores. Há jogos sensório-motores, intelectuais ou cognitivos, de exterior, de interior, individuais ou coletivos, metafóricos, verbais, de palavras, políticos, de adultos, de animais, de salão e inúmeros outros”. Por meio deles a criança dá um salto no seu desenvolvimento intelectual, emocional, físico e social. No desenvolvimento de atividades e brincadeiras lúdicas são formados conceitos, ideias, raciocínios lógicos, expressão oral e corporal, ampliando habilidades de convivência e maior interação social, redução de agressividade, assim, contribuem para a descoberta e construção da sua personalidade e dos processos cognitivos.

Dessa forma, é possível afirmar que os jogos se caracterizam como atividades emocionais, intelectuais, sociais e lúdicas. Além disso, as atividades são cheias de conteúdo e têm efeitos significativos, que estimulam o convívio

social, proporcionando às crianças uma relação de aprendizagem e comunicação, construindo métodos de ensino que estimulam habilidades durante o desenvolvimento do conhecimento (MEDEIROS e SANTOS, 2016 p.40).

Contudo, se os jogos não forem usados adequadamente em sala, nunca haverá uma aplicação educacional. Mesmo sendo um recurso extraordinário e potencializador da aprendizagem, o uso de jogos em sala de aula necessitam de alguns cuidados. Antes de aderirem tal abordagem, os professores devem compreender as necessidades das crianças, se estão interessadas em explorar o mundo ao seu redor (MEDEIROS, SANTOS, 2016). Conforme Medeiros: “Isto porque a prática pedagógica deve atender às reais necessidades do aluno para que o processo de ensino aprendizagem se conclua e produza conhecimento” (MEDEIROS e SANTOS 2016, p. 39).

Vale ressaltar que a concorrência e competição podem ter um impacto negativo se o professor não souber lidar com ela de forma positiva. Para prevenir, os professores devem demonstrar aos alunos que o principal objetivo do jogo é que todos alcancem a aprendizagem adequada e necessária. Desta maneira, os professores podem fazer com que os alunos saibam que os jogos didáticos, por sua própria natureza, são férteis à aprendizagem e nunca devem ser instrumentos de disputa entre os alunos (MEDEIROS e SANTOS, 2016).

Diversos fatores podem influenciar diretamente a habilidade da concentração, como o incentivo às boas recordações desta tarefa (BURNS et al., 2009; CARDOSO- LEITE; BAVELIER 2014). Além disso, a atenção está relacionada aos fatores genéticos, embora esse fator possa sofrer alterações positivas, conforme as oportunidades de intervenções trabalhadas durante o processo de desenvolvimento (RUEDA et al., 2005). Ressalta-se também que a atenção é condição essencial para o aprendizado e adaptação ao comportamento humano, pois envolve a regulação de ideias e emocional, auxiliando o sujeito a manter o foco nas atividades ao invés de se preocupar com estímulos irrelevantes ou distrações (BUSCHMAN; MILLER, 2007; GAZZALEY; NOBRE, 2012; STERNBERG, 2008; DIAMOND, 2013).

No ambiente escolar a atenção está associada ao aprendizado, pois a sala de aula possui diversas estimulações, imagens, sons e movimentos competindo entre si. Portanto, a capacidade de selecionar informações

relevantes é essencial, porque nosso cérebro não consegue conservar todos os estímulos captados constantemente (MATLIN, 2004; STERNBERG, 2008).

A atenção está intensamente interligada com a aprendizagem (GOTTLIEB, 2012; RAYMOND; O'BRIEN, 2009) e possui impacto direto no desempenho e aprendizagem escolar (BORELLA; CARRETTI; PELEGRINA, 2010; DIAMOND; LEE, 2011). Tanto a concentração quanto a atenção são habilidades cognitivas fundamentais para o processo de alfabetização. Aprender a ler e escrever requer um alto nível de concentração e atenção, pois envolve a decodificação de símbolos, a compreensão do significado das palavras e a organização das ideias em frases coerentes.

Por outro lado, a falta de concentração e atenção pode prejudicar significativamente o processo de alfabetização, uma vez que dificulta a assimilação das informações apresentadas. Por exemplo, crianças com déficit de atenção e hiperatividade podem ter dificuldades em se concentrar nas atividades de leitura e escrita, o que pode afetar seu desempenho escolar.

Todavia, quando as crianças desenvolvem habilidades de concentração e atenção desde cedo, elas têm mais facilidade em aprender a ler e escrever. As crianças que apresentam níveis mais elevados de atenção têm melhor desempenho em tarefas de leitura e escrita do que aquelas com níveis mais baixos. Além disso, a concentração e a atenção também são importantes para o desenvolvimento da memória. Quando as crianças prestam atenção às informações apresentadas durante o processo de alfabetização, elas têm mais chances de lembrá-las posteriormente. Isso é especialmente importante para a compreensão da leitura, uma vez que é necessário lembrar informações anteriores para entender o significado do texto.

Portanto, é fundamental que os professores incentivem e desenvolvam as habilidades de concentração e atenção dos alunos durante o processo de alfabetização. Isso pode ser feito por meio de atividades que estimulem a atenção, como jogos educativos. O uso de jogos digitais na alfabetização seria um treinamento para reforçar as habilidades de atenção e para melhorar a capacidade de aprendizagem (BANIQUED et al., 2013).

2.3. A POTENCIALIDADE DOS JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA LEITURA E DA ESCRITA

As metodologias ativas ganharam destaque no campo educacional, especialmente em comparação com as metodologias tradicionais. A importância dessas abordagens inovadoras reside na sua capacidade de promover um aprendizado mais significativo e engajante, adaptando-se às necessidades dos alunos e preparando-os para os desafios do mundo contemporâneo.

As metodologias tradicionais, frequentemente definidas por aulas expositivas e uma abordagem passiva do aluno, têm suas limitações. Nesse modelo, o professor é o principal detentor do conhecimento, enquanto os alunos assumem um papel secundário, muitas vezes apenas ouvindo e anotando informações. Essa abordagem pode resultar em uma compreensão superficial dos conteúdos e na falta de habilidades críticas possíveis para a resolução de problemas complexos.

Em contrapartida, as metodologias ativas incentivam a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem. Elas incluem técnicas de aprendizagem baseada em projetos, discussão em grupo, estudos de caso e simulações. Essas práticas não apenas tornam o aprendizado mais dinâmico e interativo, mas também promovem o desenvolvimento de competências essenciais como pensamento crítico, colaboração e criatividade.

Uma das principais vantagens das metodologias ativas é que elas permitem a diversidade dos estilos de aprendizagem. Cada aluno possui uma forma única de processar informações; portanto, ao adotar uma variedade de métodos ativos, os educadores podem atender melhor às necessidades individuais dos estudantes. Isso resulta em uma experiência educacional mais inclusiva e eficaz. Além disso, as metodologias ativas estão homologadas com as demandas do mercado de trabalho atual. As empresas buscam profissionais que não possuam apenas conhecimentos técnicos, mas que também sejam capazes de trabalhar em equipe, resolver problemas complexos e se adaptar rapidamente a novas situações. Ao incorporar essas habilidades no ambiente escolar por meio de metodologias ativas, os educadores preparam seus alunos para serem cidadãos competentes e proativos.

Outro aspecto importante é que as metodologias ativas promovem a autonomia do aluno. Ao serem encorajados a explorar temas por conta própria e a participar ativamente da construção do seu conhecimento, os estudantes desenvolvem um senso de responsabilidade sobre seu aprendizado. Isso não só aumenta a motivação como também estimula o desejo contínuo de aprender ao longo da vida.

Por fim, é essencial considerar que a implementação das metodologias ativas requer uma mudança na atitude tanto dos educadores quanto dos alunos. Para muitos professores acostumados ao modelo tradicional, essa transição pode ser desafiadora. No entanto, com formação adequada e apoio institucional, é possível superar essas barreiras e colher os benefícios dessa abordagem inovadora. Desse modo, as metodologias ativas são fundamentais para transformar o ambiente educacional contemporâneo. Elas oferecem uma alternativa visual às abordagens tradicionais ao promover um aprendizado mais envolvente e relevante para os alunos.

Com isso, significativamente para a formação de indivíduos preparados para enfrentar os desafios do século XXI. Dentre as metodologias ativas, encontram-se os jogos digitais. A utilização de jogos digitais nas escolas como novas metodologias para diversificação das atividades e aprendizagem, destaca-se pelo reconhecimento da contribuição que as tecnologias digitais atualmente podem proporcionar e pela relevância pela atenção como condição de aprendizagem. Além disso, reconhecer que as crianças têm diversas possibilidades para a sua aprendizagem fortalece a funcionalidade das escolas, buscando diminuir desigualdades sociais por meio da tentativa em oferecer preparo, condições e oportunidades no âmbito escolar (PÉREZ GÓMEZ, 1998).

Os jogos digitais têm aspectos desafiadores, bem como um conjunto de regras que determinam o que os sujeitos podem ou não podem realizar. Desse modo, há engajamento por parte dos jogadores na tentativa de superar suas próprias habilidades, tendo em vista conquistar “vitórias” nos jogos.

Da mesma maneira, os jogos tendem a propiciar a obtenção de novos conhecimentos à medida que os sujeitos desenvolvem novas habilidades e/ou aprimoram aquelas já adquiridas (KIRRIEMUIR; MCFARLANE, 2004; PRENSKY, 2012). Quando integrados ao ambiente escolar os jogos

proporcionam melhores condições ao desenvolvimento cognitivo e uma aprendizagem em um menor tempo.

Por fim, destacam-se as contribuições do uso dos jogos digitais associadas a funções cognitivas, eles podem subsidiar as escolas no cumprimento de suas funções emancipadoras, proporcionando autonomia e inclusão digital. Além de tornar o aprendizado mais lúdico e divertido, esses jogos também podem contribuir para o desenvolvimento da autonomia dos alunos.

Vale sublinhar a importância do desenvolvimento da autonomia nos alunos para o século XXI. A autonomia dos alunos é um conceito central na educação contemporânea, refletindo a capacidade dos estudantes de gerenciar seu próprio aprendizado e tomar decisões informadas sobre sua educação. O desenvolvimento da autonomia é crucial não apenas para o sucesso acadêmico, mas também para a formação de cidadãos críticos e responsáveis. Ainda que de modo breve, vamos explorar a importância do desenvolvimento da autonomia dos alunos, abordando suas implicações no processo de aprendizagem, na motivação e no preparo para a vida adulta.

Nos últimos anos, a integração de tecnologias digitais na educação tem se tornado uma prática cada vez mais comum. Entre essas tecnologias, os jogos digitais surgem como ferramentas promissoras para o ensino e a aprendizagem. Este trabalho tem como objetivo explorar a potencialidade dos jogos digitais no processo de aprendizagem da leitura e da escrita, analisando suas características, benefícios e desafios. A leitura e a escrita são habilidades fundamentais que influenciam o desenvolvimento acadêmico e pessoal dos indivíduos, e compreender como os jogos digitais podem contribuir para essas competências é essencial para educadores e formuladores de políticas educacionais.

Os jogos digitais são definidos como atividades interativas que utilizam dispositivos eletrônicos para fornecer entretenimento e aprendizado. Eles variam em complexidade, desde simples aplicativos educativos até jogos mais elaborados que envolvem narrativas ricas e mecânicas desafiadoras. A utilização de jogos digitais na educação pode ser justificada por diversas teorias pedagógicas, incluindo o construtivismo, que enfatiza a construção ativa do conhecimento pelo aluno. Huizinga (2001) define jogo como:

[...] uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de vida cotidiana.

Um dos principais benefícios dos jogos digitais é seu potencial para aumentar o engajamento dos alunos. Estudos demonstram que os jogos podem tornar o aprendizado mais atraente ao incorporar elementos lúdicos que capturam a atenção dos estudantes (Gee, 2003). O uso de recompensas, desafios e feedback instantâneo nos jogos pode motivar os alunos a praticar habilidades de leitura e escrita de maneira mais frequente e prazerosa.

Os jogos digitais promovem uma abordagem ativa à aprendizagem. Em vez de receber informações passivamente, os alunos são incentivados a explorar, experimentar e resolver problemas dentro do ambiente do jogo. Essa interação ativa pode facilitar a compreensão de conceitos complexos relacionados à leitura e à escrita (Prensky, 2001). Por exemplo, jogos que são desativados para que os jogadores leiam instruções ou histórias para avançar podem melhorar suas habilidades de compreensão do leitor.

Além das habilidades linguísticas diretas, os jogos digitais também podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades cognitivas essenciais. Jogos que envolvem narrativa excluem que os jogadores façam inferências sobre personagens e enredos, promovendo assim habilidades críticas de interpretação textual (Squire, 2005). Além disso, muitos jogos exigem planejamento estratégico e resolução de problemas, competências tanto na leitura quanto na escrita.

Outra vantagem significativa dos jogos digitais é sua capacidade de personalizar a experiência de aprendizagem. Muitos jogos se adaptam ao nível do jogador, oferecendo desafios protegidos às suas habilidades individuais (Kapp, 2012). Essa personalização permite que alunos com diferentes níveis de proficiência em leitura e escrita progridam em seu próprio ritmo. Veen & Vrakking (2009). Segundo estes autores,

[...] é a nova geração que aprendeu a lidar com novas tecnologias, que cresceu usando múltiplos recursos tecnológicos desde a infância. Esses recursos permitiram ter controle sobre o fluxo de informações, mesclar comunidades virtuais e reais, comunicarse e colaborar em rede, de acordo com suas necessidades. O homo zappiens é um processador ativo de informação, resolve problemas de maneira muito hábil, usando estratégia de jogo, e sabe se comunicar muito bem. Sua relação com a escola mudou profundamente [...] o Homo zappiens é digital e a escola é analógica.

Apesar das vantagens potenciais dos jogos digitais na educação, existem desafios inovadores na sua implementação nas salas de aula. A formação adequada dos professores é crucial; eles precisam entender não apenas como usar esses recursos tecnológicos, mas também como integrá-los ao currículo existente (Hwang & Wu, 2014). Além disso, nem todos os alunos têm acesso igual às tecnologias possíveis para participar dessas atividades.

A potencialidade dos jogos digitais no processo de aprendizagem da leitura e da escrita é inegável. Eles oferecem um meio inovador para envolver os alunos em práticas educativas ativas enquanto desenvolvem habilidades essenciais para o século XXI. No entanto, é fundamental abordar as barreiras à sua implementação eficaz nas escolas através da formação docente adequada e do acesso equitativo às tecnologias. À medida que continuamos a explorar novas formas de integrar tecnologia na educação, os jogos digitais representam uma oportunidade valiosa para enriquecer o ensino da leitura e da escrita.

Por fim, preparar os alunos para uma vida adulta independente é uma das principais responsabilidades das instituições educacionais. O desenvolvimento da autonomia ajuda os estudantes a se tornarem adultos capazes de tomar decisões informadas sobre suas carreiras, finanças pessoais e relacionamentos interpessoais. A capacidade de agir autonomamente é um indicador significativo do sucesso na vida adulta; indivíduos individuais tendem a ser mais resilientes diante das adversidades. Logo, o desenvolvimento da autonomia dos alunos é essencial para criar alunos engajados, confiantes e críticos. As escolas desempenham um papel fundamental nesse processo ao oferecer oportunidades para que os estudantes façam escolhas significativas sobre seu aprendizado. Investir na autonomia dos alunos não só melhorou seu desempenho acadêmico imediatamente como também os prepara para serem cidadãos responsáveis no futuro.

Quando os estudantes são expostos a jogos educativos, eles são incentivados a tomar decisões e resolver problemas de forma independente. Isso porque esses jogos geralmente oferecem uma série de desafios que exigem que os jogadores usem suas habilidades cognitivas para avançar no jogo. À medida que os alunos se envolvem em jogos educativos, eles começam a desenvolver um senso de responsabilidade sobre seu próprio aprendizado. Eles percebem que suas escolhas e ações têm um impacto direto em sua capacidade de progredir no jogo. Essa percepção pode se estender além do jogo, levando os alunos a assumirem um papel mais ativo em seu próprio processo de aprendizagem.

Além disso, os jogos educativos também podem ajudar a desenvolver a autoconfiança dos alunos. À medida que eles superam desafios e resolvem problemas por conta própria, eles começam a sentir-se mais capazes e confiantes em suas habilidades. No entanto, é importante notar que nem todos os jogos educativos são criados iguais quando se trata de promover a autonomia dos alunos. Jogos que são excessivamente estruturados ou que não permitem muita liberdade de escolha podem ter o efeito oposto, limitando a capacidade dos alunos de tomar decisões independentes.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (2018), o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como a tomada de decisão e a autoconfiança, é fundamental para o crescimento pessoal e social dos indivíduos. Esses não apenas influenciam a maneira como as competências das pessoas interagem entre si, mas também afetam diretamente sua capacidade de enfrentar desafios e tomar decisões informadas ao longo da vida.

A tomada de decisão é uma habilidade crucial que envolve a capacidade de avaliar opções, considerar consequências e escolher um caminho que se alinha com os objetivos pessoais e valores. Essa habilidade é especialmente importante em contextos educacionais e profissionais, onde as escolhas podem impactar significativamente o futuro do indivíduo. A capacidade de tomar decisões estratégicas está relacionada à análise crítica, resolução de problemas e pensamento estratégico. Quando os indivíduos são capacitados para tomar decisões informadas, eles tendem a ser mais proativos em suas vidas, assumindo responsabilidade por suas ações e resultados.

Por outro lado, a autoconfiança desempenha um papel vital na formação da identidade pessoal e na disposição para enfrentar novos desafios. Indivíduos autoconfiantes acreditam em suas capacidades e estão mais interessados em correr riscos calculados. Essa confiança não só melhora o desempenho em diversas áreas da vida, como também contribui para uma melhor saúde mental. A autoconfiança permite que as pessoas se recuperem mais rapidamente de falhas ou rejeições, pois elas veem essas experiências como oportunidades de aprendizado em vez de obstáculos intransponíveis.

Além disso, o desenvolvimento dessas habilidades socioemocionais tem implicações significativas no ambiente escolar. Estudantes que possuem boas habilidades de tomada de decisão tendem a ter um desempenho acadêmico superior, pois conseguem gerenciar melhor seu tempo e priorizar tarefas. A autoconfiança também está correlacionada com uma maior participação nas atividades escolares e sociais, promovendo um ambiente mais colaborativo e inclusivo.

No contexto profissional, tanto a tomada de decisão quanto a autoconfiança são essenciais para o sucesso na carreira. Profissionais que demonstram essas habilidades são frequentemente vistos como líderes naturais; eles inspiram confiança em seus colegas e são capazes de orientar equipes através de situações desafiadoras. Além disso, as empresas que investem no desenvolvimento dessas competências entre seus funcionários observam melhorias na produtividade e na satisfação no trabalho.

Logo, o desenvolvimento das habilidades socioemocionais como a tomada de decisão e a autoconfiança é vital para o bem-estar individual e coletivo. Essas competências não apenas ajudam os indivíduos a navegar pelas complexidades da vida moderna, mas também promovem ambientes mais saudáveis e produtivos nas escolas e locais de trabalho.

Em tempo, ressalta-se que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), instituída em 2018, representa um marco significativo na educação brasileira, pois estabelece diretrizes e objetivos de aprendizagem que devem ser seguidos por todas as escolas do país. A BNCC tem como objetivo principal garantir uma formação integral para os estudantes, promovendo não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também a formação de habilidades socioemocionais. Essa abordagem é fundamental, uma vez que as

competências socioemocionais são essenciais para a convivência social e o sucesso pessoal e profissional dos indivíduos.

As habilidades socioemocionais referem-se à capacidade de entender e gerenciar emoções, estabelecer relacionamentos saudáveis, tomar decisões responsáveis e lidar com desafios de forma construtiva. A BNCC apoia a importância dessas habilidades ao integrar o currículo escolar, enfatizando que a educação deve ir além do conteúdo acadêmico tradicional. O desenvolvimento dessas competências é visto como crucial para preparar os alunos para os desafios do século XXI, onde habilidades como empatia, resiliência e trabalho em equipe são cada vez mais valorizadas.

No contexto da BNCC, as habilidades socioemocionais estão inseridas nas competências gerais da educação básica. A BNCC propõe que os educadores trabalhem com os alunos em áreas como autoconhecimento, autocontrole emocional, empatia e colaboração. Isso implica que as escolas devem criar ambientes de aprendizagem que incentivem a interação social e o desenvolvimento emocional dos estudantes. Por exemplo, atividades em grupo podem ajudar os alunos a praticar a comunicação eficaz e a resolução de conflitos.

Além disso, a implementação da BNCC requer uma formação contínua dos professores para que eles possam integrar essas habilidades em suas práticas pedagógicas. Os educadores desempenham um papel fundamental na modelagem do comportamento socioemocional dos alunos e na criação de um ambiente seguro onde todos se sintam valorizados e respeitados. A inclusão das habilidades socioemocionais na BNCC também reflete uma mudança paradigmática na educação brasileira. Historicamente focado principalmente no domínio de conteúdos acadêmicos, essa nova abordagem busca formar cidadãos mais completos e preparados para enfrentar os desafios da vida moderna. A ênfase nas competências socioemocionais pode contribuir significativamente para a redução da violência nas escolas e promover um clima escolar mais positivo.

Desse modo, a Base Nacional Comum Curricular (2018) não apenas estabelece diretrizes curriculares essenciais para o ensino no Brasil, mas também enfatiza o desenvolvimento das habilidades socioemocionais como parte integrante desse processo educativo. Ao priorizar essas competências

junto ao conhecimento acadêmico tradicional, a BNCC visa formar indivíduos mais equilibrados emocionalmente e socialmente competentes.

Portanto, é importante escolher jogos educativos cuidadosamente e usá-los de forma estratégica para promover a autonomia dos alunos. Quando usados corretamente, esses jogos podem ser uma ferramenta valiosa para ajudar os alunos a se tornarem aprendizes mais independentes e confiantes. Por exemplo, as crianças com dificuldades práticas passam a se beneficiar mais com a utilização de jogos digitais, que possibilitam a atingir níveis melhores em condições de aprendizagem (DIAMOND, 2012).

A proposta de intervenção com jogos digitais é baseada em pesquisas que mostram a contribuição do uso de jogos digitais para melhorar o funcionamento cognitivo em crianças envolvendo: atenção (foco) e memória (THORELL et al., 2009; RUEDA; CHECA; CÓMBITA, 2012), raciocínio e agilidade (DOVIS et al., 2015), proporcionando práticas cada vez mais amplas (DIAMOND; LEE, 2011).

Tendo em vista que as ferramentas digitais e dispositivos tecnológicos têm despertado grande interesse e vem recebendo cada vez mais atenção em ambiente educacional porque podem auxiliar na resolução de diferentes problemas. Ademais, também porque já adentraram o cotidiano das crianças e jovens que possuem o acesso à internet, jogos digitais, YouTube, blog e entre outros, onde são chamados de nativos digitais (GAROFALO, 2019).

Buscando uma educação de qualidade, tendo em vista facilitar o processo de ensino e de aprendizagem, sem se distanciar desta nova geração, que está cada vez mais familiarizada com esses aparatos tecnológicos, diversos professores têm buscado inovação e novas metodologias digitais para o ensino. Sendo assim, estão trazendo cada vez mais estes elementos para o cotidiano da sala de aula, mediando e facilitando o aprendizado do aluno (GAROFALO, 2019).

Durante todo este procedimento do ensino, o processo de alfabetização é caracterizado por grandes descobertas, um momento interessante, onde o lúdico se torna essencial. E neste contexto os jogos digitais tendem a se tornar o incentivo para a melhor aprendizagem dessas crianças, por meio da interação, do uso de pressupostos silábicos e da promoção da escrita e leitura.

As etapas do desenvolvimento para a alfabetização por meio dos jogos digitais podem ser uma aventura maravilhosa para os alunos. Sendo assim eles entram em um mundo imaginário mágico com o propósito no ensino e aprendizagem, buscando promover o interesse, curiosidade e aprendizado das crianças (GAROFALO, 2019).

Almejando um dinamismo maior para a aprendizagem nesta etapa tão rica da alfabetização da criança, existem diversos jogos digitais que podem ser planejados conforme a temática das aulas, ou datas comemorativas que poderão trazer um maior interesse pelas crianças entre os quais destacamos:

Escola Games – (jogos online), Jogos interativos gratuitos para trabalhar com temas como árvores genealógicas, lendas de folclore, datas comemorativas, algarismos romanos, permitindo a gamificação presente no processo. Ludo Primeiros Passos - (jogo online), O jogo busca associar sons a imagens e conforme o jogador acerta, aumenta o grau de dificuldade, completando sílabas ou palavras. Forma Palavras - (jogo on-line), para estimular a leitura e a escrita, o jogo simula o cenário de uma fábrica e pede para que os jogadores organizem letras, dispostas em uma engrenagem, até formarem a palavra indicada pela imagem. Jogos Arie - (jogos online), Jogos educativos gratuitos projetados especialmente para crianças. Ensina de forma lúdica e a criança aprende brincando relacionando a palavras a objetos, completando sequências, trabalhando com tabuada, adição, subtração e multiplicação, além de trabalhar com temas atuais como a dengue. (GAROFALO, 2019, S/P.).

Também merece destaque a potencialidade dos aplicativos, jogos offline, voltados à alfabetização. Os aplicativos educativos são programas desenvolvidos para dispositivos móveis, como smartphones e tablets, que têm como objetivo auxiliar no aprendizado de diferentes áreas do conhecimento.

A inserção de aplicativos na educação escolar tem se tornado uma tendência crescente nas últimas décadas, especialmente com o avanço da tecnologia e a popularização dos dispositivos móveis. Essa transformação no ambiente educacional é impulsionada pela necessidade de adaptar os métodos de ensino às novas gerações de alunos, que estão cada vez mais conectados e familiarizados com a tecnologia. O uso de aplicativos educacionais pode proporcionar uma série de benefícios, como personalização de aprendizado, engajamento dos alunos e acesso a recursos diversificados.

Um dos principais aspectos positivos da inserção de aplicações na educação é a possibilidade de personalização do aprendizado. Com o uso de plataformas digitais, os professores podem adaptar o conteúdo às necessidades individuais dos alunos, permitindo que cada um avance em seu próprio ritmo. Isso é especialmente importante em salas de aula com diversidade de habilidades e estilos de aprendizagem. Aplicativos como plataformas de tutoria online ou jogos educativos podem oferecer exercícios personalizados que atendem às lacunas específicas no conhecimento dos estudantes.

Além disso, os aplicativos têm o potencial de aumentar o engajamento dos alunos. A gamificação – a aplicação de elementos típicos de jogos em contextos não lúdicos – é uma estratégia eficaz que muitos aplicativos educacionais utilizam para tornar o aprendizado mais atraente. Ao transformar atividades educativas em desafios interativos, os alunos são incentivados a participar ativamente do processo educativo, o que pode resultar em maior retenção do conhecimento e motivação para a aprendizagem. Outro ponto relevante é o acesso à informação. Os aplicativos permitem que os alunos tenham acesso a uma vasta gama de recursos educacionais, desde vídeos explicativos até fóruns de discussão onde podem interagir com colegas e professores. Essa democratização do conhecimento é fundamental para promover uma educação mais inclusiva e acessível, especialmente em regiões onde os recursos educacionais tradicionais são limitados.

Entretanto, a inserção de aplicativos na educação também apresenta desafios. É necessário garantir que todos os alunos tenham acesso à tecnologia necessária para utilizar esses recursos. Além disso, a formação adequada dos professores para integrar essas ferramentas ao currículo escolar é crucial para maximizar o seu potencial educativo. Sem essa tecnologia, há o risco de que as tecnologias sejam subutilizadas ou utilizadas de forma inconveniente.

Por fim, a inserção de aplicativos na educação escolar representa uma mudança significativa na forma como o conhecimento é transmitido e adquirido. Embora existam desafios a serem superados, os benefícios potenciais dessa abordagem são inegáveis. A personalização do aprendizado, o aumento do engajamento dos alunos e o acesso ampliado à informação são apenas

algumas das maneiras pelas quais os aplicativos podem enriquecer a experiência educacional.

Na alfabetização, esses aplicativos podem ser utilizados para estimular a leitura e a escrita. Destacam-se:

Logos ABC - (aplicativo), seguindo o formato de um Quiz, o aplicativo Logos ABC pronuncia palavras e faz com que as crianças conectem imagem e som. Aulas Animadas - (aplicativos e planos de aula), desenvolvida pelo Instituto Paramitas, a plataforma Aulas Animadas reúne jogos e aplicativos de alfabetização para smartphones ou tablets. (GAROFALO, 2019, S/P.).

Reitera-se, um dos principais benefícios dos aplicativos educativos é a possibilidade de personalização do aprendizado. Cada criança tem seu próprio ritmo e estilo de aprendizagem, e os aplicativos podem ser ajustados para atender às necessidades individuais de cada aluno. Além disso, as atividades lúdicas presentes nos aplicativos tornam o processo de aprendizado mais divertido e motivador.

Outra vantagem dos aplicativos educativos é a sua disponibilidade e acessibilidade. Muitos desses programas são gratuitos ou têm um custo muito baixo, o que facilita o acesso por parte das famílias e das escolas. Além disso, os aplicativos podem ser utilizados em qualquer lugar e a qualquer momento, o que possibilita um aprendizado mais flexível e adaptado à rotina dos alunos.

No entanto, é importante ressaltar que os aplicativos educativos devem ser utilizados como uma ferramenta complementar ao processo de alfabetização, e não como substitutos do ensino tradicional. O papel do professor é fundamental para orientar o uso dos aplicativos e garantir que o aprendizado seja efetivo e significativo.

Aprender por meio da diversão, brincando, e jogando, é a melhor forma de despertar o interesse das crianças e assim facilitar o processo de ensino durante a alfabetização. Os aplicativos educativos podem ser uma excelente opção para auxiliar no processo de alfabetização, proporcionando um aprendizado personalizado, lúdico e acessível. No entanto, é importante utilizá-los de forma consciente. Assim também são os jogos digitais, capazes estimular

os alunos, engajando-os na busca pela superação de suas habilidades já adquiridas, angariando assim novos conhecimentos, por conseguintes novas habilidades (KIRRIEMUIR; MCFARLANE, 2004; PRENSKY, 2012).

CAPITULO III - MARCO METODOLÓGICO

Este capítulo apresenta os aspectos metodológicos que orientam a procura dos objetivos na busca das soluções dos problemas da investigação.

Trata-se de pesquisa de natureza empírica, qualitativa, a fim de compreender a fertilidade dos jogos digitais na aquisição da leitura e da escrita por alunos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, matriculados na escola municipal Volmar de Paula Freitas, localizada na cidade de Conselheiro Pena – MG, segundo professores.

3.1. ENFOQUE METODOLÓGICO

A metodologia é uma ferramenta de extrema importância para o desenvolvimento de todo e qualquer trabalho de teor científico e investigativo. Ela pode ser interpretada como uma trilha a ser seguida a ser percorrida. Segundo Trujillo Ferrari (1982, p.19) o método é a “forma de proceder ao longo de um caminho”, a aplicação do método tem o propósito de auxiliar na organização e sistematização do trabalho do pesquisador.

O uso do método tem a sua particularidade em áreas importantes como a ciência, onde a precisão e a confiabilidade dos resultados são fundamentais para um alcance de um trabalho mais específico e preciso. Tendo em vista os objetivos que se pretende alcançar, elegeu-se o questionário enquanto instrumento de coleta de dados. Desse modo, busca-se captar uma realidade vivenciada na educação, pois a elaboração das perguntas e a respostas tiveram um teor importante de aprofundamento do que esta tese se propõe a alcançar.

Assim, este estudo será desenvolvido mediante aplicação de elementos importantes de fundamentação, pesquisa empírica, de caráter descritivo, qualitativo. Nela serão aplicados instrumentos de coleta de dados, tendo em vista os objetivos propostos. Desse modo, a pesquisa faz parte de um processo

de construção, de análise, de investigação. A fundamentação descritiva também tem o seu teor de excelência na construção das ideias.

A escrita à luz da pesquisa exige por parte daquele que investiga um cuidado e um zelo especial de trazer citações que possam vir a agregar o tema gerador, que tenham um teor de norteamto das nossas ideias. A natureza dessas relações, aproximam-se das pesquisas explicativas. A pesquisa descritiva é uma metodologia utilizada para descrever características e comportamentos, ela busca identificar as relações entre variáveis, sem interferir ou manipular o ambiente em que o estudo é realizado. Ela pode ser realizada por meio de levantamento de dados, observação, entrevistas e questionários.

Já a pesquisa qualitativa é uma abordagem metodológica que se concentra na compreensão e interpretação dos fenômenos sociais a partir de uma perspectiva subjetiva, ou seja, busca entender as experiências, valores e significados atribuídos pelos indivíduos envolvidos.

A classificação desta pesquisa tem o foco centrado mediante elementos importantes de norteamto do desenvolvimento da escolha deste método aplicado. Quanto aos objetivos a pesquisa tem um caráter descritivo quanto abordagem ela tem um teor qualitativo. A bibliografia tem um teor importante de fundamentação de autores que referendam as passagens dos capítulos apresentados. A pesquisa bibliográfica segundo Fonseca (2002, p.32) diz que:

[...] a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém, pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta.

A pesquisa bibliográfica tem a sua relevância frente as citações que referendaram de forma direta o desenvolvimento de cada capítulo e subcapítulo desenvolvido. Outro fundamentando importante para o desenvolvimento deste trabalho foi a aplicação dos métodos descritivos, exploratórios e qualitativos.

A pesquisa qualitativa e descritiva também faz parte deste alinhamento de compreensão a aprofundamento do caso concreto. O objetivo principal da pesquisa qualitativa é explorar um fenômeno social ou humano em profundidade, a fim de obter uma compreensão mais detalhada do fenômeno estudado.

A pesquisa qualitativa é um método de coleta e análise de dados que busca de certo modo compreender a complexidade do comportamento humano e social. A classificação da pesquisa quanto à finalidade da natureza será aplicada, quanto aos objetivos: descritiva e qualitativa. Realizada com professores que ministrem aulas nos Anos Iniciais da Educação Básica. A pesquisa envolverá questionários respondidos pelos sujeitos professores.

Posto isto, a pesquisa científica depende de “um conjunto de procedimentos intelectuais e técnicos” (GIL, 1999, p.26), para, portanto, alcançar seu objetivo: o método científico. O método científico é um conjunto de processos ou operações mentais que devem ser usadas na pesquisa. É o raciocínio empregado durante a pesquisa. Este método as bases lógicas fornecidas para a investigação são: dedutiva, indutiva, hipotético-dedutiva, dialética e fenomenológica (GIL, 1999; LAKATOS; MARCONI, 1993). Vejamos brevemente a base lógica em que essas abordagens se baseiam.

A pesquisa é um procedimento reflexivo e crítico de busca de respostas que tem como objetivo a construção do conhecimento. Ela é uma atividade presente em diversas áreas do conhecimento, desde as ciências exatas até as ciências humanas, e tem como finalidade responder a questões específicas por meio da coleta e análise de dados.

Quanto à natureza, esta é uma pesquisa aplicada, pois de acordo com NASCIMENTTO, 2016, p.2), “A pesquisa aplicada é dedicada à geração de conhecimento para solução de problemas específicos, é dirigida à busca da verdade para determinada aplicação prática em situação particular”.

Segundo Schwartzman (1979, p.N.P), a pesquisa básica é um tipo de pesquisa que tem como objetivo principal a produção de conhecimento científico. Ela é caracterizada pela busca do entendimento dos fenômenos naturais e sociais, sem se preocupar com sua aplicação prática imediata.

Segundo Lakatos e Marconi (2017), as pesquisas descritivas têm por finalidade a descrição das características do fenômeno ou da população estudada, estabelecendo ou não relações entre estas características. Os dados

descritos neste tipo de metodologia podem ser coletados com utilização de questionários ou da observação sistêmica. As pesquisas descritivas podem se aproximar dos objetivos de pesquisas, uma vez que proporcionam uma visão nova sobre o problema levantado.

O tipo de pesquisa é um elemento fundamental na metodologia de pesquisa, pois ele orienta todo o processo de investigação. Cada tipo de pesquisa tem suas características específicas, e a escolha do tipo mais adequado depende do objeto de estudo e dos objetivos da pesquisa.

A população é um conceito fundamental na área da demografia e refere-se ao conjunto de indivíduos que compõem uma determinada área geográfica ou um grupo específico. Para estudar a população, é comum utilizar metodologias de coleta e análise de dados demográficos.

A pesquisa é um elemento fundamental na construção do conhecimento acadêmico, e sua importância se torna ainda mais evidente no contexto das dissertações. A escolha entre métodos qualitativos e quantitativos pode influenciar significativamente os resultados e a interpretação dos dados. Este trabalho tem como objetivo discutir a relevância de ambas as abordagens na elaboração de dissertações, destacando suas características, vantagens e limitações. A pesquisa qualitativa busca compreender as preocupações sociais por meio da análise de significados, enquanto a pesquisa quantitativa se concentra na quantificação de dados para identificar padrões e relações estatísticas. Ambas as metodologias são complementares e podem ser utilizadas em conjunto para enriquecer a análise.

Segundo Prodanov e Freitas (2013), a escolha entre pesquisa qualitativa e quantitativa depende dos objetivos da investigação. Ambas as abordagens são interligadas e podem ser complementares, sendo a decisão influenciada pelos interesses do pesquisador e pela natureza do estudo.

A pesquisa qualitativa é descrita por sua abordagem exploratória, focando em entender o comportamento humano, experiências e percepções. Utiliza métodos como entrevistas, grupos focais e observação participante, permitindo uma análise profunda dos contextos sociais. Por outro lado, uma pesquisa quantitativa é baseada em dados numéricos que podem ser analisados estatisticamente. Ela utilizou questionários estruturados, experimentos e análises de dados secundários para testar hipóteses e generalizar resultados.

Uma pesquisa qualitativa é crucial para o desenvolvimento de teorias e compreensão de características complexas que não podem ser facilmente quantificadas. Ela permite que os pesquisadores explorem nuances culturais, sociais e emocionais que influenciam o comportamento humano. Além disso, a flexibilidade dos métodos qualitativos possibilita ajustes durante o processo de coleta de dados, proporcionando descobertas inesperadas que podem enriquecer a dissertação.

Uma pesquisa quantitativa fornece uma base sólida para generalizações sobre populações maiores por meio da coleta sistemática de dados mensuráveis. Os resultados obtidos por meio dessa abordagem são frequentemente considerados mais objetivos devido à sua natureza numérica. Isso permite que os pesquisadores testem hipóteses específicas com rigor científico, contribuindo para a validação ou refutação de teorias existentes.

Minayo (2009) define a pesquisa qualitativa como aquela que explora a dimensão subjetiva da realidade, aprofundando-se no universo de significados, crenças e valores. Essa abordagem busca compreender a complexidade de fenômenos e processos, indo além da mera quantificação de dados.

A combinação das abordagens mista com predominância qualitativa — oferece uma perspectiva abrangente sobre o objeto de estudo. Essa integração permite que os pesquisadores utilizem as forças de cada método para compensar suas fraquezas individuais. Por exemplo, enquanto uma pesquisa qualitativa pode fornecer insights profundos sobre as motivações dos participantes, uma pesquisa quantitativa pode validar essas descobertas em uma amostra maior. A pesquisa qualitativa, para Silva e Menezes (2005), é aquela que:

[...] considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa (SILVA; MENEZES, 2005, p. 20).

Apesar das vantagens oferecidas por ambas as abordagens, existem desafios associados à sua aplicação em dissertações. Na pesquisa qualitativa,

questões como a visão do pesquisador e a subjetividade podem afetar os resultados; já na pesquisa quantitativa, problemas relacionados ao tamanho da amostra ou à validade dos instrumentos utilizados podem comprometer a confiabilidade dos dados encontrados.

Um exemplo prático da importância dessas metodologias pode ser observado em estudos sobre saúde pública. Uma investigação qualitativa pode revelar percepções comunitárias sobre vacinas através de entrevistas com moradores locais; enquanto isso, um estudo quantitativo poderia medir taxas de vacinação em diferentes demografias usando dados estatísticos oficiais.

A importância da pesquisa qualitativa na elaboração de dissertações não pode ser subestimada. Ambas as abordagens oferecem contribuições únicas que enriquecem o entendimento do conhecimento treinado. Enquanto uma pesquisa qualitativa fornece uma compreensão profunda do contexto social e cultural dos participantes, uma pesquisa quantitativa oferece análise robusta através da mensuração precisa dos dados encontrados. Portanto, ao desenvolver uma dissertação, é essencial considerar como essas metodologias podem ser integradas para criar um trabalho mais completo e fundamentado.

As abordagens qualitativa e quantitativa, que de acordo com Minayo (2014), o contato do pesquisador com a realidade pesquisada constitui o enfoque nos estudos qualitativos, logo, torna-se relevante que o pesquisador demonstre certa preocupação com o contato direto e intensivo no campo de pesquisa. Para o autor, a observação, o mais perto possível no contexto em que ocorre, confere ao fenômeno uma investigação mais precisa.

Por isso, o pesquisador deve se tornar um instrumento para observação, coleta e análise dos dados, pois uma compreensão confiável da realidade estudada é meta da pesquisa qualitativa, já que se preocupa com todo o processo e não apenas com os resultados. Nesse contexto, entendemos ser a pesquisa qualitativa de base descritiva a que melhor se adequa a nossa investigação por situar o pesquisador na realidade pesquisada, além de constituir-se de uma sequência de atividades interpretativas capazes de representar seus contextos naturais em fenômenos.

O foco de estudo na pesquisa qualitativa passa a ser o processo vivenciado pelos sujeitos. Por ser mais adequada aos propósitos do nosso processo investigativo e por visar respostas para o problema pesquisado,

escolhemos a abordagem qualitativa devido a esta possuir como características marcantes a flexibilidade e a diversidade. Consideramos flexível por não admitir rigidez de regras, nem estruturação exaustiva e prévia.

De acordo com Triviños (1987) a pesquisa de teor qualitativo:

“Trabalha os dados buscando seu significado, tendo como base a percepção do fenômeno dentro do seu contexto. O uso da descrição qualitativa procura captar não só a aparência do fenômeno como também suas essências, procurando explicar sua origem, relações e mudanças, e tentando intuir as consequências” (TRIVIÑOS, 1987 APUD OLIVEIRA, 2011, p. 24).

Dessa forma, a metodologia pode ser entendida como os processos empregados na investigação de um determinado fato; é o caminho a ser percorrido pelo pesquisador para a construção do conhecimento. Diante do exposto, e considerando-se que esta pesquisa busca construir conhecimentos a fim de solucionar um problema identificado na prática pedagógica, fica evidente a relação de complementaridade entre pesquisa e ensino, uma vez que ambos têm como objetivo a construção do conhecimento.

A coleta de dados é uma etapa crucial em qualquer pesquisa científica, seja ela qualitativa ou quantitativa. A escolha dos instrumentos de coleta de dados adequados é essencial para garantir a validade e confiabilidade dos resultados obtidos. Existem diversos tipos de instrumentos de coleta de dados disponíveis, cada um com suas vantagens e desvantagens. Nesta dissertação, serão apresentados os principais instrumentos de coleta de dados utilizados em pesquisas científicas.

3.2. TIPO DE ESTUDO

Trata-se de uma proposta de investigação científica de natureza qualitativa e tipo descritiva.

3.3. POPULAÇÃO E AMOSTRA

De acordo com Souza (2020, p.31) “denominamos população ou universo estatístico o conjunto de todos os elementos que estão sendo investigados em uma pesquisa. Quando a pesquisa é censitária, todos os elementos da população são investigados.” A população desta pesquisa pertence à Escola Municipal Volmar de Paula Freitas, na cidade de Conselheiro Pena – MG. A referida instituição de ensino atende exclusivamente alunos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, população selecionada foram 7 professores que atua nesta escola, para a pesquisa que ora propõe-se. Ao todo ela atende 180 alunos do referido nível de ensino, estando localizada na Rua Berilo, n.120. Maos dadas. CEP: 35240-000, Conselheiro Pena-MG.

3.4 INSTRUMENTOS DE COLETA E ANÁLISE DE DADOS

Assim, na pesquisa, será utilizado como instrumento de coleta de dados um questionário semiestruturado com perguntas abertas– ANEXO 1. De acordo com Maia (2020) esse tipo de questionário é um roteiro de questões ou tópicos, flexibilidade na formulação, depende da dinâmica da entrevista. Trata-se de uma forma mais direta de coleta de dados, elas podem ser realizadas pessoalmente, com perguntas pré-definidas, ou não estruturadas, permitindo que o pesquisador explore mais a fundo as respostas do respondente.

A aplicação desse questionário de perguntas abertas constituiu-se num recurso que nos possibilita “ouvir” o discurso do professor acerca da do problema da pesquisa. Ainda possibilitará averiguarmos seus costumes, práticas de ensino, cultura de leitura e perspectivas no contexto contemporâneo para que se evidencie o nível de conhecimento das diversas práticas de letramentos de que apropriada ou está incluso digitalmente. É salutar ressaltarmos que será a partir da

aplicação desse questionário, aliado à análise das respostas dos professores, que apresentaremos os resultados.

A escolha do instrumento de coleta de dados adequado é essencial para garantir a validade e confiabilidade dos resultados obtidos em uma pesquisa científica. Cada instrumento tem suas vantagens e desvantagens e deve ser escolhido com base nos objetivos da pesquisa e nas características dos participantes.

As informações obtidas mediante aplicação do instrumento de coleta de dados receberão tratamento compatível com as exigências qualitativas da pesquisa. Descrevendo o conceito de pesquisa qualitativa elaborada por Bogdan & Biklen, citado por Ludke (1986), são apresentados nesse tipo de estudo cinco características básicas. A primeira delas destaca que a pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como sua fonte direta de dados; a segunda, os dados coletados são, predominantemente, descritivos; a preocupação com o processo é muito maior do que com o produto compondo a terceira característica. A quarta característica diz respeito ao significado que as pessoas dão às coisas e à sua visão são os focos de atenção especial do pesquisador. Finalmente, a quinta característica retrata a análise dos dados como sendo um processo que tende a seguir o caminho da dedução.

Pretende-se que o resultado da pesquisa consubstancie uma dissertação de mestrado com novas informações sobre o tema elaboradas a partir de dados levantados, analisados e discutidos a partir das contribuições advindas da investigação científica.

3.5 CONSIDERAÇÕES ÉTICAS

A ética, ao possuir um papel de regulamentadora das atividades e ações humanas possui importante papel relacionado ao desenvolvimento de pesquisas pois esta que é considerado um dos instrumentos que permitem ao homem o avanço nos mais variados campos da vida devido a geração de conhecimentos que esta proporciona (FERRARI; ROCHA, 2010, p.1-2).

A Resolução CNS 466/12 considera pesquisa em seres humanos as realizadas em qualquer área do conhecimento e que de modo direto ou indireto, envolvam indivíduos ou coletividades, em sua totalidade ou partes, incluindo o manejo de informações e materiais onde os seres humanos envolvidos participem de entrevistas, aplicações de questionários, utilização de banco de dados e revisões de prontuários. (UNESP, 2019, p. N.P)

De acordo com a resolução nº 196/1996, as pesquisas envolvendo seres humanos devem atender às exigências éticas e científicas fundamentais, onde a eticidade da pesquisa implica:

a) consentimento livre e esclarecido dos indivíduos-alvo e a proteção a grupos vulneráveis e aos legalmente incapazes (autonomia). Neste sentido, a pesquisa envolvendo seres humanos deverá sempre tratá-los em sua dignidade, respeitá-los em sua autonomia e defendê-los em sua vulnerabilidade; b) ponderação entre riscos e benefícios, tanto atuais como potenciais, individuais ou coletivos (beneficência), comprometendo-se com o máximo de benefícios e o mínimo de danos e riscos; c) garantia de que danos previsíveis serão evitados (não maleficência); d) relevância social da pesquisa com vantagens significativas para os sujeitos da pesquisa e minimização do ônus para os sujeitos vulneráveis, o que garante a igual consideração dos interesses envolvidos, não perdendo o sentido de sua destinação sócio humanitária (justiça e equidade). (BRASIL, 1996, p. N.P).

A referida pesquisa seguirá também as normas da Resolução nº 466/2012 onde o respeito ao participante da pesquisa em sua dignidade e autonomia serão garantidos, reconhecendo sua vulnerabilidade, assegurando sua vontade de contribuir e permanecer, ou não, na pesquisa, por intermédio de manifestação expressa, livre e esclarecida.

Estará fundamentada em fatos científicos, experimentação prévia e/ou pressupostos adequados à área específica da pesquisa com utilização de métodos adequados para responder às questões estudadas, especificando-os. (BRASIL, 2012, p. N.P) Contará ainda com o consentimento livre e esclarecido de todos os participantes e/ou do seu representante legal além de recursos humanos e materiais necessários que garantam o bem-estar do participante da pesquisa.

A proteção de dados e a não utilização das informações em prejuízo das pessoas e/ou das comunidades conforme determinado na resolução citada, serão realizadas durante toso e pós coleta de dados, a fim de assegurar a confidencialidade, a privacidade e a não estigmatização dos participantes da pesquisa.

O respeito pelas pessoas será um dos princípios fundamentais da pesquisa visto que todo ser humano é um indivíduo autônomo, único e livre. Associado à estas questões os princípios éticos relacionados ao reconhecimento da liberdade e autonomia de todos os envolvidos no processo de pesquisa; à defesa dos direitos humanos e recusa do arbítrio e do autoritarismo nas relações que envolvem os processos de pesquisa; ao respeito aos valores culturais, sociais, morais e religiosos, bem como aos hábitos e costumes, dos participantes das pesquisas; e à recusa de todas as formas de preconceito, incentivando o respeito à diversidade, à participação de indivíduos e grupos vulneráveis e discriminados e às diferenças dos processos de pesquisa são alguns dos princípios exigidos em pesquisas em ciências humanas e sociais determinados pela resolução 510/2016 (BRASIL, 2016, p. N.P).

De relevância social, a pesquisa em questão assegurará a todos os envolvidos o direito a tomada de decisões a partir de informações necessárias que obterão durante todo o processo por isso, em momento algum os participantes receberão qualquer vantagem ou lembranças para participarem da pesquisa. O investigador compreende que será o responsável pelo bem-estar físico, mental e social do participante da pesquisa.

A importância das considerações éticas na pesquisa científica é fundamental para garantir a integridade, confiabilidade e respeito pelos direitos humanos envolvidos nos estudos. A ética na pesquisa científica abrange uma série de princípios e diretrizes que visam proteger os participantes da pesquisa, promover a transparência e a responsabilidade dos pesquisadores, e assegurar que os resultados obtidos sejam obtidos de maneira justa e honesta. A seguir, serão discutidos alguns aspectos que destacam a importância das considerações éticas na pesquisa científica.

Em primeiro lugar, a ética na pesquisa científica é crucial para proteger os direitos e o bem-estar dos participantes humanos. Os pesquisadores devem garantir que os participantes sejam informados sobre os objetivos do estudo, os

procedimentos envolvidos, os potenciais riscos e benefícios, e que forneçam consentimento voluntário para participar. Além disso, é essencial garantir a confidencialidade das informações coletadas e respeitar a privacidade dos participantes.

Outro aspecto importante é que a ética na pesquisa científica contribui para a credibilidade e confiabilidade dos resultados obtidos. Ao aderir a padrões éticos rigorosos, os pesquisadores podem garantir a validade e replicabilidade de seus estudos, fortalecendo assim a base de conhecimento científico. Ademais, as considerações éticas promovem a responsabilidade social dos pesquisadores. Ao considerar o impacto potencial de suas pesquisas na sociedade e no meio ambiente, os cientistas podem contribuir para o desenvolvimento de soluções sustentáveis e socialmente responsáveis.

Por fim, as considerações éticas na pesquisa científica são essenciais para manter a integridade da comunidade científica como um todo. Ao aderir a padrões éticos elevados, os pesquisadores promovem uma cultura de honestidade intelectual, transparência e respeito mútuo entre colegas. Em outros termos, as considerações éticas desempenham um papel crucial na pesquisa científica, garantindo a proteção dos participantes, promovendo a credibilidade dos resultados, fortalecendo a responsabilidade social dos mesmos e mantendo a integridade da comunidade científica.

Posto isto, seguem abaixo as considerações éticas deste estudo:

- ✓ Ao convidar cada professor para participar desse estudo serão explicados os objetivos e solicitada a assinatura deles no termo de consentimento livre informado. Ademais será enfatizado que os sujeitos poderão desistir da participação e, portanto, retirar o consentimento em qualquer etapa da pesquisa;
- ✓ A anonimato dos participantes se dará à medida que os nomes serão substituídos por números;
- ✓ Os dados coletados serão transcritos pelo próprio pesquisador e os nomes dos sujeitos serão substituídos por números;

3.6. QUESTIONÁRIO

I. Identificação dos sujeitos-professores

1. Turma com a qual trabalha.
2. Nome (opcional):
3. Idade:
4. Gênero:
5. Estado Civil:
6. Filhos:
7. Você trabalha em quantas escolas atualmente? Se for em mais de uma escola, quais as turmas com as quais trabalha?
8. Já exerceu outras funções antes da docência? Qual(is)?

II. Formação e investimento cultural

1. Qual(is) curso(s) de graduação vc realizou?
2. Realizou ou pretende realizar pós-graduação? Se sim, por quê?
3. Você lê? Com que frequência?
4. Qual foi o último livro que você leu?
5. O que você faz nos momentos de lazer?

III. Escola, Ensino e aprendizagem na etapa da alfabetização

1. O que a docência representa para você?
2. Há quanto tempo você é professora?
3. Alguém te incentivou a ser professora: família, amigos, professores, outros?
4. Você se considera uma professora tradicional ou moderna? Por quê?
5. Qual(is) são as principais metodologias que você utiliza em suas aulas?
6. Você já trabalhou com jogos no processo de alfabetização? Se sim, quais? Se não trabalhou, explique por qual motivo.
7. Qual a importância dos jogos no processo ensino-aprendizagem? Para você, quais os benefícios dos jogos para a alfabetização?
8. Qual é o papel do professor diante desta metodologia?

9. Você acredita que os jogos digitais podem melhorar a motivação das crianças para aprender a ler e escrever?

10. Você já utilizou jogos digitais em sala de aula para ensinar leitura e escrita? Se sim, quais foram os resultados observados?

11. Quais são as principais vantagens e desvantagens do uso de jogos digitais na alfabetização, na sua opinião?

12. Como os jogos digitais podem ser integrados ao currículo escolar de forma eficaz para apoiar a alfabetização?

13. Você considera que todos os alunos têm acesso igualitário aos recursos tecnológicos necessários para utilizar jogos digitais educativos?

14. Quais características você considera essenciais em um jogo digital educativo voltado para a alfabetização?

15. Como você vê o futuro do uso de tecnologias, como jogos digitais, no processo de alfabetização das crianças?

CAPITULO IV – MARCO ANALÍTICO

Os resultados de um questionário respondidos pelos professores são uma forma de coletar dados sobre o desempenho dos alunos, o ensino e a eficácia da Escola Municipal Volmar de Paula Freitas, localizada na cidade de Conselheiro Pena – MG. Na realidade estes questionários podem fazer parte da identificação de pontos relevantes da referida escola, bem como para orientar mudanças e melhorias no ensino e na gestão escolar. Eles também podem ser usados para avaliar o desempenho individual dos professores e fornecer devolutiva construtivo sobre suas práticas pedagógicas.

Os resultados dos questionários respondidos devem ser interpretados com cautela, uma vez que podem refletir apenas a percepção subjetiva dos professores sobre a escola municipal Volmar de Paula Freitas, localizada na cidade de Conselheiro Pena – MG, e não necessariamente refletir a realidade objetiva. É fundamental garantir a confidencialidade das respostas para que os professores se sintam à vontade para fornecer feedback honesto e sincero.

Ao fazer a aplicação de um bom questionário de perguntas, é possível obter resultados relevantes e naturalmente de caráter confiável que pode com isto ser utilizado para uma melhor avaliação a satisfação do cliente, medir a eficácia de um produto ou serviço, identificar tendências de mercado, entre outras finalidades

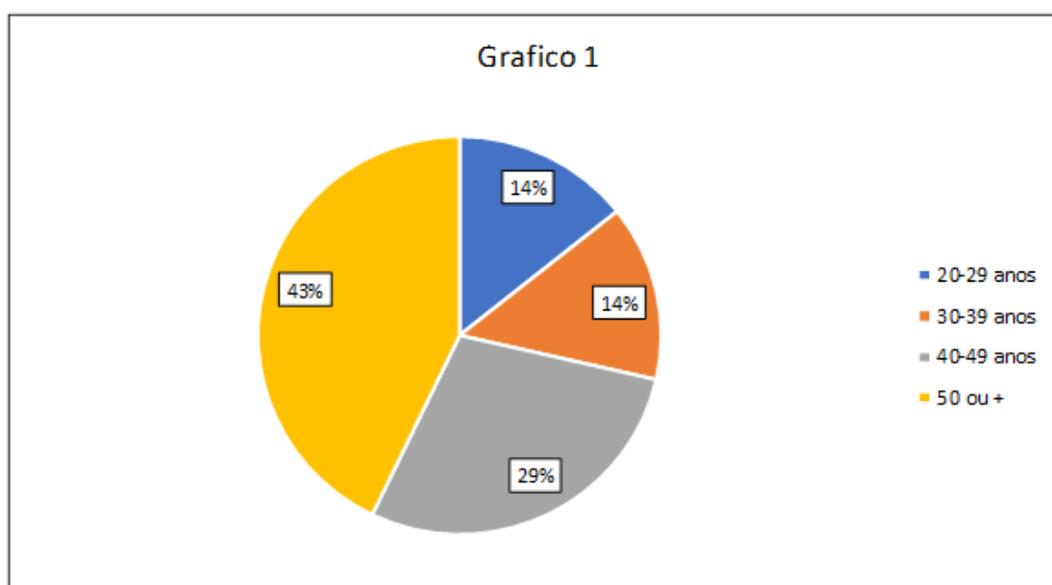
Um questionário organizado, bem elaborado, bem estruturado deve ser objetivo, claro e conciso, com perguntas que possam ser bem direcionadas, bem formuladas e estruturadas de forma lógica e coerente. É importante também considerar o público-alvo da pesquisa e adaptar o questionário às suas características e necessidades.

É importante fundamental que a aplicação do questionário não é suficiente por si só. É necessário também realizar uma análise cuidadosa dos resultados obtidos, interpretando-os corretamente e utilizando-os de forma estratégica para alcançar os objetivos da pesquisa. A aplicação de um bom questionário de perguntas é fundamental para coletar informações relevantes e obter com isto, resultados precisos e confiáveis. Portanto, é necessário também realizar uma análise cuidadosa dos dados obtidos para utilizá-los de forma estratégica.

No questionário prontamente respondido pelos professores-sujeitos deste estudo as questões foram divididas em 3 blocos: o primeiro traz informações acerca da identificação dos sujeitos; o segundo bloco apresenta o investimento dos professores em formação e o terceiro bloco trata especialmente da etapa da alfabetização e dos jogos digitais educativos no referido contexto.

I. Identificação dos sujeitos-professores

Gráfico 1 - Idade dos sujeitos



No que diz respeito à idade, dos 7 participantes, a maioria (5 sujeitos) têm mais de 40 anos. Isto traz no reflexo de docentes mais maduros, portanto, mais experientes, com uma bagagem maior de experiência, de vivência e que pode vir a contribuir mais para a instituição. Docentes mais experientes tendem a contribuir mais com a escola do ensino fundamental ou pelo menos deveriam desde que estes estejam atualizados e comprometidos com o que realizam, quando estes amam o que fazem mesmo com o cansaço já apresentado por muitos docentes.

Portanto, pode-se afirmar que docentes mais maduros podem vir a contribuir para a escola do ensino fundamental, pois são detentores de uma vivência, de conhecimento acumulado. Esses professores tendem a ter mais habilidade em lidar com situações complexas e desafiadoras em sala de aula, além de serem capazes de transmitir valores e conhecimentos importantes para seus alunos.

Esses docentes trazem no seu bojo de experiência e vivência um maior grau de visão sobre a educação assim como do papel da escola na sociedade, o que pode ser muito valioso para a formação dos estudantes. Outra característica é que estes profissionais tendem a ser mais comprometidos com a profissão e são sabedores do seu compromisso com o magistério.

Uma outra questão a ser apresentada é que a idade não é o único fator determinante para o sucesso do professor. É necessário que ele esteja sempre atualizado e disposto a aprender, a estar se capacitando, fazendo cursos de extensão, se especializando, além de possuir habilidades interpessoais e didáticas que permitam uma boa comunicação com os seus discentes.

Gráfico 2 – Tempo de docência

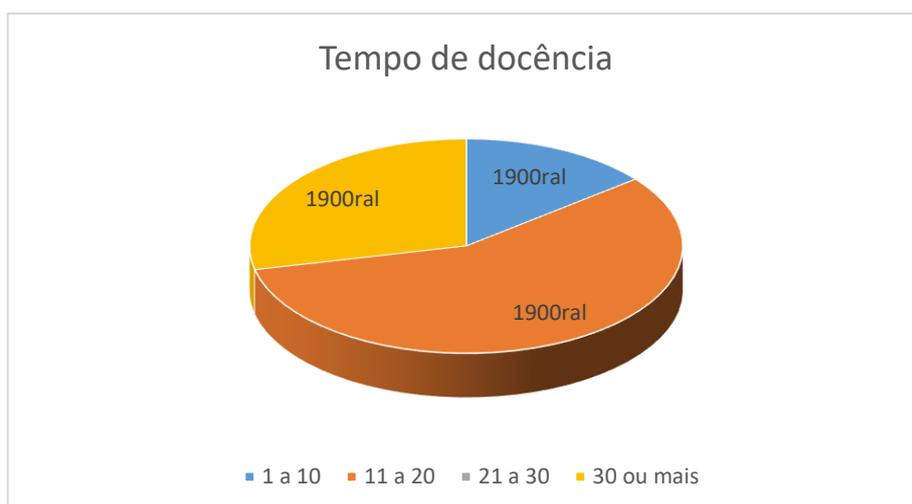
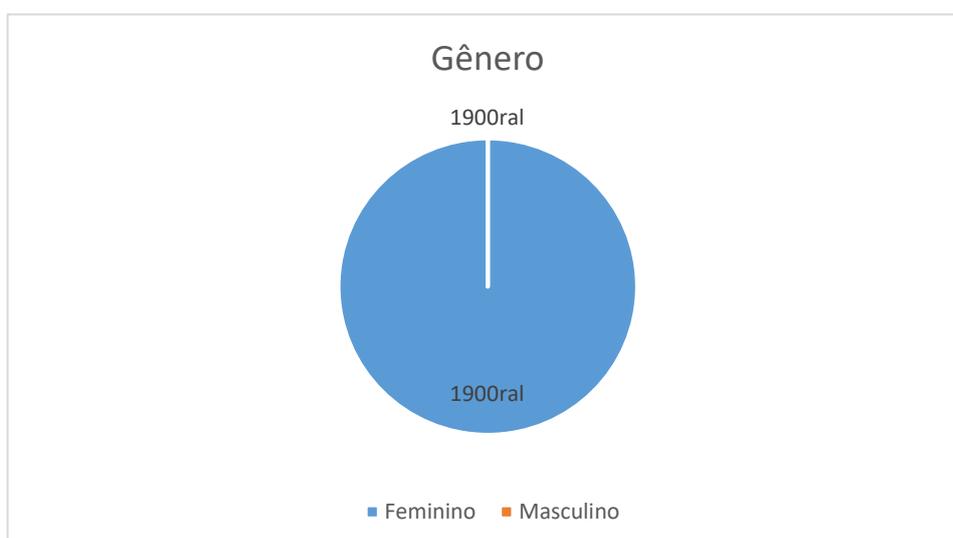


Gráfico 3 – Gênero



Na instituição lócus deste estudo a maioria do corpo docente é do sexo feminino, haja vista que as sete professores-sujeitos deste estudo são mulheres. Vale sublinhar que o aumento no número de mulheres nas salas de aula foi alvo de sérias reflexões por parte de distintos pesquisadores. Várias tem sido as razões para a chamada feminização do magistério, fenômeno complexo.

Uma das principais razões para a feminização do magistério é a mudança nas expectativas de gênero na sociedade. Antes, o ensino era visto como um trabalho predominantemente masculino, mas com o passar do tempo, as mulheres começaram a ter mais acesso à educação e a entrar no mercado de trabalho em maior número. Isso levou a uma maior valorização do trabalho no setor educacional, e muitas mulheres viram na carreira docente uma oportunidade de emprego estável e seguro.

Outra razão para a feminização do magistério é a desvalorização social da profissão. Em muitos países, os professores são mal remunerados e têm pouca autonomia em sala de aula. Isso pode afastar os homens da profissão, que buscam trabalhos com salários mais altos e maior prestígio social. Por outro lado, as mulheres podem ver na carreira docente uma oportunidade de contribuir para a sociedade e ter um trabalho que lhes permita conciliar as responsabilidades familiares com o emprego.

Embora a feminização do magistério tenha trazido muitos benefícios para o setor educacional, também há preocupações em relação aos impactos dessa tendência. Alguns pesquisadores argumentam que a predominância de mulheres no ensino pode levar a uma desvalorização da profissão e a uma falta de diversidade de perspectivas em sala de aula. Além disso, há preocupações com a falta de modelos masculinos para os alunos, especialmente em comunidades onde os homens são escassos.

O fenômeno também pode ser explicado por diversos fatores, como a maior presença das mulheres no mercado de trabalho e a valorização da profissão de professora. Além disso, muitas mulheres veem na carreira docente uma oportunidade de conciliar vida profissional e pessoal, já que muitas escolas oferecem horários flexíveis e férias escolares.

Apesar do aumento da presença feminina na docência, ainda existem desafios a serem enfrentados para garantir a igualdade de gênero na educação,

o preconceito e o machismo ainda predominam na sociedade, muitas docentes têm salários desiguais.

Gráfico 4 – Graduação em licenciatura

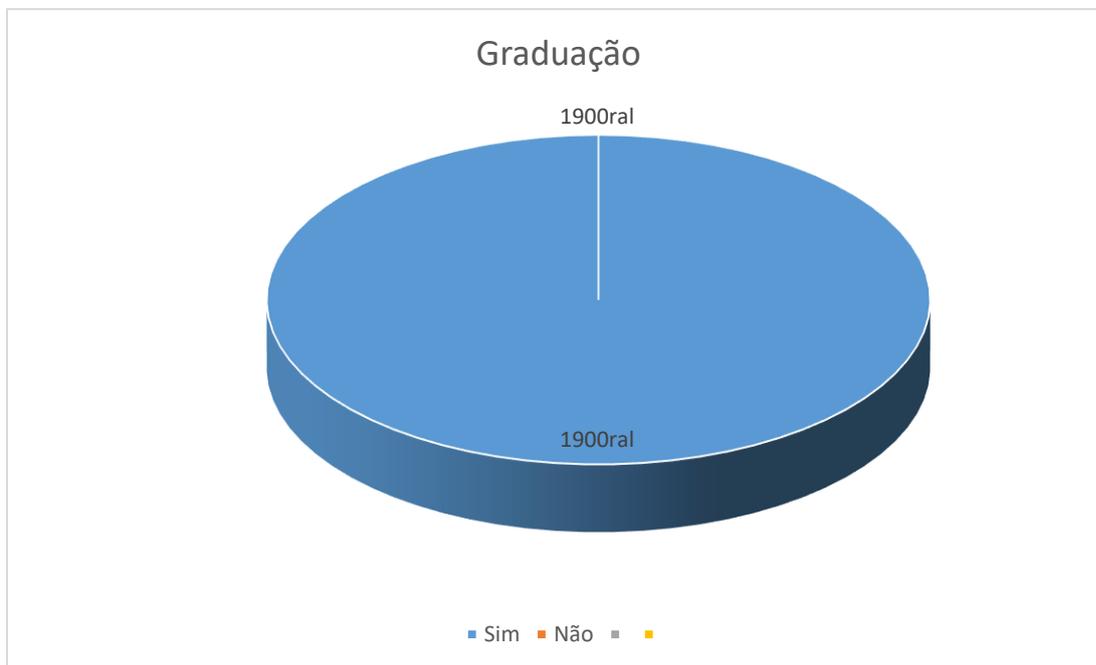
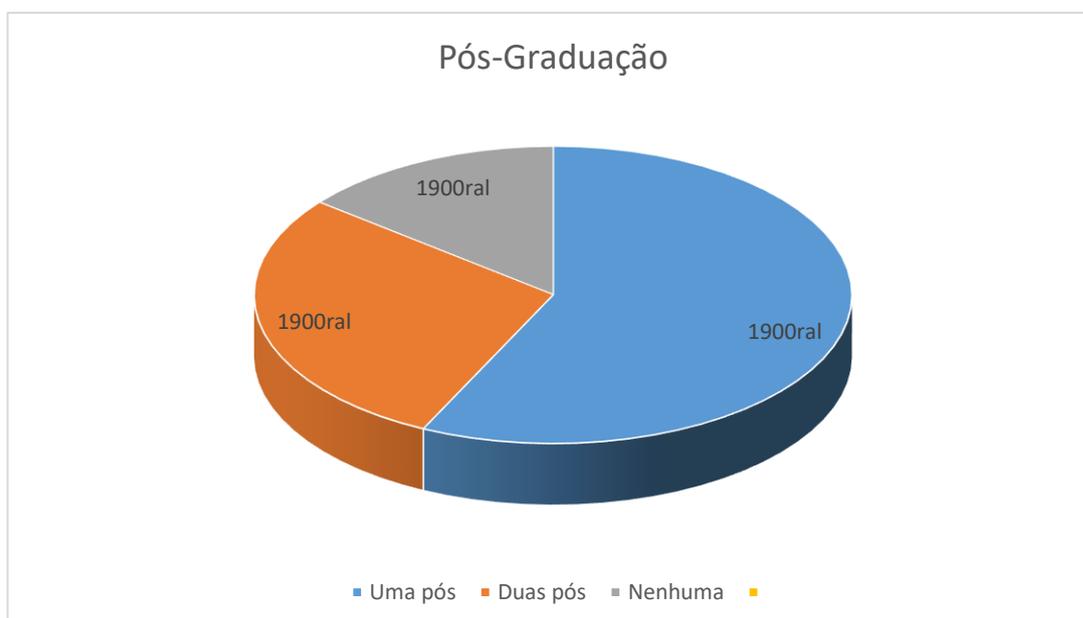


Gráfico 5 – Pós-Graduação



Como se observa todas as sete professoras-sujeitos realizaram cursos de graduação e pós-graduação. O interessante é que as professoras demonstraram ter compreendido a importância de se qualificar, de estarem estudando, dando

prosseguimento a sua formação, se especializando e isto só mostra a nova realidade que o professor precisa estar inserido, ou seja, faz-se necessário que ele se capacite, estude. Pois somente mediante um aprofundamento do saber, do ensino e da aprendizagem será possível efetuar um trabalho mais minucioso e engrandecedor para a escola municipal Volmar de Paula Freitas, localizada na cidade de Conselheiro Pena – MG, para com os alunos como também para a sua satisfação pessoal.

Vale sublinhar que a especialização pode abrir novas oportunidades de carreira para o professor, permitindo-lhe assumir funções de liderança ou trabalhar em áreas específicas dentro da educação. Ela é fundamental para melhorar a qualidade do ensino e proporcionar uma educação mais completa e eficaz aos alunos. Pode com isto aumentar a motivação e a autoconfiança do professor. Quando um professor se sente mais seguro em relação ao seu conhecimento e habilidades na disciplina, ele tende a se sentir mais motivado para ensinar e transmitir esse conhecimento aos alunos.

Quando um professor se especializa em uma área específica, ele adquire conhecimentos, se aprofunda, se atualiza, se renova. E isto lhe permite transmitir informações mais relevantes e profundas para os alunos, assim como uma maior lapidação do saber. Mediante investimentos em cursos de pós-graduação, do ato do professor se especializar, esta formação pode vir a auxiliar os discentes a desenvolverem novas metodologias de ensino e estratégias de avaliação mais eficazes.

II. FORMAÇÃO E INVESTIMENTO CULTURAL

A formação cultural e o investimento em cultura na educação são temas de crescente relevância no contexto contemporâneo. A educação não se limita apenas à transmissão de conhecimentos acadêmicos, mas também envolve a formação integral do indivíduo, que inclui aspectos culturais, sociais e emocionais. O conceito de formação cultural abrange a construção da identidade, a valorização da diversidade e o desenvolvimento do pensamento crítico. Por outro lado, o investimento cultural refere-se aos recursos financeiros

e humanos alocados para promover atividades culturais nas instituições educacionais.

A formação cultural é um processo contínuo que se inicia na infância e se estende por toda a vida. Segundo Pierre Bourdieu (1984), a cultura é um capital que influencia as relações sociais e as oportunidades de ascensão social. A educação formal desempenha um papel crucial nesse processo, pois é nas escolas que os indivíduos têm acesso a diferentes formas de expressão cultural, como literatura, música, artes visuais e teatro. Além disso, as escolas são espaços onde se promove o diálogo intercultural, essencial em sociedades cada vez mais plurais.

O investimento em cultura na educação pode ser entendido sob diversas perspectivas. Primeiramente, há o aspecto financeiro: muitos governos têm implementado políticas públicas que visam aumentar os recursos destinados à cultura nas escolas. Isso inclui a contratação de profissionais qualificados para ministrar aulas de arte e cultura, bem como a promoção de eventos culturais que envolvam alunos e comunidades locais. Um exemplo notável é o Programa Mais Cultura nas Escolas (MEC), que visa integrar atividades culturais ao currículo escolar.

... as novas feições da família estão intrínseca e dialeticamente condicionadas às transformações societárias contemporâneas, ou seja, às transformações econômicas e sociais, de hábitos e costumes e ao avanço da ciência e da tecnologia. O novo cenário tem remetido à discussão do que seja a família, uma vez que as três dimensões clássicas de sua definição (sexualidade, procriação e convivência) já não têm o mesmo grau de imbricamento que se acreditava outrora. Nesta perspectiva, podemos dizer que estamos diante de uma família quando encontramos um conjunto de pessoas que se acham unidas por laços consanguíneos, afetivos e, ou, de solidariedade. Como resultado das modificações acima mencionadas, superou-se a referência de tempo e de lugar para a compreensão do conceito de família (PNAS, 2004:25).

Além do aspecto financeiro, o investimento cultural também envolve a formação de professores. É fundamental que educadores estejam capacitados para abordar temas culturais em sala de aula de maneira crítica e reflexiva.

Programas de formação continuada podem ajudar os docentes a desenvolverem competências necessárias para integrar a cultura no ensino-aprendizagem.

Outro ponto importante é o papel das tecnologias digitais na promoção da cultura na educação. Com o advento da internet e das redes sociais, novas formas de consumo cultural emergiram. As escolas devem estar atentas a essas mudanças e incorporar ferramentas digitais em suas práticas pedagógicas para enriquecer a experiência educativa dos alunos.

A relação entre formação cultural e investimento educativo também pode ser observada através dos benefícios sociais resultantes dessa integração. Estudos demonstram que alunos expostos a atividades culturais tendem a apresentar melhor desempenho acadêmico, maior engajamento cívico e habilidades interpessoais mais desenvolvidas (Fischer et al., 2017). Além disso, iniciativas culturais nas escolas podem contribuir para a inclusão social ao proporcionar oportunidades iguais para todos os estudantes.

As transformações sociais são urgentes e demandam a atuação de todos os setores da sociedade. Cabe aos assistentes sociais, em particular, a luta por políticas públicas que garantam direitos sociais básicos a toda a população, como a educação de qualidade, independentemente da classe social. Para compreendermos a complexidade dessas políticas e suas implicações, é fundamental analisar o contexto mais amplo das políticas públicas.

“As políticas públicas são decisivas para a concretização de direitos humanos, pois elas atuam na estrutura básica do sistema capitalista contribuindo para a construção do bem comum, visando à redução das desigualdades sociais” ... (FRANÇA e FERREIRA, 2012, p. 186).

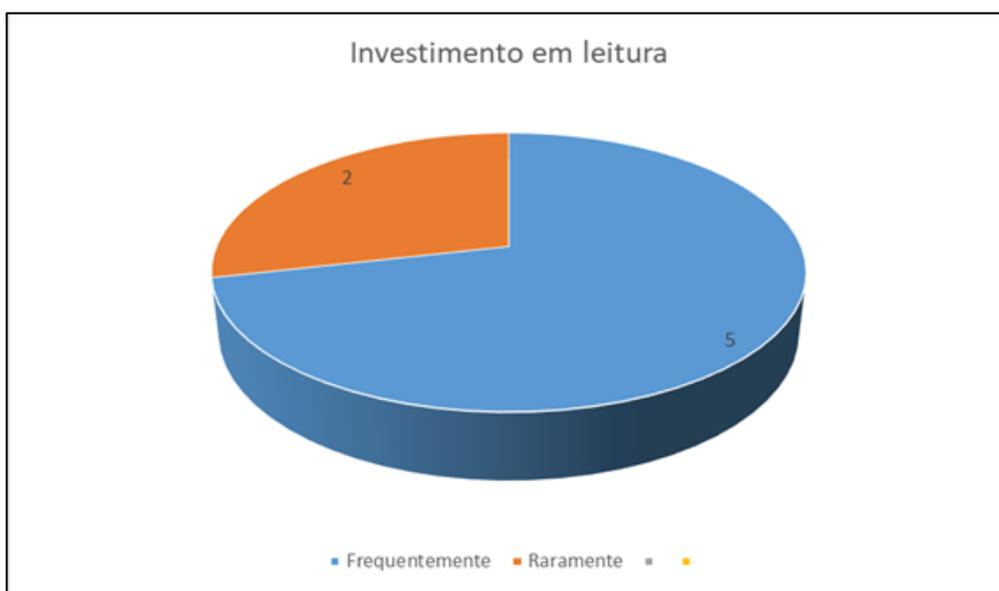
As políticas públicas desempenham um papel crucial na promoção da justiça social e na garantia dos direitos de todos os cidadãos. Para combater a violência, a discriminação e as desigualdades, é fundamental que o Estado e a sociedade civil trabalhem em conjunto, complementando suas ações.

Por fim, é importante destacar os desafios enfrentados nesse campo. Muitas vezes, as políticas públicas voltadas para investimentos culturais são insuficientes ou mal implementadas. Além disso, há uma resistência por parte de algumas instituições educacionais em reconhecer a importância da cultura no processo educativo. Para superar esses obstáculos, é necessário um esforço conjunto entre governo, sociedade civil e instituições educacionais.

A formação cultural aliada ao investimento em atividades culturais na educação representa uma estratégia poderosa para promover o desenvolvimento integral dos indivíduos e fortalecer as comunidades. Ao valorizar as expressões culturais diversas dentro do ambiente escolar, cria-se um espaço propício ao aprendizado significativo e à construção da cidadania ativa. Portanto, é imprescindível que gestores públicos priorizem políticas eficazes que garantam recursos adequados para fomentar essa integração entre cultura e educação.

Em suma, investir em cultura na educação não é apenas uma questão financeira; trata-se de um compromisso com o futuro das novas gerações e com uma sociedade mais justa e igualitária.

Gráfico 6 – Investimento em leitura



O docente que tem o hábito de ler, ele não só fala bem, tem maior poder de persuasão como também se torna um profissional mais seguro, fala bem e escreve bem, ele repassa segurança para os seus alunos, ele é capaz de transmitir conhecimento e cultura de maneira mais ampla e profunda, além de incentivar o hábito da leitura nos seus alunos.

Entretanto, culturalmente, o brasileiro lê pouco. De acordo com a pesquisa realizada em 2019 pelo Instituto Pró-Livro, 47% dos brasileiros afirmaram não ter lido nenhum livro nos últimos três meses. Vale sublinhar que a referida

pesquisa se concentra apenas em livros impressos e não leva em consideração outras formas de leitura, como e-books, revistas e jornais online.

Embora 75% dos entrevistados considerarem a leitura importante para o desenvolvimento pessoal e cultural, muitos brasileiros não leem. Valoriza a importância da leitura, mas não lê. Por quê?

Há várias razões pelas quais o hábito de leitura pode ser menos comum no Brasil do que em outros países. Uma delas é o acesso limitado a livros e bibliotecas em muitas áreas do país. Além disso, a falta de incentivo à leitura nas escolas e a falta de tempo livre para ler também podem ser fatores contribuintes.

Contudo, faz-se imprescindível lembrar que existem muitos brasileiros que são ávidos leitores e que trabalham para promover a leitura nos espaços que frequenta. Podemos afirmar que é o caso dos professores-sujeitos deste estudo? Tais sujeitos leem regularmente, valorizam a leitura e a praticam? Conforme o gráfico 6 parece que a resposta é afirmativa. A maioria respondeu que lê com frequência.

Ao ler, o professor amplia seu repertório cultural, adquire novos conhecimentos e desenvolve sua capacidade crítica e reflexiva. Isso reflete diretamente na qualidade do ensino, pois o professor que lê é capaz de abordar os conteúdos de maneira mais rica e contextualizada, relacionando-os com a realidade dos alunos.

O professor que se dedica à leitura é capaz de incentivar os alunos a desenvolverem o hábito da leitura, como também os estimular a serem poetas, escritores, jornalistas, brilhantes advogados, terem automação na sua fala, serem mais independentes, onde a formação da personalidade, dos seus princípios vão sendo lapidados. O docente que tem uma bagagem maior de leitura está aberto para o debate, pode sugerir e indicar leituras para os seus alunos, propor atividades que envolvem a leitura e criar um ambiente propício para a prática de ler em sala de aula, a leitura passa a ser prazerosa.

O professor que lê é capaz de despertar nos alunos o interesse pela leitura como uma atividade prazerosa e não apenas como uma obrigação escolar. Isso contribui para a formação de indivíduos críticos, criativos e autônomos. O profissional que se propõe a ser professor, que se dedica ao ato de ensinar sabe da importância da leitura, pois ao se dedicar a leitura ele contribui de forma especial para a formação de seus discentes, transmitindo conhecimento, cultura

e incentivando ao hábito da leitura, não só a ler como também por extensão a escrever.

Tendo em vista se aproximar da questão anterior, indagou-se acerca do último livro lido por cada professora-sujeito:

Sujeito 01: A bíblia. **Sujeito 02:** Estou lendo o livro de Educação Infantil de Qualidade: A CRECHE SAÚDAVEL, coordenação de CLAUDIUS CECCON e JOVELINA PROTASIO CECCON. Editora ARTMED. **Sujeito 03:** Nunca desista de seus sonhos (Augusto Cury). **Sujeito 04:** Devocional pão e café. **Sujeito 05:** A bíblia. **Sujeito 06:** Sobre ansiedade. **Sujeito 07:** O Mestre dos Mestres (Augusto Cury).

É de suma importância que os professores invistam em hábitos culturais, uma vez que exercem papel fundamental na formação cultural de seus alunos. Investir em hábitos culturais é uma das formas de ampliar o conhecimento e a visão de mundo dos estudantes, de modo a contribuir com a formação de cidadãos mais críticos e conscientes.

Os hábitos culturais podem ser desenvolvidos por meio de diversas atividades, tais como leitura de livros, visitas a museus e exposições, participação em eventos culturais, entre outras. Essas atividades permitem que os alunos tenham contato com diferentes formas de arte, literatura, história e cultura, ampliando sua compreensão sobre o mundo e sobre si mesmos.

Além disso, investir em hábitos culturais pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades importantes para a vida adulta, como a capacidade de análise crítica, criatividade, comunicação e empatia.

A capacidade de análise crítica é uma habilidade essencial para a tomada de decisões informadas e eficazes em todas as áreas da vida. A análise crítica envolve a avaliação cuidadosa e sistemática de informações, ideias e argumentos para determinar sua validade, relevância e mérito. É uma habilidade que pode ser desenvolvida mediante a prática e o treinamento, e é fundamental para o sucesso acadêmico, profissional e pessoal.

A análise crítica permite que as pessoas avaliem a qualidade das informações que recebem e tomem decisões com base em evidências sólidas. Sem essa habilidade, as pessoas podem ser facilmente ludibriadas por

informações falsas e enganosas, o que pode levar a decisões ruins e consequências negativas. A capacidade de análise crítica é especialmente importante em um mundo cada vez mais complexo e interconectado, com quantidade esmagadora de informações. As pessoas precisam ser capazes de distinguir entre informações confiáveis e não confiáveis, identificar preconceitos e manipulações, avaliar argumentos com clareza e objetividade.

Além disso, a análise crítica é uma habilidade valiosa no local de trabalho. Os empregadores tendem a valorizar funcionários capazes de avaliar informações com precisão, tomar decisões informadas e resolver problemas de forma eficaz. A capacidade de análise crítica também ajuda os funcionários a identificar oportunidades de melhorias nos processos de negócios e propor soluções inovadoras.

No contexto acadêmico a análise crítica é fundamental para o sucesso. Os estudantes precisam ser capazes de avaliar a qualidade das fontes de informação que usam em seu trabalho, identificar argumentos falaciosos e formular suas próprias opiniões com base em evidências sólidas. A análise crítica também aprimora a comunicação, tanto falada quanto escrita.

A criatividade, por sua vez, constitui um dos atributos mais importantes para o sucesso em diversas áreas da vida. Ela é essencial para a inovação, resolução de problemas, tomada de decisões e até mesmo para o bem-estar emocional. A capacidade de pensar fora da caixa e encontrar soluções criativas pode ser a diferença entre o sucesso e o fracasso em muitas situações. A criatividade é valorizada em muitas profissões, desde as artes e design até a ciência e tecnologia. Em áreas como publicidade, marketing e entretenimento, a criatividade é fundamental para criar conteúdo que se destaque e chame a atenção do público. Na ciência e tecnologia, a criatividade é necessária para desenvolver novas tecnologias e soluções para problemas complexos.

Além disso, a criatividade é importante para o desenvolvimento pessoal. Ela permite que as pessoas expressem sua individualidade, descubram novos interesses e encontrem soluções para problemas pessoais. A criatividade também pode ser uma forma de terapia, ajudando as pessoas a lidar com emoções difíceis e a encontrar significado em suas vidas. No entanto, muitas vezes a criatividade é subestimada ou suprimida em nossa sociedade. Em um

mundo que valoriza a conformidade e a padronização, muitas pessoas são desencorajadas a pensar fora da caixa ou expressar sua individualidade. Isso pode levar à falta de inovação e progresso em muitas áreas.

É importante incentivar a criatividade em todas as idades e em todas as áreas da vida. Isso pode ser feito através da educação, proporcionando oportunidades para a exploração criativa e incentivando a experimentação e o pensamento crítico. Também é importante criar um ambiente que valorize a diversidade de ideias e perspectivas, permitindo que as pessoas se sintam confortáveis em expressar sua criatividade.

Em síntese, a criatividade é um atributo essencial para o sucesso e bem-estar pessoal e profissional. Ela permite que as pessoas encontrem soluções inovadoras para problemas complexos, expressem sua individualidade e encontrem significado em suas vidas. É importante incentivar a criatividade em todas as áreas da vida para promover a inovação e o progresso.

A comunicação é uma das habilidades mais importantes para o desenvolvimento pessoal e profissional de qualquer indivíduo. Ela é essencial para estabelecer relações interpessoais saudáveis, transmitir informações, ideias e sentimentos, além de ser fundamental para o sucesso em diversos setores da sociedade. Na vida pessoal, a comunicação efetiva é crucial para estabelecer e manter relacionamentos saudáveis. Através da comunicação, as pessoas podem expressar seus sentimentos, necessidades e expectativas, evitando conflitos e mal-entendidos que podem prejudicar a convivência. Além disso, a comunicação também permite que as pessoas construam laços mais fortes e duradouros.

No ambiente de trabalho, a comunicação é essencial para o sucesso individual e coletivo. Ela permite que os colaboradores se comuniquem de forma clara e objetiva, evitando erros e retrabalhos que podem prejudicar a produtividade. Além disso, a comunicação também é fundamental para o trabalho em equipe, permitindo que os colaboradores colaborem uns com os outros na busca por soluções efetivas. Outro aspecto importante da comunicação é sua capacidade de influenciar e persuadir as pessoas. Uma comunicação clara e convincente pode ser usada para persuadir outras pessoas a adotarem determinados comportamentos ou ideias. Essa habilidade é especialmente importante no mundo dos negócios, onde a persuasão pode ser

usada para vender produtos ou serviços, convencer investidores ou negociar acordos.

Por fim, a comunicação também é fundamental para a construção de uma sociedade mais justa e democrática. Através da comunicação, as pessoas podem expressar suas opiniões e ideias, participando ativamente do processo democrático. Além disso, a comunicação também é essencial para a transparência e prestação de contas por parte das instituições governamentais e privadas. Ela permite que as pessoas estabeleçam relações interpessoais saudáveis, transmitam informações de forma clara e objetiva, persuadam outras pessoas e participem ativamente da construção de uma sociedade mais justa e democrática.

Por último, a empatia é uma habilidade social importante que envolve a capacidade de compreender e compartilhar os sentimentos dos outros. É uma qualidade fundamental para as relações interpessoais bem-sucedidas, pois ajuda a construir conexões emocionais e a promover a compreensão mútua. A empatia também é essencial para a comunicação eficaz e para o desenvolvimento de uma consciência social mais ampla. Quando as pessoas são capazes de se colocar no lugar dos outros, elas podem entender melhor suas perspectivas e necessidades, o que pode levar a soluções mais criativas e colaborativas para problemas. Além disso, a empatia pode ajudar a reduzir conflitos e aumentar a cooperação em grupos sociais.

Outra vantagem da empatia é que ela pode ajudar a melhorar o bem-estar emocional. Quando as pessoas se sentem compreendidas e apoiadas por aqueles ao seu redor, elas tendem a se sentir mais seguras e confiantes. Isso pode levar a uma maior autoestima e resiliência emocional.

No entanto, a empatia não é uma habilidade natural para todos. Algumas pessoas podem ter dificuldades em entender os sentimentos dos outros ou podem até mesmo ser insensíveis às necessidades dos outros. Felizmente, a empatia pode ser aprendida e desenvolvida por meio da prática consciente.

Compreende-se que a empatia é uma habilidade social valiosa que pode ajudar a construir conexões emocionais, promover a compreensão mútua e melhorar o bem-estar emocional. Embora nem todos nasçam com essa habilidade, ela pode ser desenvolvida por meio da prática consciente.

Nesse sentido, vale sublinhar que os professores também são responsáveis por dar o exemplo aos alunos ao investir em seus próprios hábitos culturais, pois demonstram aos estudantes a importância dessas atividades para a formação integral de cada um.

Perguntadas acerca do que a docência representa para cada uma, as respostas foram as seguintes:

Sujeito 01: Meu melhor investimento, amor pela minha profissão, realização. **Sujeito 02:** Desafio, aprendizagem, diversidade e conhecimento profissional. **Sujeito 03:** Um desafio e uma oportunidade de utilizar o conhecimento e a educação como instrumento para impactar no futuro de alunos capazes de assimilar conteúdos e desenvolver habilidades e competências. **Sujeito 04:** Ato de amor, de ensinar e aprender. **Sujeito 05:** Transformar vidas. **Sujeito 06:** Desafios. **Sujeito 07:** Um sonho realizado com a responsabilidade de transformar meus alunos sendo um dos métodos usado o amor e afeto.

É interessante que a riqueza da descrição destes profissionais onde a maioria descreve a docência como um desafio, outros descrevem a sala de aula como oportunidade de formar cidadãos, outro dizem ser um sonho realizado e uma outra parte não respondeu. Na realidade a descrição maior que revela a escola municipal Volmar de Paula Freitas, localizada na cidade de Conselheiro Pena – MG, como uma instituição desafiadora, revela as dificuldades vivenciadas em sala, dos recursos aplicados, dos alunos com as suas devidas dificuldades, enfim, ensinar realmente faz parte de um desafio.

Para ser um bom professor, é preciso ter habilidades interpessoais sólidas, como paciência, empatia e respeito pelos alunos. Também é importante manter-se atualizado sobre as tendências em educação e tecnologia educacional para garantir que as estratégias de ensino sejam eficazes e relevantes. Ensinar, portanto, é um trabalho árduo, desafiador, porque requer uma combinação de habilidades técnicas e interpessoais, além da capacidade de adaptar-se às necessidades individuais dos alunos.

A profissionalização do magistério pode ser compreendida como um processo de construção histórica que varia com o contexto

socioeconômico a que está submetida, mas que, sobretudo, tem definido tipos de formação e especialização, de carreira e remuneração para um determinado grupo social que vem crescendo e consolidando-se (Oliveira, 2010b, p.19).

O trabalho do ensino não é simplesmente a transmissão do conhecimento formal, mas vai muito mais além, inspira os discentes a pensar de forma crítica, reflexiva, auxilia aos alunos a desenvolverem as suas próprias ideias e aplicar o que aprenderam em situações da vida real. Isso pode ser alcançado através do uso de atividades práticas, discussões em grupo e projetos que incentivam os alunos a trabalhar juntos e aplicar seus conhecimentos em situações reais.

Para ser um bom professor, é preciso ter habilidades interpessoais sólidas, como paciência, empatia e respeito pelos alunos. Ele precisa ser amoroso, afetivo, sensível, perceptível ao que o seu aluno traz. Tais habilidades estão presente no jovem clássico *Pedagogia da Autonomia*, de Paulo Freire (1996).

Paulo Freire é um dos mais importantes educadores brasileiros, tendo se destacado por sua contribuição teórica para a compreensão dos saberes necessários à prática educativa. Em sua obra, Freire defende que a educação deve ser entendida como um processo de construção coletiva do conhecimento, no qual o papel do educador é fundamental para estimular o diálogo e a reflexão crítica dos alunos.

Segundo Freire, os saberes necessários à prática educativa podem ser divididos em três categorias: os saberes da experiência, os saberes dos estudantes e os saberes científicos. Os saberes da experiência são aqueles que resultam da vivência cotidiana dos indivíduos, incluindo suas histórias de vida, seus valores e crenças. Já os saberes dos estudantes são aqueles que eles trazem consigo para a sala de aula, incluindo suas experiências pessoais e culturais. Por fim, os saberes científicos são aqueles que resultam da pesquisa e do conhecimento acumulado pela humanidade ao longo da história.

Para Freire, a prática educativa deve levar em conta esses três tipos de saberes e promover o diálogo entre eles. O papel do educador é o de mediador desse processo, estimulando a reflexão crítica dos alunos sobre sua própria

realidade e sobre o mundo em que vivem. Além disso, o educador deve estar aberto ao aprendizado constante e à renovação de seus próprios saberes.

Segundo Paulo Freire, os saberes necessários à prática educativa são os saberes da experiência, os saberes dos estudantes e os saberes científicos. O papel do educador é o de mediador desse processo, estimulando o diálogo entre esses saberes e promovendo a reflexão crítica dos alunos sobre sua própria realidade e sobre o mundo em que vivem.

Também é importante manter-se atualizado sobre as tendências em educação e tecnologia educacional para garantir que as estratégias de ensino sejam eficazes e relevantes. Assim como estar preocupado em se atualizar, a importância do lúdico aplicado na escola, dos jogos digitais, até porque esta prática auxilia bastante no desenvolvimento da criança.

A afetividade desempenha papel determinante no processo de aprendizagem porque serve de energia que impulsiona a ação de aprender. Já em seus primeiros estudos, Piaget considerava a importância do afeto no desenvolvimento intelectual, o qual, segundo ele, apresenta dois componentes – um cognitivo e outro afetivo – que cursam de maneira paralela. Inúmeros autores atribuem à afetividade grande importância no processo de aprendizagem por considerarem-na como ponto de partida ou base do desenvolvimento humano. Nessa perspectiva, o desenvolvimento da inteligência é inseparável do desenvolvimento da afetividade, havendo uma estreita relação entre ambas, podendo o emocional servir como reforço ou opressor do aprendizado. Ou seja, se a organização afetiva do indivíduo estiver desestruturada, sua eficácia intelectual ficará comprometida. (FRANÇA; DINIZ, 2014, p.2).

Para ser um bom professor é necessário que este seja amoroso como também ser disciplinador, ter uma combinação de habilidades e qualidades que permitam que o professor seja eficaz em sua função. Algumas das habilidades essenciais incluem conhecimento sólido do assunto que está sendo ensinado, capacidade de se comunicar claramente e efetivamente com os alunos, paciência e habilidade para motivar os alunos a aprender.

Um bom docente deve ser capaz de adaptar seu estilo de ensino para atender às necessidades individuais dos alunos, ser acessível e estar disponível para ajudar os alunos fora da sala de aula e estar disposto a ouvir feedback construtivo dos alunos. Outras qualidades importantes incluem paixão pelo

ensino e pela aprendizagem, integridade e ética profissional, capacidade de liderança e trabalho em equipe, além de habilidades organizacionais e gerenciais.

Ser um bom professor é um desafio constante que exige dedicação, comprometimento e uma abordagem centrada no aluno. No entanto, a recompensa de ver os alunos crescerem e alcançarem seus objetivos acadêmicos faz todo o esforço valer a pena.

A próxima questão foi: você se considera uma professora tradicional ou moderna? Por quê?

Sujeito 01: Um pouco das duas coisas. Minha professora que me incentivou era tradicional, mas a melhor que tive. **Sujeito 02:** Os dois, porque acompanho a evolução que se renova com o passar dos anos e também não deixo o que foi de positivo de lado. **Sujeito 03:** Moderna, pois acompanho e aplico as mudanças na educação como também o desenvolvimento tecnológico. **Sujeito 04:** Moderna. Gosto sempre de inovar minhas aulas. **Sujeito 05:** Moderna. Onde o aluno tem autonomia em relação ao seu processo de ensino, ele não é apenas um receptor. Busco sempre estratégias e método diferentes de acordo com a necessidade do aluno. **Sujeito 06:** Moderna, gosto de acompanhar as mudanças na educação. **Sujeito 07:** Eu tenho um pouco de cada, porque acho necessário para conseguir dominar a disciplina e desenvolver a responsabilidade nas crianças. Mas também uso os métodos modernos com a ludicidade que ensina com brincadeiras e descontração para poder desenvolver nas crianças as habilidades programadas.

Em seguida, indagou-se: qual(is) são as principais metodologias que você utiliza em suas aulas?

Sujeito 01: Ensino de escola de Tempo integral. **Sujeito 02:** Hoje temos que está tecnologicamente renovada pra pesquisa, formação e desenvolvendo estratégias que chama atenção pra aprendizagem, não deixamos de ser também aquela que não abandona o método tradicional, como trabalhar poesia pra recitação, musicalidade, jogos diversificados e recicláveis. **Sujeito 03:** As metodologias ativas e participativa. **Sujeito 04:** Jogos, aulas práticas. **Sujeito 05:** Método Freinet e Método Ativo. **Sujeito 06:** Trabalhar com a ludicidade. **Sujeito 07:** As atividades/jogos, mas absorvendo as informações do aluno que são muito importantes, jogos de desafios, atividades com competições e avaliações de diversas maneiras.

No que diz respeito ao trabalho com jogos digitais no processo de alfabetização, as professoras foram indagadas se já utilizaram e quais jogos precisamente:

Sujeito 01: Jogos lúdicos. Sujeito 02: Muito, com jogos diversificados pra cores, números, letras e símbolos, utilizando jogos de memória, dominó, dados, trilhas...Sujeito 03: Não. Sujeito 04: Sim, ditado frito, dança da cadeira, qual é a QUAL É A SILABA, VARAL DAS SILABAS. Sujeito 05: Sim, vários. Jogos como trilha das operações, dominó com numerais, jogo da memória usando substantivos, jogo de trilha com sinais de trânsito e muitos outros. Sujeito 06: Sim, quebra cabeça com sílabas, jogos da letra inicial, jogo da memória com palavras e figuras. Sujeito 07: Sim. Jogos de multiplicação, de sílabas - Gincana de conhecimento (duas equipes em sala).

Segundo as professoras, a importância dos jogos digitais no processo ensino-aprendizagem, tendo em vista seus benefícios para a alfabetização são:

Sujeito 01: Ajudam a fixar melhor a aprendizagem de maneira lúdicas e divertida, incentivando a criança aprender de maneira prazerosa e ter gosto em ter autonomia e bom desenvolvimento nas atividades. Os jogos são maravilhosos, um mediador entre a criança e o aprendizado. **Sujeito 02:** Excelente forma de se trabalhar, a criança se envolve de maneira mais prazerosa com o mundo dos jogos. **Sujeito 03:** Não. **Sujeito 04:** Ao brincar a criança espontaneamente adquire uma aprendizagem mais prazerosa, é um momento de de comunicação consigo mesma, buscando através de sua realidade e sua imaginação. **Sujeito 05:** Ao brincar a criança desenvolve atenção e criatividade e traz mais motivação para aprender. **Sujeito 06:** Os jogos beneficiam no ensino aprendizagem, auxiliam na memorização. **Sujeito 07:** Uma forma de levar ao aluno o conhecimento estimulando o seu cognitivo a querer pensar e a vencer os desafios sem se sentir pressionado. Desenvolve a leitura e escrita e interpretação, a socialização, o espírito de competição, os limites de cada um, etc.

Segundo as professoras-sujeitos o papel do professor diante da metodologia jogos digitais é:

Sujeito 01: Mediador. **Sujeito 02:** Papel do professor quando a brincadeira é bem trabalhada, orientar e minimiza as dificuldades pra compreensão e aceitação das regras e aprendizagem. **Sujeito 03:** Ser

o mediador do processo, oferecendo aos alunos jogos adequados para que realmente aconteça aprendizagem no processo de desenvolvimento escolar. **Sujeito 04:** Importantíssimo, pois é ele que estimula, fazendo-o conhecer as suas próprias habilidades, tendo assim um processo contínuo. **Sujeito 05:** Orientar e incentivar. **Sujeito 06:** O papel do professor é estar inserido de forma ativa na educação, buscando novos conhecimentos e estruturas ativas que ajudem no desenvolvimento de seu trabalho em sala de aula e no aprender dos alunos. **Sujeito 07:** Um mediador que vai aplicar as atividades e dirigir cada ação visando direcionar o que foi aplicado para ter certeza que os objetivos estão sendo alcançados e, conseqüentemente, avaliando das formas adequadas desta devolutiva programar as atividades futuras.

Indagadas se acreditam que os jogos digitais podem melhorar a motivação das crianças para aprender a ler e escrever elas responderam:

Sujeito 01: Sim muito, diante do avanço da tecnologia, esse suporte é tudo que todos os alunos precisam ter acesso para melhor seu desenvolvimento, cognitivo, motor, psicológico e principalmente na atenção que os quais ultimamente precisam ter em sala de aula e não conseguem, devido a carga muito grande que nossas crianças trazem de casa (Problemas familiares, traumas, etc.). **Sujeito 02:** Melhora a forma de ver o mundo, pra prepara-lo pro futuro, uma positividade de trazer interação, enriquecer a forma silábica e contribuir com a leitura e escrita. **Sujeito 03:** Sim, pois as crianças são muito curiosas, gostam de aulas mais atrativas e essas qualidades auxiliam no seu desenvolvimento escolar. **Sujeito 04:** Sim. **Sujeito 05:** Sim. **Sujeito 06:** Depende muito dos jogos, e se são monitorados por um responsável. **Sujeito 07:** Sim, se forem atizados com objetivos e acompanhados pela avaliação.

No que diz respeito às habilidades específicas proporcionadas pelos jogos digitais durante a alfabetização,

Sujeito 01: Atenção, percepção, concentração, etc. **Sujeito 02:** Cognitivas voltada pra atenção, concentração, visão, estratégias, raciocínio lógico, motivação. **Sujeito 03:** Concentração, disciplina, memorização, colaboração, desenvolvimento motor. **Sujeito 04:** Trazer interação, trabalhar com as hipóteses silábicas e contribui com a leitura e escrita. **Sujeito 05:** Criatividade, atenção e memória. **Sujeito 06:** Memorização, criatividade. **Sujeito 07:** Desenvolver o raciocínio, espírito de competição, atenção, lateralidade, etc.

As professoras-sujeitos foram indagadas acerca de como avaliam a eficácia dos jogos digitais em comparação com métodos tradicionais de ensino na alfabetização:

Sujeito 01: Muito bom, excelente. **Sujeito 02:** Por estar tão presente no cotidiano é de suma precisão pra aprendizagem das crianças hoje que nasceram no mundo tecnológico. A avaliação que dou pra esta renovação e de entretenimento, porém em boa dosagem pra que não se torne um vício na vida da criança. **Sujeito 03:** Os jogos são ferramentas atrativas e contribuem para o desempenho da criança de uma maneira mais eficaz e prazerosa. **Sujeito 04:** Não respondeu. **Sujeito 05:** Muito bom! **Sujeito 06:** A educação vem ao longo dos anos se modificando muito, novas tecnologias, porém ao mesmo tempo que a tecnologia no processo de aprendizagem seja bom e também é uma vilã já que tira muita atenção dos alunos para outras coisas, para alguns alunos trabalhar com jogos traz eficácia, para outros o ensino tradicional possibilita uma melhor assimilação do conteúdo. **Sujeito 07:** Um novo método que sendo desenvolvido de forma correta e consciente pode desenvolver muito nossas crianças.

Em relação às principais vantagens e desvantagens do uso de jogos digitais na alfabetização, de acordo com as professoras-sujeitos:

Sujeito 01: Vantagens: Melhorar o desenvolvimento dos alunos em todos os aspectos. Desvantagens: Poucos alunos não têm acesso a essa realidade super valorosa, traz falta de interesse, pois não tem e não conhecem. **Sujeito 02:** A vantagem é que todos se interagem com os jogos, a desvantagem é aceitar regras e tempo. **Sujeito 03:** Vantagens: ajudam muito no desenvolvimento do aprendizado da criança, pois contam com uma diversidade de lúdico. **Sujeito 04:** Não respondeu. **Sujeito 05:** Estimular raciocínio, interações, criatividade. **Sujeito 06:** as vantagens é que permite momentos lúdicos e interativos, desenvolve autonomia e a criatividade. **Sujeito 07:** Sendo utilizados de forma correta desenvolve muitas habilidades e de forma incorreta passa a ser somente um instrumento de laser.

No que tange à integração dos jogos digitais ao currículo escolar de forma eficaz para apoiar a alfabetização, segundo as professoras-sujeitos:

Sujeito 01: Seria bom se em cada sala de aula ou ter um laboratório de informática em que rodas as turmas pudessem ter acesso pelo

menos 1 vez na semana. **Sujeito 02:** Usado na medida certa pode vim pra contribuir pro desenvolvimento das habilidades. **Sujeito 03:** É necessário que haja um planejamento interdisciplinas, ou seja, uma programação entre as disciplinas de ensino. **Sujeito 04:** Não respondeu. **Sujeito 05:** Em aulas de Laboratórios de Informática. **Sujeito 06:** Podem ser trabalhados de forma interdisciplinar, tem como vantagem fixar os conteúdos de forma dinâmica reduzindo a dificuldade dos alunos que apresentam limitações. **Sujeito 07:** É necessário conhecer a realidade de cada criança para que assim seja elaborado um currículo com objetivos que farão as crianças serem alfabetizadas dentro de assuntos que estejam inseridos no seu cotidiano.

Você considera que todos os alunos têm acesso igualitário aos recursos tecnológicos necessários para utilizar jogos digitais educativos?

Sujeito 01: Não. Principalmente as classes menos favorecidas. **Sujeito 02:** Infelizmente não, muitas famílias ainda são dependentes de ajuda do governo ou humanitária pra sobreviver. **Sujeito 03:** Não, ainda há crianças muito distantes desse da evolução da tecnologia. **Sujeito 04:** Não. **Sujeito 05:** Não. **Sujeito 06:** Não. **Sujeito 07:** Não.

Quais características você considera essenciais em um jogo digital educativo voltado para a alfabetização?

Sujeito 01: Características de ter uma leitura, interpretação, memória, não entendi bem essas características pois não tenho acesso, apenas com jogos sem o uso Tecnológico. **Sujeito 02:** Estimular o favorecimento a aprendizagem, socialização, formação e compreensão. **Sujeito 03:** Que sejam jogos lúdicos e objetivos, voltados realmente para o que se espera que a criança desenvolva suas habilidades cognitivas. **Sujeito 04:** Não respondeu. **Sujeito 05:** Jogo voltado para o ensino, com estratégias, regras, problemas ou desafios e até mesmo com temas estudados em sala de aula, como por exemplo a tabuada. **Sujeito 06:** Que atendam as habilidades necessárias de alfabetização e contemple o ensino aprendido do aluno. **Sujeito 07:** Jogos com silabas, sons, com cores, informações explícitas e implícita, diagramas e etc.

Como você vê o futuro do uso de tecnologias, como jogos digitais, no processo de alfabetização das crianças?

Sujeito 01: Mundo diferente, com nossas crianças aptas para o mercado de trabalho e conscientização em utilizar esses jogos para ter boas qualidades de vida para si, família e para o próximo. **Sujeito 02:** Vejo com positividade quando vem de forma moderada, mas também com preocupação de tornar nossas crianças robóticas sem ter animação pra trabalhar com os gestos corpo e movimento. **Sujeito 03:** Espero que essa ferramenta chegue a todos que dela necessita para tornar-se um cidadão capaz de ampliar as oportunidades de interagir-se nessa sociedade marcada por tanta desigualdade. **Sujeito 04:** Não respondeu. **Sujeito 05:** Com acesso para todos. **Sujeito 06:** Eu vejo que cada dia mais o emprego dos jogos como recurso didático no ensino, os jogos podem ser um forte aliado do professor nesse professo de alfabetização. **Sujeito 07:** Uma ferramenta muito importante que fara parte da vida de todo cidadão e que quanto mais estudada e desenvolvida com responsabilidade fara nossos alunos a enfrentar os futuros desafios com muito sucesso.

A análise de dados é uma parte essencial do trabalho dissertativo, pois auxilia a validar a compreensão do que foi trabalhado com dados recolhidos. Ele envolve a coleta, organização, interpretação e apresentação de dados relevantes para o tema, portanto, todo trabalho foi feito através de dados através de gráficos em forma de pizza através de perguntas que foram elaboradas e respondidas de bom grado pelos professores que prontamente participaram deste trabalho.

Os dados apresentados, portanto, foram de suma importância para se entender e compreender a realidade dos professores, suas demandas, dificuldades e a forma como os mesmos trabalham, ou seja, a realidade apresentada pelos mesmos foi claramente distribuída pelas respostas dadas pelos dez professores que prontamente se prontificaram a participar.

A análise tem como objetivo organizar e resumir os dados de tal forma que possibilitem o fornecimento de respostas ao problema proposto para investigação. Já a interpretação tem como objetivo a procura do sentido mais amplo das respostas, o que é feito mediante sua ligação a outros conhecimentos anteriormente obtidos (Gil, 1999, p.168).

Infelizmente ainda se tem muito por fazer nas escolas de uma forma geral no que diz respeito ao trato do professor, a sua capacitação, o seu interesse e hábito da prática da leitura, dos poucos professores que trabalham com o lúdico digital com os seus alunos. Portanto, se entendeu que ainda tem muito por fazer,

a escola está distante de uma conquista de colocação do aluno em uma escola de ponta, de recursos verdadeiramente práticos e reais a condição do aluno e do mercado que o espera.

A alfabetização é fundamental na vida de qualquer ser humano, pois é neste momento que se aprende a ler e escrever, faz parte do ciclo natural de base de toda criança em formação, neste íterim habilidades essenciais para o desenvolvimento pessoal e social e a aplicação dos jogos na nova era da inclusão digital são discussões de base entre os estudiosos da educação. Os jogos educacionais podem tornar o aprendizado mais lúdico e prazeroso, estimulando a motivação e a participação ativa dos alunos nas atividades propostas. Os jogos podem ser adaptados às necessidades individuais de cada aluno, permitindo uma aprendizagem mais personalizada e efetiva.

A inclusão digital possibilita de certo modo o acesso às tecnologias da informação e comunicação (TICs), que podem ser utilizadas como ferramentas pedagógicas para o ensino da leitura e escrita. Com o uso de softwares educacionais, aplicativos e recursos multimídia, é possível diversificar as atividades propostas em sala de aula, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e interativo.

Mas antes de aprofundarmos sobre a tecnologia digital propriamente dita faz-se necessário uma previa reflexão sobre a educação que estamos vivenciando.

Como cita Sancho (2001):

Devemos considerar como ideal um ensino usando diversos meios, um ensino no qual todos os meios deveriam ter oportunidade, desde os mais modestos até os mais elaborados: desde o quadro, os mapas e as transparências de retroprojeto até as antenas de satélite de televisão. Ali deveriam ter oportunidade também todas as linguagens: desde a palavra falada e escrita até as imagens e sons, passando pelas linguagens matemáticas, gestuais e simbólicas. (SANCHO, 2001, p. 136).

A tecnologia digital chegou para ficar, para inovar, para trazer mudanças da educação que temos e da educação que queremos, o ensino com os recursos tecnológicos aplicados tem mudado de forma cada vez mais célere a forma como

as escolas funcionam e estão se adaptando ao novo. Muitos professores não estão preparados para lidar com essas mudanças e incorporar a tecnologia em suas práticas de ensino. Ferraninni et al (2019, p. 6) declara que:

[...] As tecnologias educacionais podem ser também as metodologias e processos avaliativos, por exemplo, que não se constituem em produtos palpáveis, mas delimitam um modo de agir e de produzir conhecimento. Por isso, devem ser consideradas nas análises sobre tecnologias em educação. dessa forma, toda metodologia é em si uma tecnologia social. Por força de um conceito limitador ou vinculado ao concreto, tecnologias em educação acabam sendo reconhecidas como os produtos, instrumentos e equipamentos que professores e alunos utilizam para ensinar e aprender.

Uma das principais razões desta mudança e o grande conflito dos professores quanto a esta questão é a falta de treinamento e desenvolvimento profissional oferecido aos professores. Muitas instituições escolares não têm recursos necessários e suficientes para fornecer aos seus educadores a formação necessária sobre as ferramentas digitais e como usá-las efetivamente na sala de aula. Muitos professores podem se sentir intimidados ou inseguros ao usar tecnologia em suas aulas, especialmente se eles não cresceram usando essas ferramentas. Isso pode levar a uma resistência à mudança ou mesmo uma recusa em tentar algo novo.

Agora, é importante frisar que mesmo diante de toda a tecnologia que veio para trazer uma celeridade na educação a alma de toda a escola, o eixo principal ainda é o professor, este não foi e não será substituído:

A alma de qualquer instituição de ensino é o professor. Por mais que se invista na equipagem das escolas, em laboratórios, bibliotecas, anfiteatros, quadras esportivas, piscinas, campos de futebol - sem negar a importância de todo esse instrumental -, tudo isso não se configura mais do que aspectos materiais se comparados ao papel e à importância do professor. (CHALITA, 2001, p.163).

Pode-se dizer que, a tecnologia pode ser uma ferramenta complementar ao trabalho do professor, mas não pode substituí-lo completamente. Ela pode vir

a ajudar os alunos a ter acesso a informações e conteúdos diversos, mas cabe ao professor orientá-los sobre como utilizar esses recursos da melhor forma possível.

O profissional da docência é capaz de fornecer conhecimentos personalizados aos alunos, algo que a tecnologia ainda não é capaz de fazer com a mesma eficácia assim como é o profissional que identifica de forma direta os pontos fortes e fracos de cada aluno e orientá-los individualmente para que possam melhorar seu desempenho. Com o avanço e o deslançar cada vez mais célere da tecnologia vivenciada pela nova geração digitalizada, muitos acreditam que o papel do professor na vida do aluno pode estar diminuindo, até mesmo cessando, e isto acaba caindo por terra pois o professor ainda é o principal mediador do saber.

É importante frisar que o docente ainda tem um papel fundamental no processo de aprendizado dos alunos, mesmo em um mundo cada vez mais digital. Um dos principais papéis do professor é o de guiar os alunos no processo de aprendizagem, ajudando-os a compreender conceitos complexos e a desenvolver habilidades importantes. Embora a tecnologia possa fornecer informações e recursos valiosos para os alunos, ela não pode substituir completamente a orientação e o suporte personalizado que um professor pode oferecer.

Os professores também podem ajudar os alunos a desenvolver habilidades importantes para o mundo digital, como pensamento crítico, solução de problemas e colaboração. Eles podem ensinar aos alunos como avaliar fontes de informação online, como trabalhar com ferramentas digitais e como se comunicar efetivamente em ambientes virtuais.

É importante salientar que para desempenhar esses papéis de forma eficaz, os professores precisam estar atualizados com as últimas tendências e ferramentas educacionais, dos recursos tecnológicos aplicados assim como ter o apoio direto por parte da escola, ferramentas precisam ser investidas, recursos precisam ser aplicados. Eles precisam ser capazes de integrar a tecnologia em suas práticas pedagógicas e adaptar seu ensino às necessidades dos alunos.

É fundamental hoje pensar o currículo de cada curso como um todo e planejar o tempo de presença física em sala de aula e o tempo de aprendizagem virtual. A maior parte das disciplinas pode utilizar parcialmente atividades a distância. Algumas que exigem menos laboratório ou menos presença física pode ter uma carga maior de atividades e tempo virtuais. A flexibilização de gestão de tempo, espaços e atividades é necessária, principalmente no ensino superior ainda tão engessado, burocratizado e confinado à monotonia da fala do professor num único espaço que é o da sala de aula. (MORAN 2004, P. 08)

A educação está mudando e pode-se dizer que os recursos virtuais de comunicação e educação tendem a ser expandidos cada vez mais em todas as áreas do saber, não só no que diz respeito à tecnologia digital no ensino fundamental, médio como também uma extensão cada vez maior nas universidades.

Um outro posicionamento que se faz necessário frisar é que a tecnologia não é capaz de substituir a figura humana do professor, pois possui habilidades e competências únicas que lhe são peculiares, ele traz uma visão empírica de mundo que é só dele, valores, princípios, comportamento, personalidade. Embora a tecnologia esteja mudando a forma como os alunos aprendem, o papel do professor ainda é fundamental para garantir que eles recebam uma educação de qualidade e desenvolvam habilidades importantes para o mundo digital.

O docente ainda é capaz de identificar as necessidades individuais de cada aluno, adaptando sua metodologia de ensino para melhor atender às demandas de cada um. Além disso, o professor é capaz de estabelecer uma relação de confiança e empatia com seus alunos, fator fundamental para o sucesso da aprendizagem.

É importante que os professores estejam dispostos a aprender e se adaptem às mudanças tecnológicas em suas escolas. A tecnologia pode ajudar a melhorar o engajamento dos alunos, tornar o aprendizado mais interativo e colaborativo, e fornece novas oportunidades de aprendizado. Pode-se dizer que ela tem sido uma grande aliada no processo educacional, trazendo inúmeras possibilidades e recursos para o ambiente escolar. No entanto, mesmo com todos esses avanços, é importante destacar que o papel do professor é insubstituível e fundamental na formação dos alunos.

Embora muitos professores possam estar despreparados para as mudanças tecnológicas em suas escolas, há recursos disponíveis para ajudá-los

a se adaptar e incorporar a tecnologia em suas práticas de ensino. Agora é importante também destacar a diferença entre informação e conhecimento diante da tecnologia aplicada.

Há uma certa confusão entre informação e conhecimento. Temos muitos dados, muitas informações disponíveis. Na informação, os dados estão 11 organizados dentro de uma lógica, de um código, de uma estrutura determinada. Conhecer é integrar a informação no nosso referencial, no nosso paradigma, apropriando-a, tornando-a significativa para nós. O conhecimento não se passa, o conhecimento cria-se, constrói-se (MORAN, 2007, p.54).

Para auxiliar os professores a se prepararem para essas mudanças, muitos programas de treinamento e desenvolvimento profissional devem ser disponibilizados, os professores precisam estar informados diante das novas plataformas de pesquisa, de recursos aplicados. Esses programas podem contribuir com os educadores a aprender sobre novas ferramentas e estratégias digitais, bem como fornecer suporte contínuo à medida que eles começam a implementá-las em suas salas de aula.

No que diz respeito ao levantamento dos gráficos apresentados, faz se necessário fazer um levantamento geral de cada um apresentado de forma sintética e precisa quanto ao perfil do que foi levantado. Portanto, na instituição apresentada no que diz respeito a questão do gênero no gráfico um que a maioria é constituída por mulheres. Se observa cada vez mais que as mulheres tendem a fazer parte do mercado e isto tem sido cada vez mais promissor no que diz respeito ao número de mulheres que tem aumentado cada vez mais, pois isto só prova que estas estão ocupando cargos das mais diversas funções que antes eram somente ocupados pelos homens. As mulheres estão provando cada vez mais que são capazes de explorar o mercado.

Quando se parte para uma abordagem histórica se percebe que a mulher ainda tem muito por trilhar mas que aos poucos ela vai mostrando as suas conquistas e na área da educação não seria diferente, cada vez mais elas estão mostrando que podem chegar lá. Como bem cita BAUER (2001, p.13): “Estudar, numa perspectiva histórica, as dificuldades e a trajetória das mulheres na sociedade ocidental, pode ser uma excelente oportunidade de compreender

melhor a difícil situação que elas enfrentaram e, em certa medida, continuam enfrentando [...]” A situação da mulher não é simples, mas esta tem mostrado para a sociedade que é capaz, que pode fazer.

No que foi levantado sobre a idade mostra um quadro de professores mais velhos, mais maduros, e isto reflete na experiência e vivência, trajetória de vida e conhecimento de causa do trabalho realizado como docente. O professor mais velho traz de certo modo uma experiência e vivência maior de sala de aula o que vem a contribuir de forma positiva para um melhor desenvolvimento e trabalho com os seus alunos.

Quando indagados sobre a questão da sua formação a sua grande maioria se mostrou com mais de uma graduação isto mostra que o professor está se qualificando, mesmo diante de todas as dificuldades vivenciadas, pelos baixos salários mais estes profissionais entenderam a importância de se qualificar, de estudar, de ampliar o seu horizonte de conhecimento, pois isto só contribui para um trabalho mais expressivo em sala de aula como também para melhores salários.

Pode-se dizer que o professor que se qualifica ele está pensando não só em si como o primeiro beneficiado, mas projetando o seu saber para com os seus alunos, isto mostra que estes profissionais entendem a importância de estudar., de se especializar. Os docentes hoje não ficam mais somente no mesmo nível de uma simples graduação, muitos estão buscando se qualificar, estudar, se especializar.

Muitos docentes estão sentindo a necessidade de se qualificar, estão estudando mais, mesmo diante das dificuldades enfrentadas, muitos estão procurando fazer uma, duas ou mais pós-graduações, assim como o curso de mestrado e doutorado, os professores estão se permitindo mais ao saber, estão buscando um conhecimento maior em determinada área do saber.

Os cursos de especialização, que oferecem uma formação mais direcionada e prática tende a ser o caminho mais percorrido. Há ainda aqueles que participam de cursos de atualização e capacitação oferecidos pelas próprias instituições de ensino ou por entidades ligadas à educação. Independentemente da forma escolhida, a qualificação é fundamental para que os professores possam acompanhar as mudanças na sociedade e no mundo do trabalho, bem como para oferecer um ensino de qualidade aos alunos. A especialização pode

contribuir para a valorização profissional dos docentes e para sua inserção em novos campos de atuação.

Os docentes estão procurando se qualificando não só para ganharem mais, mas para se qualificarem mais, serem estes melhores profissionais e oferecerem um ensino de qualidade aos seus alunos, poderem este transmitir um conhecimento de qualidade para os seus alunos. Existe, portanto, por parte do mercado educacional uma necessidade natural de atualização constante, tendo em vista as mudanças na sociedade e no mundo do trabalho, que exigem novas habilidades e competências dos estudantes. A especialização permite que os professores atuem em áreas específicas do conhecimento, o que pode ampliar suas oportunidades de trabalho e contribuir para sua valorização profissional.

Quando os professores foram indagados sobre a leitura, eles se mostraram positivos, pois os professores parecem estar lendo mais e isto é um bom começo, pode ser visto, portanto, como começo de superação, de quebra de paradigmas. A leitura, portanto, tem sido parâmetro de importância. Pois no gráfico citado a maioria dos professores tem lido e isto é positivo.

A leitura é fundamental para o desenvolvimento da habilidade de comunicação na língua. Ao ler livros, artigos e outros tipos de textos, as pessoas aprendem novas palavras, expressões e estruturas gramaticais que podem ser aplicadas em suas próprias produções escritas e orais. Mas é importante também referendar que a leitura não é a única forma de adquirir conhecimento e desenvolver habilidades em português. Outras atividades como assistir a filmes e séries, ouvir músicas e participar de conversas em grupo também podem contribuir para o aprendizado da língua.

Verificou-se também o que a docência representa para os sujeitos deste estudo. Uma parte maior fala de desafio, e este ato de desafiar é uma constante na vida do professor, daquele que se propõe a ensinar e sabe das dificuldades a serem vivenciadas no seu dia a dia na condição de professor. Os desafios são, portanto, múltiplos, desde a condição econômica, as desigualdades apresentadas como também do descaso do profissional da educação, portanto, ainda se tem muito por fazer.

A educação é uma área desafiadora, inclusiva, de oportunidades, do trabalho com as diferenças. Outros falam da possibilidade de formar cidadão,

como se sabe não é uma tarefa simples, exige por parte do professor ousadia, garra, vontade de fazer, de transformar, de incentivar, de ser o professor que medeia o saber, que impulsiona as crianças a pensarem, a terem automação. Outros falaram de um sonho realizado e outros não se manifestaram.

A Educação Inclusiva é comumente apresentada como uma evolução da escola integrativa. Na verdade, ela não é uma evolução, mas uma ruptura, um corte, com os valores da educação tradicional. A Educação Inclusiva assume-se como respeitadora das culturas, das capacidades e das possibilidades de evolução de todos os alunos. A Educação Inclusiva aposta na escola como comunidade educativa, defende um ambiente de aprendizagem diferenciado e de qualidade para todos os alunos. É uma escola que reconhece as diferenças, trabalha com elas para o desenvolvimento e dá-lhe um sentido, uma dignidade e uma funcionalidade (RODRIGUES, 2000, p. 10).

A educação é uma área árdua e complexa, não é simples, pois exigem por parte do professor renúncia, estudo, desejo de fazer, de transformar, de impulsionar as crianças e os jovens a irem além, acreditando que podem fazer. Educar é um processo de transformação que envolve a transmissão de conhecimentos, valores e habilidades para os alunos. O docente é um dos principais agentes desse processo, tendo um papel relevante na formação dos estudantes. Ele não apenas transmite informações, mas também tem participação direta no desenvolvimento das habilidades cognitivas, sociais e emocionais.

O papel do professor na educação é multifacetado. Ele deve ser capaz de planejar e executar atividades educacionais que atendam às necessidades dos alunos, além de avaliar seu progresso. O professor deve ser o profissional capaz de criar um ambiente de aprendizagem seguro e acolhedor, onde os alunos se sintam confortáveis para expressar suas ideias e opiniões.

No que diz respeito ao tempo que os sujeitos são professores nos leva a refletir que o maior ou menor tempo não diz muito sobre aqui que o professor é e como este se projeta, pois professores com menor tempo pode mostrar uma dedicação maior de estudo e de aprofundamento e outros com tempo maior nem sempre mostram o verdadeiro esforço e a dedicação necessária que um

professor deve ter, o ato de ensinar e se dedicar para dar o seu melhor tem que ser uma ação de disciplina, de desejo de acertar, de fazer diferente.

O tempo de experiência pode trazer benefícios, mas não é garantia de qualidade no ensino. Um professor com pouca experiência pode ser excelente se estiver disposto a aprender e se dedicar ao seu trabalho, pois para que isto possa fluir, faz-se necessário que o professor seja desprendido, que ele tenha a consciência de que ele também é um eterno aprendiz e como professor está sempre se capacitando.

No jogo, o professor é primeiramente o planejador da aplicação de um jogo ou o criador do jogo, escolhido conforme os objetivos do conteúdo matemático a ser desenvolvido, que é um trabalho árduo a ser feito. Em segundo lugar, ele é um orientador, incentivador e fonte de esclarecimento das dúvidas dos alunos, em relação aos conteúdos constante nos jogos. Seu papel é, portanto, diferenciado e em certas horas torna-se aparentemente secundário, pois é o aluno o ser ativo e o principal agente de sua própria aprendizagem, juntamente com os outros estudantes do seu grupo. (STRAPASON ,2011 p. 23).

A dedicação é um dos principais pilares que influenciam a qualidade do ensino. Um bom professor deve estar sempre atualizado em relação às novas tecnologias, metodologias e tendências educacionais. Para ser um bom professor é preciso renunciar a ignorância, este deve estar disposto a investir tempo e esforço para preparar suas aulas e oferecer aos alunos uma educação de qualidade.

O desejo de fazer diferente também é fundamental para ser um bom professor. Ele deve estar disposto a inovar, experimentar novas abordagens pedagógicas e buscar formas criativas de ensinar. Isso pode incluir o uso de recursos tecnológicos, atividades lúdicas e práticas interativas. Ser um bom professor requer dedicação, comprometimento e vontade de fazer a diferença na vida dos alunos. O tempo de sala de aula pode ser um fator importante, mas não é determinante para a qualidade do ensino.

Á pergunta se o docente se considera um professor tradicional ou moderno, ser professor moderno é aquele professor que busca constantemente atualização pedagógica, utiliza tecnologias em sala de aula, incentiva a participação ativa dos alunos e promove uma aprendizagem significativa. Uma

das principais características do professor moderno é a sua capacidade de adaptação às mudanças. Ele compreende que o mundo está em constante transformação e, por isso, precisa estar sempre atualizado em relação às novas metodologias e tecnologias educacionais.

O professor moderno é um facilitador da aprendizagem, ele é aquele que consegue trabalhar de forma didática, clara, se fazendo compreender diante dos seus alunos, pois este sabe que através de uma linguagem simples e não simplória a mensagem consegue ser transmitida. Ele não se coloca como detentor absoluto do saber, mas sim como um mediador entre os alunos e o saber.

O educador, que aliena a ignorância, se mantém sempre em posições fixas, invariáveis. Será sempre o que sabe, enquanto os educandos serão sempre os que não sabem. A rigidez destas posições nega a educação e o conhecimento como processo de busca. (FREIRE, 1979, p 03).

A área do magistério é uma área de desafios, de simplicidade, de beleza, de prazer pelo que se faz. O professor é um apaixonado pelo conhecimento, ele ama o que faz quando este está vocacionado, que este sente prazer e amor por sua profissão. Dessa forma, ele incentiva a participação ativa dos estudantes, promovendo debates, trabalhos em grupo e outras atividades que estimulem a reflexão crítica.

Questionados se já trabalharam com jogos precisamente no processo de alfabetização, a maioria respondeu que sim e isto só reflete no trabalho do professor. O papel do professor é fundamental na utilização dos jogos digitais. Ele deve selecionar jogos que estejam de acordo com os objetivos de aprendizagem e que sejam adequados para o nível de habilidade dos alunos. Também é importante que o professor acompanhe o progresso dos alunos durante o jogo, oferecendo feedback e orientações quando necessário.

(...)os jogos digitais auxiliam no desenvolvimento de atividades cognitivas, como na resolução de problemas, a tomada de decisão, o reconhecimento de padrões, o processamento de dados e

informações, a criatividade e o pensamento crítico. O jogador desenvolve capacidades de explorar, experimentar, aprimorar sua imaginação e estimular sua curiosidade, desenvolvendo a aprendizagem através de descobertas. (CARVALHO 2018, p.25-26):

Os jogos digitais têm se mostrado uma ferramenta educacional eficaz na escola municipal Volmar de Paula Freitas, localizada na cidade de Conselheiro Pena – MG, pois proporciona uma experiência de aprendizagem mais interativa e envolvente para os alunos. Além disso, eles podem ajudar a desenvolver habilidades como resolução de problemas, pensamento crítico, colaboração e criatividade.

O professor que se envolve com os jogos com as crianças ele tem um papel importante neste ciclo de interação e socialização com o mundo da criança, ele deve selecionar os jogos adequados para cada faixa etária e disciplina, além de orientar os alunos durante o jogo e propor atividades que possam complementar a aprendizagem. Na realidade o professor tem que estar atento aos objetivos pedagógicos que desejam alcançar com o uso dos jogos e avaliar o desempenho dos alunos de forma criteriosa.

Ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu envolvimento no processo ensino e aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente. (SILVA, 2007, p. 26)

É importante ressaltar que os jogos digitais não devem substituir completamente as atividades tradicionais da sala de aula, mas sim serem utilizados como um recurso complementar. É necessário também ter cuidado para não banalizar o uso dos jogos, fazendo com que eles percam sua função educativa.

O docente, portanto, tem o trabalho especial de mediar, de estar atento as discussões sobre o jogo após sua conclusão. Esse momento é de extrema para que os alunos possam refletir sobre o que aprenderam e como isso pode

ser aplicado em outras situações. É importante ressaltar que os jogos virtuais não devem e nem muito menos podem substituir completamente as atividades tradicionais de ensino, pois estes fazem parte de uma ferramenta a mais.

1. V – MARCO CONCLUSIVO

5.1- CONCLUSÃO ESPECÍFICA 1

A pesquisa realizada na Escola Municipal Volmar de Paula Freitas, em Conselheiro Pena – MG, de acordo com o objetivo específico: Verificar os posicionamentos dos professores quanto a utilização dos jogos digitais na educação, na aquisição da leitura e da escrita revelou um panorama significativo sobre os posicionamentos dos professores em relação à utilização dos jogos digitais ferramentas como pedagógicas para a aquisição da leitura e da escrita. A análise dos dados coletados indica que, de maneira geral, os educadores reconhecem o potencial dos jogos digitais para envolver os alunos e facilitar o processo de aprendizagem.

Os professores participantes do estudo encontraram uma compreensão clara das vantagens que os jogos digitais podem oferecer no contexto educacional. Eles destacaram que esses recursos não apenas tornam as aulas mais dinâmicas e interativas, mas também ajudam a desenvolver habilidades essenciais relacionadas à leitura e à escrita. Os jogos digitais foram vistos como uma forma eficaz de motivar os alunos, especialmente aqueles que apresentam dificuldades tradicionais na aprendizagem.

Apesar do reconhecimento das potencialidades, os docentes também manifestaram preocupações quanto à implementação desses jogos no currículo escolar. Entre os desafios mencionados está a falta de formação específica para utilizar essas ferramentas de maneira eficaz e a necessidade de infraestrutura adequada nas escolas, como acesso à internet e equipamentos adequados. Além disso, alguns professores relataram resistência por parte de pais e gestores escolares em relação ao uso de tecnologia nas salas de aula.

Os educadores sugeriram que a formação continuada poderia ser uma solução viável para superar as barreiras encontradas. Investir em capacitação para professores sobre como integrar jogos digitais ao ensino da leitura e da escrita foi planejado como um passo crucial para maximizar o impacto positivo dessas ferramentas. Além disso, uma colaboração entre escolas e

desenvolvedores de jogos educativos poderia resultar em recursos mais alinhados às necessidades curriculares.

O estudo conclui que há um consenso entre os professores sobre a importância dos jogos digitais na educação contemporânea, especialmente na aquisição da leitura e da escrita. No entanto, é fundamental que sejam superadas as barreiras estruturais e formativas para que essa potencialidade seja plenamente realizada nas práticas pedagógicas diárias.

5.2- CONCLUSÃO ESPECÍFICA 2

A análise dos resultados obtidos pelos professores no processo de leitura com a utilização de jogos digitais na Escola Municipal Volmar de Paula Freitas, em Conselheiro Pena – MG, de acordo com o objetivo específico: Identificar os resultados obtidos pelos professores no processo de leitura com a utilização dos jogos digitais revela uma série de impactos positivos que merecem destaque. Primeiramente, os jogos digitais se mostraram eficazes em envolver os alunos, promovendo um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e interativo. Essa interação não apenas aumentou o interesse dos estudantes pela leitura, mas também facilitou a compreensão de textos e o desenvolvimento de habilidades críticas.

Os professores disseram que, ao integrar jogos digitais nas atividades pedagógicas, observaram um aumento significativo na motivação dos alunos para ler. Os jogos proporcionaram contextos lúdicos que proporcionaram uma leitura menos intimidadora e mais acessível. Além disso, muitos alunos que apresentaram dificuldades na leitura tradicional mostraram progresso específico ao interagir com os conteúdos por meio dos jogos. Essa abordagem diferenciada permitiu que os educadores adaptassem suas estratégias de ensino às necessidades individuais dos estudantes, promovendo uma personalização do aprendizado.

Outro ponto relevante é a promoção da colaboração entre os alunos durante as atividades com jogos digitais. A dinâmica colaborativa incentivou a

discussão em grupo sobre os textos lidos e as estratégias utilizadas nos jogos, o que contribuiu para um aprendizado mais profundo e significativo. Os professores notaram que essa interação social não apenas melhorou as habilidades de leitura, mas também desenvolveu competências sociais importantes entre os alunos.

Além disso, a utilização de jogos digitais possibilitou uma avaliação mais contínua e formativa do desempenho dos alunos. Os educadores puderam monitorar o progresso individual através das informações fornecidas pelos próprios jogos, permitindo intervenções mais rápidas e eficazes quando necessário. Isso resultou em um acompanhamento mais próximo do desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

Em suma, os resultados obtidos pelos professores indicam que a utilização de jogos digitais no processo educativo pode ser uma estratégia poderosa para melhorar a aquisição da leitura e da escrita. A combinação do entretenimento com o aprendizado não só enriqueceu o ambiente escolar como também promoveu avanços avançados nas competências literárias dos alunos. Portanto, recomendamos a continuidade e expansão dessa prática pedagógica nas escolas, maximizando seu potencial transformador na educação.

5.3- CONCLUSÃO ESPECÍFICA 3

A análise dos resultados obtidos pelos professores no processo de escrita com a utilização de jogos digitais na Escola Municipal Volmar de Paula Freitas, em Conselheiro Pena – MG, de acordo com o objetivo específico: Examinar os resultados obtidos pelos professores no processo da escrita com a utilização dos jogos digitais. Revela um panorama promissor sobre a integração dessas ferramentas lúdicas no ambiente educacional. Os dados obtidos indicam que os jogos digitais não apenas atraem a atenção dos alunos, mas também promovem um engajamento ativo no aprendizado da leitura e da escrita.

Os professores relatam um aumento significativo na motivação dos alunos ao utilizar jogos digitais como parte do currículo. Essa motivação é crucial, pois o interesse pelo aprendizado pode ser um fator determinante para o sucesso

acadêmico. Os jogos apresentaram uma experiência interativa que estimula a curiosidade e o desejo de aprender, facilitando assim o processo de aquisição das habilidades de leitura e escrita.

Os resultados mostram que os alunos que participaram das atividades com jogos digitais obtiveram melhorias nas habilidades linguísticas. A prática constante em ambientes gamificados permite que os estudantes pratiquem a leitura e a escrita de maneira contextualizada e significativa. Além disso, muitos jogos são desativados para que os jogadores leiam instruções, diálogos ou narrativas, o que contribui para o desenvolvimento da compreensão da leitura.

Outro aspecto positivo observado foi a promoção da aprendizagem colaborativa entre os alunos. Os jogos digitais frequentemente incentivam o trabalho em equipe, onde os estudantes precisam se comunicar e colaborar para alcançar objetivos comuns. Essa interação social não só enriquece o aprendizado individual, mas também desenvolve competências sociais importantes para a vida escolar e futura.

Os professores destacaram ainda a vantagem do feedback imediato fornecido pelos jogos digitais. Esse retorno instantâneo permite que os alunos identifiquem suas dificuldades em tempo real e ajustem suas estratégias de aprendizagem conforme necessário. Além disso, muitos jogos oferecem níveis variados de dificuldade, possibilitando uma personalização de aprendizado que atende às necessidades individuais dos estudantes.

Apesar dos resultados positivos, é importante considerar alguns desafios enfrentados na implementação dessa abordagem pedagógica. A formação contínua dos professores em relação ao uso eficaz dos jogos digitais é fundamental para maximizar seus benefícios educacionais. Além disso, deve-se considerar a infraestrutura tecnológica das escolas, garantindo acesso adequado aos recursos necessários.

Os resultados obtidos pelos professores da Escola Municipal Volmar de Paula Freitas demonstram que os jogos digitais têm um potencial significativo na aquisição da leitura e da escrita. A combinação de engajamento, desenvolvimento de habilidades linguísticas, aprendizagem colaborativa e feedback cria imediatamente um ambiente propício para o aprendizado eficaz dessas competências essenciais.

5.4- CONCLUSÃO GERAL

A análise da potencialidade dos digitais como ferramentas educativas na aquisição da leitura e da escrita em crianças e adolescentes, especificamente no contexto da Escola Municipal Volmar de Paula Freitas, em Conselheiro Pena – MG, de acordo com objetivo geral: analisar a potencialidade dos jogos digitais como ferramentas educativas que podem facilitar o processo de aquisição da leitura e da escrita em crianças e adolescentes revela um panorama promissor. Os jogos digitais, quando integrados de forma adequada ao ambiente escolar, podem não apenas envolver os alunos, mas também facilitar a aprendizagem de habilidades essenciais como a leitura e a escrita.

Primeiramente, é importante destacar que os jogos digitais oferecem uma abordagem interativa que pode capturar a atenção dos estudantes de maneira mais eficaz do que os métodos tradicionais. A gamificação do aprendizado permite que os alunos experimentem um ambiente lúdico onde o erro é visto como parte do processo de aprendizagem. Isso reduz a ansiedade associada à avaliação e promove uma atitude mais positiva em relação ao aprendizado.

Além disso, muitos jogos digitais são projetados com elementos pedagógicos que incentivam o desenvolvimento de competências linguísticas. Por exemplo, jogos que desativam a leitura para avançar na narrativa ou resolver problemas ajudam os alunos a praticar suas habilidades de compreensão textual. Jogos que envolvem escrita criativa ou produção textual também podem estimular a expressão pessoal e a construção de narrativas, fundamentais para o desenvolvimento da escrita.

Outro aspecto relevante é a possibilidade de personalização do aprendizado proporcionado pelos jogos digitais. Cada aluno pode progredir em seu próprio ritmo, permitindo que aqueles com dificuldades específicas obtenham o suporte necessário sem se sentirem sobrecarregados. Essa adaptabilidade é crucial em um ambiente educacional diversificado, onde as necessidades dos alunos podem variar amplamente.

O estudo realizado na Escola Municipal Volmar de Paula Freitas demonstrou que a implementação de jogos digitais no currículo não só melhorou as habilidades de leitura e escrita dos alunos, mas também aumentou sua

motivação e interesse pelas atividades escolares. Os professores dizendo uma mudança positiva no comportamento dos alunos durante as aulas, com maior participação e colaboração entre eles.

Os resultados obtidos indicam que os jogos digitais têm um papel significativo na educação contemporânea. Eles não apenas facilitam o processo de aquisição da leitura e da escrita, mas também promovem um ambiente educativo mais dinâmico e inclusivo. Portanto, recomendamos que as escolas considerem a incorporação desses recursos tecnológicos em suas práticas pedagógicas para maximizar o potencial educativo dos alunos.

5.5- RECOMENDAÇÕES

O uso de jogos digitais na educação tem se mostrado uma ferramenta poderosa para estimular o aprendizado da leitura e da escrita. Ao combinar elementos lúdicos e interativos, os jogos podem tornar o processo de aprendizagem mais engajador e eficaz.

Recomendações para educadores:

Integração curricular: Os jogos digitais devem ser integrados ao currículo escolar de forma significativa, complementando as atividades tradicionais. É importante que os jogos escolhidos estejam alinhados com os objetivos de aprendizagem e os conteúdos abordados em sala de aula.

Diversidade de jogos: Explore diferentes tipos de jogos digitais que promovam a leitura e a escrita, como jogos de aventura, RPGs, jogos de palavras e plataformas educacionais. A variedade de jogos permite atender a diferentes estilos de aprendizagem e interesses dos alunos.

Acompanhamento e orientação: Os educadores devem acompanhar de perto o uso dos jogos digitais pelos alunos, oferecendo suporte e orientação quando necessário. É fundamental criar um ambiente seguro e estimulante para a exploração dos jogos.

Discussão e reflexão: Após as atividades com os jogos, promova momentos de discussão e reflexão sobre o que foi aprendido. Incentive os alunos

a compartilhar suas experiências e a fazer conexões entre o jogo e os conteúdos trabalhados em sala de aula.

Formação continuada: Os educadores devem buscar constantemente atualização sobre as novas tecnologias e os recursos digitais disponíveis para o ensino da leitura e da escrita. A participação em cursos e workshops pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades para a utilização eficaz dos jogos digitais em sala de aula.

Colaboração com outros profissionais: Estabeleça parcerias com bibliotecários, pedagogos e especialistas em tecnologia para criar projetos interdisciplinares que explorem o potencial dos jogos digitais.

Considerar as diferenças individuais: Os jogos digitais devem ser adaptados às necessidades e características de cada aluno. É importante oferecer opções de dificuldade e personalizar as atividades para garantir que todos os alunos sejam desafiados e motivados.

Recomendações para pais e responsáveis:

Incentivo à leitura e à escrita: Crie um ambiente que estimule a leitura e a escrita em casa, lendo para os filhos, oferecendo livros e materiais para escrita e brincando com jogos de palavras.

Acompanhamento do uso de jogos digitais: Acompanhe o tempo que seus filhos passam jogando e escolha jogos adequados à idade e aos interesses deles. Converse com seus filhos sobre os jogos que eles jogam e explore oportunidades para aprender juntos.

Limites e regras: Estabeleça limites claros para o uso de jogos digitais e crie regras para garantir que o tempo de jogo não interfira nas outras atividades da criança.

Participação em atividades familiares: Incentive a participação em atividades familiares que envolvam a leitura e a escrita, como jogos de tabuleiro, quebra-cabeças e contação de histórias.

Recomendações para desenvolvedores de jogos:

Conteúdo educativo: Desenvolva jogos com conteúdo educativo de alta qualidade, que sejam alinhados com os currículos escolares e que promovam o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita.

Design intuitivo: Crie jogos com interfaces intuitivas e fáceis de usar, que permitam que os alunos se concentrem na aprendizagem.

Elementos lúdicos: Utilize elementos lúdicos e motivadores para tornar os jogos mais atrativos e envolventes.

Acessibilidade: Garanta que os jogos sejam acessíveis a todos os alunos, independentemente de suas habilidades e necessidades.

REFERÊNCIAS

- ARNDT, P. A. Design of learning spaces: emotional and cognitive effects of learning environments. *Mind, Brain, and Education*, v. 6, n.1, p. 41-48, mar. 2012.
- BABBIE, E. (2016). *Métodos de Pesquisa de Survey*. Cengage Learning.
- BANIQUED, P. L. et al. Selling points: what cognitive abilities are tapped by casual video games? *Acta psychologica*, v. 142, n. 1, p. 74-86, 2013.
- BAUER, C. *Breve História da Mulher no Mundo Ocidental*. 1 ed. São Paulo: Xamã, 2001.
- BONILLA, M. H. S.; OLIVEIRA, P. C. S. *Inclusão digital: polêmica contemporânea / Maria Helena Silveira Bonilla, Nelson De Luca Pretto, organizadores. - Salvador: EDUFBA, 2011. v. 2. 188.*
- BURNS, N. R.; NETTELBECK, T.; MCPHERSON, J. Attention and intelligence: a factor analytic study. *Journal of Individual Differences*, v. 30, n. 1, p. 44-57, 2009.
- BUSCHMAN, T. J.; MILLER, E. K. Top-down versus bottom-up control of attention in the prefrontal and posterior parietal cortices. *Science*, v. 315, n. 5820, p. 1860-1862, 2007.
- BRASIL. Ministério da Educação. Portal de Inclusão Digital. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20120928070750/http://www.inclusaodigital.gov.br:80/inclusao/>> Acesso em:13/11/22.
- _____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. *Política Nacional de Educação Especial*. Brasília: MEC/SEESP, 1994.
- _____. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB. 9394/1996*.
- CARVALHO, G. R. *A importância dos jogos digitais na educação*. 2018. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/8945>. Acesso em: 19 jan. 2024.
- FERRARINI, R., SAHEB, D., LUPION, P. T. Metodologias ativas e tecnologias digitais: aproximações e distinções. *Revista Educação em Questão*, Natal, v. 57, n. 52, p. 1-30, e- 15762, abr./jun. 2019.
- FRANÇA, E. B. M. M.; DINIZ, C. A influência do afeto no processo de aprendizagem. In: VELASQUES, Bruna Brandão. *Neurociências e aprendizagem: processos básicos e transtornos*. 1. ed. Rio de Janeiro: Rubio, 2014.
- FREIRE, P. *Educação como Prática da Liberdade*. 9. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

FONSECA, J. J. S. Metodologia da pesquisa científica. Fortaleza: UEC. Apostila. 2002.

FRIEDMANN, A. Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

GAROFALO, D. Jogos digitais e alfabetização: como dar mais dinamismo ao aprendizado. 2019. Disponível em: Jogos digitais e alfabetização: como dar mais dinamismo ao aprendizado. Nova Escola.

GIL, C. A. Como Elaborar Projetos de Pesquisa, 6ª edição. São Paulo, Atlas, 2017.

_____. Métodos e técnicas de pesquisa social. 5.ed. São Paulo: Atlas, 1999.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 2002.

LAKATOS. E. M.; MARCONI, M. A. Fundamentos de Metodologia Científica. São Paulo: Atlas, 1991.

LIBÂNIO, José Carlos. Adeus professor, adeus professora? novas exigências educacionais e profissão docente/ 8ªed. São Paulo: Cortez, 2004. - (Coleção Questões da Nossa Época; v.67).

LOPES, M. G. Jogos da educação: criar, fazer, jogar. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 2000.

MALHOTRA, N. Pesquisa de marketing. 3.ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

MAFRA, S. R. C. O Lúdico e o Desenvolvimento da Criança Deficiente Intelectual. 2008. Disponível: em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2444-6.pdf>> Acesso em: 11 jan. 24.

MARCONI, M. A., & LAKATOS, E. M. (2017). Fundamentos de Metodologia Científica. Atlas.

MATLIN, M. W. Psicologia cognitiva. 5. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2004.

MEDEIROS, M. J. A.; SANTOS, J. O., Revisão bibliográfica: o jogo e a sua utilização psicopedagógica na educação infantil. Disponível em: <https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/25923_14088.pdf> Acesso em 16 fev 2024.

MINAYO, M. C. S. (2018). O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde. Hucitec.

MORTON, B. J. Enciclopédia sobre o desenvolvimento na primeira infância. Canadá: University of Western Ontario, 2013.

MORAN, José Manuel. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 13. ed. Campinas: Papirus, 2007.

_____. Os Novos espaços de atuação do professor com as tecnologias. Revista Diálogo Educacional, Pontifícia Universidade Católica do Paraná. vol. 4, n. 12, maio/ago de 2004;

OLIVEIRA, G. S.; MIRANDA, M. I.; CORDEIRO, E. M.; SAAD, N. S. Metassíntese: uma modalidade de pesquisa qualitativa. In: Cadernos da Fucamp, UNIFUCAMP, v.19, n.42, p.145-156, Monte Carmelo, MG, 2020.

PÉREZ GÓMEZ, A. I. As funções sociais da escola: da reprodução à reconstrução crítica do conhecimento e da experiência. In: GIMENO SACRISTÁN, J.; PÉREZ GÓMEZ, A. I. Compreender e transformar o ensino. 4. ed. Porto Alegre: ArtMed, 1998. p. 13-26.

PRENSKY, M. Aprendizagem baseada em jogos digitais. 1. ed. São Paulo: SENAC, 2012.

RAMOS, D. K. Cognoteca: uma alternativa para o exercício de habilidades cognitivas, emocionais e sociais no contexto escolar. Revista da FAEEBA-Educação e Contemporaneidade, v. 23, n. 41, 2014.

RAMOS, D. K.; MELLO, H. M.; MATTAR, J. Jogos digitais na escola e inclusão digital: intervenções para o aprimoramento da atenção e das condições de aprendizagem. Rev. Diálogo Educ., Curitiba, v. 18, n. 58, p. 670-692, jul./set. 2018.

RAYMOND, J. E.; O'BRIEN, Jennifer L. Selective visual attention and motivation: the consequences of value learning in an attentional blink task. Psychological Science, v. 20, n. 8, p. 981-988, 2009.

RIBEIRO, S. de S. A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância. 2013. Disponível em: <<https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>> Acesso em: 16 jan 2024.

RICHARDSON, R. J.; PERES, J.A.S.; WANDERLEY, L.E.D.A.; et al. Pesquisa social: métodos e técnicas. São Paulo: Atlas, 2017

RODRIGUES, D. O paradigma da educação inclusiva: reflexões sobre uma agenda possível. Inclusão, v. 1, p. 7-13, 2000.

RUEDA, M. R. et al. Training, maturation, and genetic influences on the development of executive attention. Proceedings of the national Academy of Sciences of the United States of America, v. 102, n. 41, p. 14931-14936, 2005.

SANCHO, J. M. (org.). Para uma tecnologia educacional. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2001.

SILVA; M. Sala de aula interativa: educação presencial e à distância em sintonia com a era digital e com a cidadania. Campo Grande, p.5-15, set, 2007. Disponível em: <http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/4727/1/NP8SILVA3.pdf>. Acesso em 18 de jun. de 2023.

SILVA, N. Z. A importância do lúdico na educação infantil. Medianeira/PA. 2014. 32. Monografia. (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino) UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ.

STERNBERG, R. Psicologia cognitiva. 4. ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.

STRAPASON, Lísie Pippi Reis. O uso de jogos como estratégia de ensino e aprendizagem da matemática no 1º ano do ensino médio. 2011. 194 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Matemática) – Universidade Franciscana, UNIFRA, Santa Maria-RS, 2011.

TRINDADE, S. D.; MOREIRA, J. A. Competências de aprendizagem e tecnologias digitais. In: MOREIRA, J. A.; VIEIRA, C. P. (Coord.). e Learning no ensino superior. Coimbra: CINEP/IPC, 2017.

TRIVIÑOS, A. N. S. Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

TRUJILLO FERRARI, Alonso. Metodologia da pesquisa científica. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1982.

VELASCO, C. G. Brincar: o despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprit, 1996.

VENTURA, M. M. S. Jogar e brincar promovem o desenvolvimento do pensar na criança. Revista do Professor, Porto Alegre: CPOEC, jul./set., 2010.

ANEXOS

ANEXO I – QUESTIONÁRIO

I. Identificação dos sujeitos-professores

1. Turma com a qual trabalha.
2. Nome (opcional):
3. Idade:
4. Gênero:
5. Estado Civil:
6. Filhos:
7. Você trabalha em quantas escolas atualmente? Se for em mais de uma escola, quais as turmas com as quais trabalha?
8. Já exerceu outras funções antes da docência? Qual(is)?

II. Formação e investimento cultural

1. Qual(is) curso(s) de graduação você realizou?
2. Realizou ou pretende realizar pós-graduação? Se sim, por quê?
3. Você lê? Com que frequência?
4. Qual foi o último livro que você leu?
5. O que você faz nos momentos de lazer?

III. Escola, Ensino e aprendizagem na etapa da alfabetização

1. O que a docência representa para você?
2. Há quanto tempo você é professora?
3. Alguém te incentivou a ser professora: família, amigos, professores, outros?
4. Você se considera uma professora tradicional ou moderna? Por quê?
5. Qual(is) são as principais metodologias que você utiliza em suas aulas?
6. Você já trabalhou com jogos no processo de alfabetização? Se sim, quais? Se não trabalhou, explique por qual motivo.
7. Qual a importância dos jogos no processo ensino-aprendizagem? Para você, quais os benefícios dos jogos para a alfabetização?
8. Qual é o papel do professor diante desta metodologia?
9. Você acredita que os jogos digitais podem melhorar a motivação das crianças para aprender a ler e escrever?
10. Você já utilizou jogos digitais em sala de aula para ensinar leitura e escrita? Se sim, quais foram os resultados observados?

11. Quais são as principais vantagens e desvantagens do uso de jogos digitais na alfabetização, na sua opinião?

12. Como os jogos digitais podem ser integrados ao currículo escolar de forma eficaz para apoiar a alfabetização?

13. Você considera que todos os alunos têm acesso igualitário aos recursos tecnológicos necessários para utilizar jogos digitais educativos?

14. Quais características você considera essenciais em um jogo digital educativo voltado para a alfabetização?

15. Como você vê o futuro do uso de tecnologias, como jogos digitais, no processo de alfabetização das crianças?

APENDICES A:ROTEIRO PARA COLETA DE DADOS EMPÍRICOS

I. Identificação dos sujeitos-professores

1. Turma com a qual trabalho: 4° ano A
2. Nome (opcional): Lidiane Torres do Nascimento Oliveira
3. Idade: 28
4. Gênero: Feminino
5. Estado Civil: Casada
6. Filhos: 02
7. Você trabalha em quantas escolas atualmente? Se for em mais de uma escola, quais as turmas com as quais trabalha? 01
8. Já exerceu outras funções antes da docência? Qual(is)? escola. Vendedora e recepcionista.

II. Formação e investimento cultural

- 1.Qual(is) curso(s) de graduação vc realizou? Licenciatura em Pedagogia
- 2.Realizou ou pretende realizar pós-graduação? Se sim, por quê? Já realizei 2. Com intuito de contribuir com a minha atuação em sala de aula.
- 3.Você lê? Com que frequência? Não muito.
- 4.Qual foi o último livro que você leu? Livros da bíblia
- 5.O que você faz nos momentos de lazer? Dedico meu tempo livre à minha família.

III. Escola, Ensino e aprendizagem na etapa da alfabetização

- 1.O que a docência representa para você? Transformação de vidas
- 2.Há quanto tempo você é professora? 06 anos
- 3.Alguém te incentivou a ser professora: família, amigos, professores, outros? Família
- 4.Você se considera uma professora tradicional ou moderna? Por quê? Moderna. Onde o aluno tem autonomia em relação ao seu processo de ensino, ele não é apenas um receptor. Busco sempre estratégias e método diferentes de acordo com a necessidade do aluno.
- 5.Qual(is) são as principais metodologias que você utiliza em suas aulas? Método Freinet e Método Ativo
- 6.Você já trabalhou com jogos no processo de alfabetização? Se sim, quais? Se não trabalhou, explique por qual motivo. Sim, vários. Jogos como

trilha das operações, dominó com numerais, jogo da memória usando substantivos, jogo de trilha com sinais de trânsito e muitos outros.

7.Qual a importância dos jogos no processo ensino-aprendizagem? Para você, quais os benefícios dos jogos para a alfabetização? Ao brincar a criança desenvolve atenção e criatividade e trás mais motivação para aprender.

8.Qual é o papel do professor diante desta metodologia?

Orientar e incentivar

9.Você acredita que os jogos digitais podem melhorar a motivação das crianças para aprender a ler e escrever? Sim

10.Quais habilidades específicas você acha que os jogos digitais podem desenvolver nas crianças durante a alfabetização? Criatividade, atenção e memória.

11.Como você avalia a eficácia dos jogos digitais em comparação com métodos tradicionais de ensino na alfabetização? Muito bom

12.Você já utilizou jogos digitais em sala de aula para ensinar leitura e escrita? Se sim, quais foram os resultados observados? Não

13.Quais são as principais vantagens e desvantagens do uso de jogos digitais na alfabetização, na sua opinião? Estimular raciocínio, interações, criatividade

14.Como os jogos digitais podem ser integrados ao currículo escolar de forma eficaz para apoiar a alfabetização? Em aulas de Laboratórios de Informática.

15.Você considera que todos os alunos têm acesso igualitário aos recursos tecnológicos necessários para utilizar jogos digitais educativos? Não

16.Quais características você considera essenciais em um jogo digital educativo voltado para a alfabetização? Jogo voltado para o ensino, com estratégias, regras, problemas ou desafios e até mesmo com temas estudados em sala de aula, como por exemplo a tabuada.

17.Como você vê o futuro do uso de tecnologias, como jogos digitais, no processo de alfabetização das crianças? Com acesso para todos.

APENDICES B:ROTEIRO PARA COLETA DE DADOS EMPÍRICOS

I. Identificação dos sujeitos-professores

1.Turma com a qual trabalho: 1º, 2º, 3º, 4º e 5º anos do Ensino Fundamental

2.Nome (opcional): Creuza Paulino Marchiori

3.Idade: 64 anos

4.Gênero: Feminino

5.Estado Civil: Casada

6.Filhos: 3

7.Você trabalha em quantas escolas atualmente? Se for em mais de uma escola, quais as turmas com as quais trabalha? R: Trabalho somente em uma escola.

8. Já exerceu outras funções antes da docência? Qual(is)? Sim, atendente em uma Butique.

III. Formação e investimento cultural

6.Qual(is) curso(s) de graduação você realizou? R: Normal Superior

7.Realizou ou pretende realizar pós-graduação? Se sim, por quê? R: Não

8.Você lê? Com que frequência? R:Sim, com frequência

9.Qual foi o último livro que você leu? Nunca desista de seus sonhos (Augusto Cury)

10.O que você faz nos momentos de lazer? R: Assisto TV, ouço hinos, leio.

III. Escola, Ensino e aprendizagem na etapa da alfabetização

1. O que a docência representa para você? R: A oportunidade de utilizar o conhecimento e a educação como instrumento para impactar no futuro de alunos capazes de assimilar conteúdos e desenvolver habilidades e competências.

2. Há quanto tempo você é professora? R: Mais de 40 anos

3. Alguém te incentivou a ser professora: família, amigos, professores, outros? R: Alguns professores, pois ensinavam com amor e compromisso com o aprendizado de seus educandos e isso contribuiu muito para a minha escolha profissional.

4. Você se considera uma professora tradicional ou moderna? Por quê?

R: Moderna, pois acompanho e aplico as mudanças na educação como também o desenvolvimento tecnológico.

5. Qual(is) são as principais metodologias que você utiliza em suas aulas?

R: As metodologias ativas e participativa.

6. Você já trabalhou com jogos no processo de alfabetização? Se sim, quais? Se não trabalhou, explique por qual motivo. R: Não

7. Qual a importância dos jogos no processo ensino-aprendizagem? Para você, quais os benefícios dos jogos para a alfabetização? R: Os jogos contribuem no desenvolvimento de habilidades como atenção, concentração, criatividade para vencer desafios.

8. Qual é o papel do professor diante desta metodologia? R: Ser o mediador do processo, oferecendo aos alunos jogos adequados para que realmente aconteça aprendizagem no processo de desenvolvimento escolar.

9. Você acredita que os jogos digitais podem melhorar a motivação das crianças para aprender a ler e escrever? R: Sim, pois as crianças são muito curiosas, gostam de aulas mais atrativas e essas qualidades auxiliam no seu desenvolvimento escolar.

10. Quais habilidades específicas você acha que os jogos digitais podem desenvolver nas crianças durante a alfabetização? R: Concentração, disciplina, memorização, colaboração, desenvolvimento motor...

11. Como você avalia a eficácia dos jogos digitais em comparação com métodos tradicionais de ensino na alfabetização? R: Os jogos são ferramentas atrativas e contribuem para o desempenho da criança de uma maneira mais eficaz e prazerosa.

12. Você já utilizou jogos digitais em sala de aula para ensinar leitura e escrita? Se sim, quais foram os resultados observados? R: Não

13. Quais são as principais vantagens e desvantagens do uso de jogos digitais na alfabetização, na sua opinião? R: Vantagens: ajudam muito no desenvolvimento do aprendizado da criança, pois contam com uma diversidade de lúdico

14. Como os jogos digitais podem ser integrados ao currículo escolar de forma eficaz para apoiar a alfabetização? R: É necessário que haja um

planejamento interdisciplinas, ou seja, uma programação entre as disciplinas de ensino.

15.Você considera que todos os alunos têm acesso igualitário aos recursos tecnológicos necessários para utilizar jogos digitais educativos? R: Não, ainda há crianças muito distantes desse da evolução da tecnologia.

16.Quais características você considera essenciais em um jogo digital educativo voltado para a alfabetização? R: Que sejam jogos lúdicos e objetivos, voltados realmente para o que se espera que a criança desenvolva suas habilidades cognitivas.

17.Como você vê o futuro do uso de tecnologias, como jogos digitais, no processo de alfabetização das crianças? R: Espero que essa ferramenta chegue a todos que dela necessita para tornar-se um cidadão capaz de ampliar as oportunidades de interagir-se nessa sociedade marcada por tanta desigualdade.

APENDICES C:ROTEIRO PARA COLETA DE DADOS EMPÍRICOS

I. Identificação dos sujeitos-professores

1. Turma com a qual trabalho:4ºano B
2. Nome (opcional):Ruth Leila L.Da S. Oliveira
3. Idade: 51 anos
4. Gênero: Feminino
5. Estado Civil: casada
6. Filhos:1
7. Você trabalha em quantas escolas atualmente? Se for em mais de uma escola, quais as turmas com as quais trabalha? E.M.Volmar de Paula Freitas
8. Já exerceu outras funções antes da docência? Qual(is)? Revendedora.

II. Formação e investimento cultural

- 1.Qual(is) curso(s) de graduação você realizou? Pedagogia.
- 2.Realizou ou pretende realizar pós-graduação? Se sim, por quê? Sim. Psicopedagogia - Neuropsicopedagogia - Tempo Integral.
- 3.Você lê? Com que frequência? Sim.2 em 2 meses um livro.
- 4.Qual foi o último livro que você leu? O Mestre dos Mestres (Augusto Cury)
- 5.O que você faz nos momentos de lazer? Televisão: programas de descontração, documentários, notícias, musicas, passeios.

III. Escola, Ensino e aprendizagem na etapa da alfabetização

1. O que a docência representa para você? Um sonho realizado com a responsabilidade de transformar meus alunos sendo um dos métodos usados o amor e afeto.
2. Há quanto tempo você é professora? 15 anos (2008 ano inicial)
3. Alguém te incentivou a ser professora: família, amigos, professores, outros? Minha mãe. Mesmo tendo somente a 4 serie lia muito e dominava o público com palavras sabias e de muito conhecimento.
4. Você se considera uma professora tradicional ou moderna? Por quê? Eu tenho um pouco de cada, por que acho necessário para conseguir dominar a disciplina e desenvolver a responsabilidade nas crianças. Mas também uso os métodos modernos com a ludicidade que ensina com brincadeiras e descontração para poder desenvolver nas crianças as habilidades programadas.

5. Qual(is) são as principais metodologias que você utiliza em suas aulas E? Atiçando - as atividades, mas absorvendo as informações do aluno que são muito importantes, atividades no quadro, impridas, jogos de desafios, atividades com competições e avaliação de diversas maneiras.

6. Você já trabalhou com jogos no processo de alfabetização? Se sim, quais? Se não trabalhou, explique por qual motivo. Sim. Cartas de baralho de multiplicação, de sílabas -Gincana de conhecimento (duas equipes em sala) .

7. Qual a importância dos jogos no processo ensino-aprendizagem? Uma forma de levar ao aluno o conhecimento estimulando o seu cognitivo a querer pensar e a vencer os desafios sem se sentir pressionado.

8. Qual é o papel do professor diante desta metodologia? Um mediador que vai estar aplicar as atividades e dirigir cada ação visando direcionar o que foi aplicado para ter certeza que os objetivos estão sendo alcançados e conseqüentemente avaliando das formas adequadas para através desta devolutiva programar as atividades futuras.

9. Você acredita que os jogos digitais podem melhorar a motivação das crianças para aprender a ler e escrever? Sim, se forem atiçados com objetivos e acompanhados pela avaliação.

10. Quais habilidades específicas você acha que os jogos digitais podem desenvolver nas crianças durante a alfabetização? Desenvolver o raciocínio, espírito de competição, atenção, lateralidade, etc...

11. Como você avalia a eficácia dos jogos digitais em comparação com métodos tradicionais de ensino na alfabetização? Um novo método que sendo desenvolvido de forma correta e consciente pode desenvolver muita das nossas crianças.

12. Você já utilizou jogos digitais em sala de aula para ensinar leitura e escrita? Se sim, quais foram os resultados observados? Não.

13. Quais são as principais vantagens e desvantagens do uso de jogos digitais na alfabetização, na sua opinião? Sendo utilizados de forma correta desenvolve muitas habilidades e de forma incorreta passa a ser somente um instrumento de laser.

14. Como os jogos digitais podem ser integrados ao currículo escolar de forma eficaz para apoiar a alfabetização? É necessário conhecer a realidade de cada criança para que assim seja elaborado um currículo com objetivos que

farão as crianças serem alfabetizadas dentro de assuntos que estejam inseridos no seu cotidiano.

15.Você considera que todos os alunos têm acesso igualitário aos recursos tecnológicos necessários para utilizar jogos digitais educativos? Não.

16.Quais características você considera essenciais em um jogo digital educativo voltado para a alfabetização? Jogos com silabas, sons, com cores, informações explícitas e implícita, diagramas e etc...

17.Como você vê o futuro do uso de tecnologias, como jogos digitais, no processo de alfabetização das crianças? Uma ferramenta muito importante que fara parte da vida de todo cidadão e que quanto mais estudada e desenvolvida com responsabilidade fara nossos alunos a enfrentar os futuros desafios com muito sucesso.

APENDICES D



TERMO DE VALIDAÇÃO DOS INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Prezado(a) Doutor(a),

Em atendimento às exigências do curso de **MESTRADO** em Ciências da Educação, da Universidade Tecnológica Intercontinental, na cidade de Assunção, Paraguai, eu apresento para a sua análise e validação o meu instrumento de coleta de dados e, em anexo, o Projeto de Pesquisa contendo o título, tema, problema científico, objetivo geral, objetivos específicos e as questões investigativas desta pesquisa. Esta tese possui como título: **A POTENCIALIDADE DOS JOGOS DIGITAIS NA AQUISIÇÃO DA LEITURA E DA ESCRITA: UM ESTUDO DE CASO NA ESCOLA MUNICIPAL VOLMAR DE PAULA FREITAS, NA CIDADE DE CONSELHEIRO PENA - MG** e requer emissão de juízo por parte de V. S^a. sobre o instrumento de pesquisa de minha autoria.

Para a elaboração e utilização dos instrumentos de coleta de dados foram observados critérios de segurança e confiabilidade. Estes critérios, denominados características psicométricas, são representados por três importantes medidas: a validade, a reprodutibilidade e a objetividade, evidenciadas e discutidas por Rabacow et al. (2006). E para se comprovar ou contradizer o problema científico proposto e alcançar o objetivo geral proposto, os instrumentos de coleta de dados necessitam ser validadas. Desta forma, eu, **JACKSON VIANA LUCIANO** sob orientação do **Prof. Dr. José Maurício Diascânio**, venho solicitar sugestões e a validação dos instrumentos de coleta desta pesquisa.

Qualificação acadêmica máxima do validador: Doutor

Julgamento de validade: (x) Válido sem ajuste; () Válido com ajustes.

Julgamento de invalidez por padrão de: () Construto; () Conteúdo; () Critério.

Nome do(a) Professor(a)

Dra. Cláudia Esther Reis Godinho

Cláudia Esther Reis Godinho

Assinatura

APENDICES E



TERMO DE VALIDAÇÃO DOS INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Prezado(a) Doutor(a),

Em atendimento às exigências do curso de **MESTRADO** em Ciências da Educação, da Universidade Tecnológica Intercontinental, na cidade de Assunção, Paraguai, eu apresento para a sua análise e validação o meu instrumento de coleta de dados e, em anexo, o Projeto de Pesquisa contendo o título, tema, problema científico, objetivo geral, objetivos específicos e as questões investigativas desta pesquisa. Esta tese possui como título: **A POTENCIALIDADE DOS JOGOS DIGITAIS NA AQUISIÇÃO DA LEITURA E DA ESCRITA: UM ESTUDO DE CASO NA ESCOLA MUNICIPAL VOLMAR DE PAULA FREITAS, NA CIDADE DE CONSELHEIRO PENA - MG** e requer emissão de juízo por parte de V. S^a. sobre o instrumento de pesquisa de minha autoria.

Para a elaboração e utilização dos instrumentos de coleta de dados foram observados critérios de segurança e confiabilidade. Estes critérios, denominados características psicométricas, são representados por três importantes medidas: a validade, a reprodutibilidade e a objetividade, evidenciadas e discutidas por Rabacow et al. (2006). E para se comprovar ou contradizer o problema científico proposto e alcançar o objetivo geral proposto, os instrumentos de coleta de dados necessitam ser validadas. Desta forma, eu, **JACKSON VIANA LUCIANO** sob orientação do **Prof. Dr. José Maurício Diascânio**, venho solicitar sugestões e a validação dos instrumentos de coleta desta pesquisa.

Qualificação acadêmica máxima do validador: Doutor

Julgamento de validade: (x)Válido sem ajuste; ()Válido com ajustes.

Julgamento de invalidez por padrão de: () Construto; ()Conteúdo; ()Critério.

Nome do(a) Professor(a)

Dr. Bernard Pereira Almeida

Bernard Pereira Almeida

Assinatura

APENDICES F



TERMO DE VALIDAÇÃO DOS INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Prezado(a) Doutor(a),

Em atendimento às exigências do curso de **MESTRADO** em Ciências da Educação, da Universidade Tecnológica Intercontinental, na cidade de Assunção, Paraguai, eu apresento para a sua análise e validação o meu instrumento de coleta de dados e, em anexo, o Projeto de Pesquisa contendo o título, tema, problema científico, objetivo geral, objetivos específicos e as questões investigativas desta pesquisa. Esta tese possui como título: **A POTENCIALIDADE DOS JOGOS DIGITAIS NA AQUISIÇÃO DA LEITURA E DA ESCRITA: UM ESTUDO DE CASO NA ESCOLA MUNICIPAL VOLMAR DE PAULA FREITAS, NA CIDADE DE CONSELHEIRO PENA - MG** e requer emissão de juízo por parte de V. S^a. sobre o instrumento de pesquisa de minha autoria.

Para a elaboração e utilização dos instrumentos de coleta de dados foram observados critérios de segurança e confiabilidade. Estes critérios, denominados características psicométricas, são representados por três importantes medidas: a validade, a reprodutibilidade e a objetividade, evidenciadas e discutidas por Rabacow et al. (2006). E para se comprovar ou contradizer o problema científico proposto e alcançar o objetivo geral proposto, os instrumentos de coleta de dados necessitam ser validadas. Desta forma, eu, **JACKSON VIANA LUCIANO** sob orientação do **Prof. Dr. José Maurício Diascânio**, venho solicitar sugestões e a validação dos instrumentos de coleta desta pesquisa.

Qualificação acadêmica máxima do validador: Doutor

Julgamento de validade: (x) Válido sem ajuste; () Válido com ajustes.

Julgamento de invalidez por padrão de: () Construto; () Conteúdo; () Critério.

Nome do(a) Professor(a)

Dr. Jaeder Araújo Monteiro

Jaeder Araújo Monteiro

Assinatura



APENDICES H

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, JACKSON VIANA LUCIANO.RG nº 14693012, estou sendo convidado para participar do estudo: “PSICOLOGIA E EDUCAÇÃO: contribuições da psicologia educacional no processo de ensino e aprendizagem na educação básica”. Passo a saber que este estudo será coordenado por José Maurício Diascânio e tem como objetivo: A potencialidade dos jogos digitais na aquisição da leitura e da escrita: um estudo de caso na escola municipal Volmar de Paula Freitas, na cidade de Conselheiro Pena – MG. Também sei que este estudo se justifica pelo fato de a Psicologia Educacional ainda ser desconhecida pela própria comunidade acadêmica, o que traz a necessidade da realização de estudos que visam esclarecer o papel que ela exerce no processo de ensino e aprendizagem.

Estou ciente de que responderei um questionário fechado, composto por 27 (vinte e sete) questões objetivas, cujo preenchimento demandará cerca de 30 minutos. De igual modo, estou ciente de que a minha participação nesse estudo coloca-me sob o risco de sentir-me cansado e/ou constrangido. Como forma de minimizar esses riscos responderei o questionário individualmente e em local reservado e, se desejar, poderei interromper o preenchimento e concluí-lo em outro momento. Este estudo não me demandará nenhum tipo de custo financeiro. Serei indenizado pelo pesquisador diante de eventuais danos que possam decorrer da minha participação nessa pesquisa. Prevê-se como benefício da realização desta pesquisa a possibilidade de reflexão acerca das contribuições da psicologia educacional para o exercício profissional do professor em sua prática educativa na educação básica.

Terei a garantia da privacidade e do anonimato durante ou depois da pesquisa. A guarda dos dados ficará única e exclusivamente com o pesquisador e somente serão utilizados para o presente estudo. Assim, sei que não correrei riscos com respeito a divulgação inapropriada e/ou identificada dos dados por mim fornecidos. Estou ciente que as informações que eu fornecer para o pesquisador serão guardadas pelo responsável da pesquisa em seus arquivos

pessoais e não serão utilizadas em meu prejuízo ou de outras pessoas, inclusive na forma de danos à estima, prestígio e prejuízo econômico ou financeiro.

O pesquisador responsável, Clenilton Martins, declara o pleno cumprimento das exigências da resolução 466/2012 que regulamenta as pesquisas envolvendo seres humanos. Em qualquer etapa do estudo terei acesso a ele no endereço: Rua Duarte Coelho, nº145, Apartamento 202, Bairro Morada do Vale, Governador Valadares, Minas Gerais, Brasil e no telefone: (33) 9 99567218.

Caso eu tenha quaisquer dúvidas sobre esse estudo poderei entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Vale do Rio Doce / Fundação Percival Farquhar pelo telefone: (33) 32795575 ou pelo endereço: Rua Israel Pinheiro, 2000. Bloco-B4, Salas 01 e 06, bairro Universitário, Governador Valadares, Minas Gerais, Brasil.

Li ou foi lido para minha pessoa as informações sobre o estudo. As minhas dúvidas foram esclarecidas e estou claramente informado sobre a minha participação nesse trabalho. Ficaram claros para mim quais são as finalidades do estudo, os riscos e os benefícios para a minha pessoa, a forma como a pesquisa será aplicada em minha pessoa e a garantia de confidencialidade e privacidade de minhas informações.

Fui informado de que esse Termo de Consentimento Livre e Esclarecido consta de duas vias que deverão ser rubricadas por mim em todas as páginas e assinadas ao final. Também fui informado que receberei uma das duas vias.

Concordo em participar voluntariamente deste estudo e sei que tenho plena liberdade em recusar-me a participar ou retirar o meu consentimento em qualquer fase da pesquisa sem penalidade alguma, perdas ou prejuízos para a minha pessoa ou de qualquer equipamento ou benefício que possa ter adquirido.

Governador Valadares –MG, _____ de _____ de _____

Assinatura do Pesquisador

Assinatura do Voluntário Participante