

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE PARINTINS
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN DIGITAL

ALCINEI BEZERRA BARROSO JUNIOR

**JOGOS DIGITAIS COMO PROPOSTA PEDAGÓGICA NO REFORÇO
ESCOLAR**

PARINTINS-AM
2025

ALCINEI BEZERRA BARROSO JUNIOR

JOGOS DIGITAIS COMO PROPOSTA PEDAGÓGICA NO REFORÇO ESCOLAR

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca Examinadora da Universidade do Estado do Amazonas – UEA como requisito obrigatório para a obtenção do título de graduado no Curso Superior de Tecnologia em Design Digital. Sob orientação do Prof. Me. Adelson Menezes Portela.

**PARINTINS-AM
2025**

Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a). Sistema Integrado de Bibliotecas da Universidade do Estado do Amazonas.

J95j Junior, Alcinei Bezerra Barroso. Jogos digitais: como proposta pedagógica no reforço escola / Alcinei Bezerra Barroso Junior . Parintins: [s.n], 2025. 43 f.: color.; 21,0 cm.
TCC - Graduação Superior de Tecnologia em Design Digital. Universidade do Estado do Amazonas, Parintins, 2025.
Orientador: Adelson Menezes Portela .
Coorientador: Sandra Emília Cruz da Costa.
1. Jogos digitais . 2. Aprendizagem . 3. Reforço escolar . 4. Jogos educativos. I. Adelson Menezes Portela (Orient.) II . Sandra Emília Cruz da Costa (Coorient.) III. Universidade do Estado do Amazonas. IV. Título CDU (1997)7.05

ALCINEI BEZERRA BARROSO JUNIOR

**JOGOS DIGITAIS NO REFORÇO PARTICULAR COMO PROPOSTA
PEDAGÓGICA**

Aprovado em: ____/____/2025.

BANCA EXAMINADORA



Prof. Me. Adelson Menezes Portela

Orientador

Universidade do Estado do Amazonas



Profa. Ma. Sandra Emilia Cruz da Costa

Membro interno

Universidade do Estado do Amazonas



Profa. Dra. Cândida Maria Nobre de Almeida Moraes

Membro externo

Universidade Federal do Amazonas

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por todas as coisas que ele me proporcionou durante o início e o fim deste trabalho de conclusão de curso que se não fosse por ele eu não teria conseguido.

Agradeço aos meus pais e os meus irmãos, pelo apoio incondicional e incentivo constante, que me motivaram a seguir em frente mesmo nos momentos mais desafiadores.

Agradeço profundamente a minha irmã Aline de Oliveira Barros pela disponibilidade e paciência de estar me acompanhando desde o início e ido até o fim comigo.

Agradeço aos professores Adelson Menezes Portela, Sandra Emilia Cruz da Costa e a Professora Keila de Freitas Amoedo também o qual dispuseram os seus tempos para ajudar na construção desta pesquisa, ajudando nos momentos crucias durante o processo de pesquisa dando dicas, fazendo correções necessária.

Agradeço pela a Instituição de Centro de Estudos Superiores de Parintins – Cesp/UEA, ao Professor Dr. Marceliano Oliveira que por meio do projeto junto a empresa Samsung concretizou o projeto OCARA nos propondo o curso de Design Digital.

Agradeço as novas oportunidades de ensinios que alcançaram muitas pessoas e transformando em profissionais.

RESUMO

Os jogos educativos digitais emergem como uma poderosa ferramenta no contexto educacional, refletindo a evolução tecnológica e suas influências nas interações sociais e no aprendizado. Com o aumento da integração de tecnologias em ambientes escolares, tanto em instituições públicas quanto privadas, os jogos digitais têm se mostrado eficazes para engajar alunos e promover uma experiência de aprendizagem mais dinâmica e significativa. Assim, o presente estudo tem como objetivo analisar os jogos digitais educativos em formato de mídias digitais, considerando como sua união pode ser integrada na metodologia, processo de ensino-aprendizagem. Tomamos como objeto de estudo um projeto educativo desenvolvido pela Igreja Nazareno, localizada na rua Maués, no bairro São Vicente de Paula, na cidade de Parintins, cuja ação educativa trata-se de reforço escolar para crianças da faixa-etária entre 06 a 10 anos. A pesquisa de caráter qualitativa, contou com o aporte teórico de autores que discutem acerca do tema desta pesquisa em suas obras. O desenvolvimento da pesquisa ocorreu por meio de uma investigação de campo, o que nos permitiu o contato com docente e o levantamento dos dados obtidos. Desta forma, foi realizado um acompanhamento no ambiente de reforço particular durante 21 dias. Nesse período, buscamos compreender o ambiente, a metodologia adotada pela professora, além de observar o comportamento dos alunos e suas respostas em relação à metodologia aplicada. Durante a abordagem prática, foram utilizados um computador, uma TV e materiais didáticos interativos, incluindo jogos educativos, como o "jogo da memória" e o "jogo de múltipla escolha". Como resultado observamos que a utilização das ferramentas educativas ajudou na melhoria do desempenho dos estudantes com atenção aos conteúdos desenvolvidos.

Palavras-chave: Jogos digitas. Aprendizagem. Reforço escolar, Jogos educativos.

ABSTRACT

Digital educational games emerge as a powerful tool in the educational context, reflecting technological evolution and its influences on social interactions and learning. With the increased integration of technologies in school environments, both in public and private institutions, digital games have proven effective in engaging students and promoting a more dynamic and meaningful learning experience. Thus, the present study aims to analyze educational digital games in digital media format, considering how their integration can be integrated into the methodology, teaching-learning process. We took as object of study an educational project developed by the Nazarene Church, located on Maués Street, in the São Vicente de Paula neighborhood, in the city of Parintins, whose educational action is school reinforcement for children aged between 06 and 10 years. The qualitative research had the theoretical contribution of authors who discuss about the theme of this research in his works. The development of the research occurred through a field investigation, which allowed us to contact the professor and collect the data obtained. In this way, a follow-up was carried out in the private booster environment for 21 days. During this period, we sought to understand the environment, the methodology adopted by the teacher, in addition to observing the behavior of the students and their responses in relation to the methodology applied. During the practical approach, a computer, a TV and interactive teaching materials were used, including educational games, such as the "memory game" and the "multiple choice game". As a result, we observed that the use of educational tools helped to improve the performance of students with attention to the contents developed.

Keywords: Digital games. Apprenticeship. School reinforcement, Educacional games.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Igreja Nazareno	24
Figura 2 – Sala de aula	29
Figura 3 – Quiz: Meio Ambiente	32
Figura 4 – Jogo da memória	34
Figura 5 – Quiz: Alimentos saudáveis e não saudáveis	36
Tabela1 – Nomes/Apelido dos alunos participantes da pesquisa de campo.	23
Tabela2 – Jogos de mídias digitais elaboradas pelo próprio autor.....	24

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
2. REFERENCIAL TEÓRICO	11
2.1 Importância dos jogos educativos digitais	12
2.2 Desafios da integração dos jogos digitais no ambiente de educação formal	14
2.3 Jogos educativos digitais na aprendizagem	18
3. PERCURSO METODOLÓGICO	22
3.1 Tipo de pesquisa	24
3.2 Método de abordagem	24
3.3 Procedimento da pesquisa	25
3.4 Técnica da pesquisa	25
3.5 Lócus da pesquisa	26
4. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS	28
4.1 Conteúdos explorados e os jogos elaborados, conforme o assunto	29
4.2 Ensino do reforço escolar e suas contribuições para a comunidade infantil	31
4.3 Jogos digitais e educação: uma possibilidade na metodologia pedagógica	33
CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
REFERÊNCIAS	40

1. INTRODUÇÃO

A temática abordada traz a evolução tecnológica como um fator primordial nessa mudança cultural, como diretamente na comunicação, na interação, no núcleo familiar, escolar e social, no relacionamento dos pares adulto/criança e criança/criança.

É notório que as crianças em vários espaços da sociedade estão imersas na cultura digital mantendo contato direto com os aparelhos tecnológicos como smartphones, tablets, computadores e videogames. A vivência nesse contexto social-digital influencia diretamente na esfera educacional, assim a tecnologia tem se alinhado experiência de ensino.

Diante dessa realidade, percebemos que o mundo hoje vive uma época de diversidade de conceitos, ideologias e paradigmas, fruto de um ambiente pluralista. Diversidade esta que se faz presente em todos os segmentos da sociedade. Na educação não é diferente. Por isso que os líderes cristãos vem oferecer à igreja uma educação que seja eficaz, mas também bíblica e que possa atender e acompanhar de maneira evolutiva o próprio avanço tecnológico, fazendo assim com que muitas realizem projetos voltados a educação e tecnologia.

Considerando o texto, o trabalho de conclusão de curso traz, enquanto pergunta chave também denominada de questão problema, a indagação: De que forma os jogos digitais contribuem no processo de ensino-aprendizagem, cuja ação educativa trata-se de reforço escolar para crianças da faixa-etária entre 06 a 10 anos participantes da Igreja Nazareno, localizada na rua Maués, no bairro São Vicente de Paula, na cidade de Parintins.

Para alcançar a proposta, foi dado como objetivos específicos: 1) Identificar as metodologias utilizadas pela professora para integrar jogos digitais, 2) Observar o nível de engajamento e a interação dos alunos em atividades pedagógicas e elaborar jogos digitais para ser utilizada com alunos, 3) Identificar os benefícios e desafios do uso de jogos digitais para alunos com diferentes níveis de aprendizado.

Justificamos assim a escolha da temática por considerar a relevância do contexto educacional em ambientes fora da escola, como é o caso das organizações religiosas que se preocupam com o desenvolvimento intelectual, educacional e social de seus membros desde a infância.

Consideramos ainda a importância da temática, pois a educação deve ser vista sob diferentes aspectos, tais como: atividade social, econômica, política ou religiosa, podendo ser abordada tanto no âmbito familiar, do dever dos pais para com os filhos quanto na abrangência eclética de uma sociedade que usa intensamente a mídia para formar uma geração de consumidores ou como iniciativa de escolas que doutrina seus alunos com uma visão polarizada da vida e para a vida, no entanto o projeto realizado para crianças da faixa-etária entre 06 a 10 anos na Igreja Nazareno permitiu a questão dos jogos digitais no reforço particular como proposta pedagógica que vem colaborar para o desenvolvimento educacional e intelectual das crianças.

Com tudo, o que se propõe com esta pesquisa é responder a questão formulada anteriormente partindo ainda do objetivo exposto sendo assim, esta pesquisa abrangerá especificamente a área da educação realizada dentro do núcleo religioso como reforço da escola, trazendo assim os jogos digitais no reforço particular como proposta pedagógica.

O trabalho de conclusão de curso que apresentamos segue a estrutura da monografia tendo inicialmente o resumo com os dados iniciais da pesquisa e sua conclusão, posteriormente trouxemos a introdução que traz as questões que norteou a pesquisa assim como o objetivo e justificativa que nos remeteu a escolha do tema seguindo o contexto da pesquisa trouxemos os aportes teóricos e metodológicos, prosseguimos com as análises dos dados coletados e realizamos as considerações finais do trabalho que nos propomos a pesquisar.

Desta forma, foi realizado um acompanhamento no ambiente de reforço particular durante 21 dias. Nesse período, buscamos compreender o ambiente, a metodologia adotada pela professora, além de observar o comportamento dos alunos e suas respostas em relação à metodologia aplicada. Durante a abordagem prática, foram utilizados um computador, uma TV e materiais didáticos interativos, incluindo jogos educativos, como o “jogo da memória”, “Quiz: Meio Ambiente”, “Quiz: Alimentos saudáveis e não saudáveis” e o “jogo de múltipla escolha”, cada um dos jogos digitais elaborados e utilizados ao longo desta pesquisa foi cuidadosamente planejado, considerando os temas selecionados pela professora, e o desenvolvimento levou em conta ao nível de compreensão e da aprendizagem da turma.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Os jogos sempre fizeram parte da vida do ser humano, e desde os primeiros anos de vida, os jogos e as brincadeiras atuam como mediadores na relação da criança com o mundo. Tanto os jogos quanto as brincadeiras infantis são formas pelas quais a criança manipula experiências, cria situações para dominar sua realidade e a fazendo experimentá-la.

Brincar se coloca num patamar importantíssimo para a felicidade e realização da criança, no presente e no futuro. Brincando, ela explora o mundo e constrói e seu saber, aprende a respeitar o outro, desenvolve o sentimento de grupo, ativa a imaginação e se auto realiza (TELES, 1999, apud GRÜBEL e BEZ, 2006, p.7).

A brincadeira é uma forma de divertimento típico da infância, sendo que, uma atividade natural da criança, os quais não se implicam em compromissos, planejamento e seriedade, e que envolve comportamentos espontâneos e são geradores de prazer. Brincando a criança se diverte, pratica exercícios, constrói seu conhecimento e aprende a conviver com seus coleguinhas.

Segundo Velasco (1996), para a criança, onde a brincadeira gira em torno de espontânea vontade e da imaginação. Não depende das regras, de formas rigidamente estruturadas. Para surgir estes elementos, basta uma bola, um espaço para correr ou um risco no chão.

Segundo Vygotsky (1989), fala que a brincadeira possui três características sendo elas: a imaginação, a imitação e a regra. Elas estando presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, tanto nas tradicionais, naquelas de faz-de-conta, como ainda nas que exigem.

“A brincadeira não é um mero passatempo, ela ajuda no desenvolvimento das crianças, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo” (MALUF, 2003).

De acordo com Teles (1999), as crianças gostam do jogo porque ele é divertido, ou seja, atende à necessidade lúdica da criança de descobrir e aprender sobre o que lhe interessa. Outro motivo de preferência é a satisfação, que parece estar ligada a um processo de projeção: a criança vê-se como uma das personagens da narrativa. Assim, ela pode treinar superar desafios, produzir algo personalizado, enviá-lo a outras pessoas, etc. Por fim o jogo funciona como instrumento de socialização.

o jogo pode ser uma atividade que possui valor educacional intrínseco. Rizzi (1997, p. 13) afirma que “jogar educa, assim como viver educa: sempre sobra alguma

coisa.” É sabido que a utilização de jogos no ambiente escolar proporciona diversas vantagens para o processo de ensino-aprendizagem.

Em primeiro lugar, o jogo representa um impulso natural da criança, funcionando como um grande motivador. Por meio do jogo, a criança experimenta prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para alcançar os objetivos propostos. Além disso, o jogo mobiliza esquemas mentais, estimula o pensamento crítico e a ordenação de tempo e espaço, promovendo o desenvolvimento cognitivo.

Ademais, o jogo integra várias dimensões da personalidade da criança, abrangendo aspectos afetivos, sociais, motores e cognitivos. Essa integração favorece o desenvolvimento de habilidades essenciais, como coordenação motora, obediência às regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, e iniciativa tanto pessoal quanto grupal.

2. 1 IMPORTÂNCIA DOS JOGOS EDUCATIVOS DIGITAIS

Vivemos em uma sociedade caracterizada por constantes avanços tecnológicos, os quais têm impactado de maneira significativa diversas áreas. Essas inovações geram transformações no modo como nos comunicamos, nas brincadeiras e interações sociais, bem como na rotina cotidiana. Tais mudanças refletem-se diretamente no ambiente escolar, influenciando tanto a dinâmica pedagógica quanto o comportamento e as expectativas dos alunos em sala de aula.

Esse cenário revela a necessidade de adaptação das práticas educacionais às novas realidades impostas pela tecnologia, promovendo uma formação mais alinhada com as exigências contemporâneas.

As tecnologias vêm ganhando espaço progressivamente em instituições de ensino, sejam elas públicas ou privadas, assim como em faculdades e ambientes corporativos, onde são amplamente utilizadas com o objetivo de otimizar processos e aumentar a produtividade. Essa integração não apenas acelera o ritmo do trabalho e do ensino, mas também proporciona uma experiência mais enriquecedora, dinâmica e acessível tanto para professores quanto para alunos.

Esse acesso ampliado à tecnologia cria oportunidades para que as práticas pedagógicas se tornem mais interativas e relevantes para os estudantes, fomentando um ambiente de aprendizagem mais colaborativo.

A verdadeira revolução da aprendizagem do século XXI reside no fato de que a forma de aprender—tanto em treinamentos quanto em escolas — está finalmente se libertando das algemas da dor e do

sofrimento que a acompanharam por tanto tempo. Durante grande parte de nossas vidas, a aprendizagem estará, na maioria das vezes, realmente centrada no aprendiz e será prazerosa — para alunos, instrutores, professores, pais, supervisores e executivos (PRENSKY, 2012, p. 36).

A aprendizagem baseada em jogos digitais é um campo que tem sido amplamente discutido, especialmente sob a perspectiva de Huizinga (2001), que destaca de maneira contundente a interação entre o aspecto sério e o divertimento presente nos jogos. Essa integração pode ser compreendida como a união entre o conteúdo educacional e os jogos digitais, proporcionando um ambiente propício para o aprendizado. Nesse contexto, é essencial explorar como os jogos podem ser utilizados não apenas como ferramentas de entretenimento, mas como instrumentos pedagógicos que facilitam a assimilação de conteúdos complexos.

A aprendizagem baseada em jogos digitais é abordada por Huizinga (2001), que destaca a forte relação entre a seriedade e o divertimento interativo. Essa combinação pode ser interpretada como a integração entre o conteúdo educacional e os jogos digitais. Esse entendimento reforça a ideia de que o aprendizado pode ser tanto sério quanto prazeroso, desafiando a concepção tradicional de educação como um processo estritamente formal e muitas vezes entediante.

No que diz respeito ao divertimento, este é considerado uma das características mais relevantes dos jogos, pois, nos processos de aprendizagem, possui a capacidade de motivar e proporcionar relaxamento. Conforme afirma Prensky (2012, p. 162), “relaxar permite que o aprendiz assimile tudo mais facilmente, enquanto a motivação permite que se empenhe sem arrependimento”.

Dessa forma, o equilíbrio entre relaxamento e motivação, promovido pelos jogos digitais, torna o aprendizado mais eficaz e agradável. Esse aspecto é crucial, pois um ambiente de aprendizagem agradável tende a favorecer a retenção do conhecimento e o interesse contínuo dos alunos.

De acordo com Prensky (2010), embora os jogos possuam um grande potencial educativo, existem diversas demandas que precisam ser consideradas em relação ao tema. A primeira delas diz respeito à aprendizagem e suas variáveis, enquanto a segunda envolve um movimento de adaptação e transformação do sistema educacional.

No que se refere à primeira demanda, o autor enfatiza a importância de se considerar o aprendiz como o centro do processo educativo. Já em relação à segunda,

discorre sobre a necessidade de formação adequada e a implementação de políticas públicas que sustentem a revolução na forma de aprender. Essas mudanças são essenciais para que os educadores possam integrar efetivamente as tecnologias em suas práticas diárias, garantindo que todos os alunos tenham acesso a uma educação de qualidade.

2. 2 DESAFIOS DA INTEGRAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS NO AMBIENTE DE EDUCAÇÃO FORMAL

Entre os principais desafios, destacam-se a observação dos resultados, a complexidade dos processos de avaliação e a percepção, por parte dos educadores, de que os jogos representam um método exótico em relação às práticas pedagógicas tradicionais. Nesse sentido, Prensky (2010) e Egenfeldt-Nielsen (2010) também abordam os desafios da integração dos jogos digitais no ambiente de educação formal. Para os autores, a aprendizagem baseada em jogos digitais constitui um processo complexo e, em muitos casos, difícil de ser implementado, pois há uma percepção de que educação e jogos não se misturam. Essas barreiras precisam ser superadas para que o potencial educativo dos jogos seja plenamente realizado.

Outro ponto ressaltado pelos autores diz respeito ao potencial inovador dos jogos digitais nos ambientes educacionais, embora esse potencial ainda não seja amplamente reconhecido. Em grande parte das vezes, a temática é tratada apenas nos circuitos acadêmicos, limitando a visibilidade e o alcance dessa abordagem no cenário educacional mais amplo. A divulgação de estudos de caso e a promoção de experiências bem-sucedidas podem ajudar a desmistificar a utilização de jogos no ensino e encorajar sua adoção em larga escala.

Dessa maneira, ao considerar que existe uma capacidade real e eficiente dos jogos no contexto do sistema educacional e, simultaneamente, reconhecer suas limitações enquanto prática de vanguarda, Egenfeldt-Nielsen (2010) realiza uma análise que identifica as variadas possibilidades de uso dos jogos digitais no processo de aprendizagem. Em sua abordagem, o autor destaca três pontos estruturantes:

Primeiro, é possível aprender através dos jogos; segundo, é possível aprender com os jogos; e terceiro, é possível aprender fazendo os jogos. Esses pontos oferecem um framework útil para educadores que desejam explorar as diferentes maneiras de integrar jogos em suas aulas. (Egenfeldt-Nielsen, 2010, p.64).

Na primeira situação, os jogos são utilizados com o propósito de atender às demandas do currículo escolar. Em termos simplificados, os jogos são desenvolvidos especificamente para abordar conteúdos educacionais determinados. Em alguns casos, jogos voltados ao entretenimento podem ser adaptados para fins educacionais, embora essa prática seja menos comum.

Exemplos citados pelo autor incluem jogos comerciais como *Global Conflicts Series*, jogo de simulação e estratégias, com o foco em cenários de conflitos globais e questões diplomáticas, que o objetivo do jogador é investigar eventos complexos e tomar decisões que influenciem os desfechos dessas situações. As escolhas feitas pelo jogador podem afetar diretamente os resultados das crises, o que torna a jogabilidade interativa e educativa, além de explorar o impacto dos conflitos e a importância da diplomacia e da tomada de escolhas diante dessas decisões.

Brain Age Series, que compõem minijogos projetados para ajudar a melhorar os processos mentais, e visam estimular várias partes do cérebro para ajudar a melhorar as habilidades e combater os efeitos normais do envelhecimento no cérebro. As atividades são geralmente baseadas em dois ou mais estímulos mentais e devem ser concluídas o mais rápido e corretamente possível, como por exemplos cálculos matemáticos e Teste Stroop baseado no efeito Stroop (O efeito Stroop é usado em pesquisas psicológicas para estudar a atenção, o controle cognitivo e os processos automáticos do cérebro).

Ele demonstra como o cérebro pode ser "enganado" pela leitura automática, mostrando a interação entre processos cognitivos diferentes, como leitura e percepção de cores), onde que ilustram o potencial dos jogos digitais na complementação e no reforço de conteúdos acadêmicos. Esses jogos exemplificam como o entretenimento pode ser aliado ao aprendizado, facilitando a compreensão de conceitos complexos de forma lúdica.

Na segunda situação, trata-se do uso de jogos que não foram originalmente desenvolvidos para fins educacionais, mas que são adaptados para ensinar temas relevantes, como conceitos e métodos específicos. Esses jogos, ao serem apropriados para o contexto educacional, podem oferecer experiências significativas de aprendizagem. Essa adaptação permite que os educadores explorem conteúdos curriculares de maneira mais interativa e envolvente.

Um exemplo citado pelo autor é o jogo *Myst*, que se destaca como uma excelente referência nesse cenário, se tratando de um jogo de aventura e quebra-

cabeça lançado em 1993, conhecido por sua atmosfera envolvente e narrativa interativa. O jogo coloca os jogadores em uma ilha misteriosa, onde é necessário explorar ambientes detalhados, resolver enigmas complexos e interpretar pistas para avançar na história. A ausência de orientações explícitas e a necessidade de dedução lógica fazem com que o jogo estimule habilidades cognitivas como o pensamento crítico, a resolução de problemas e a observação atenta. Essas habilidades são essenciais para o desenvolvimento acadêmico e profissional dos alunos, tornando o jogo uma ferramenta poderosa no processo educativo.

Seguindo para a terceira e última situação, trata-se do desenvolvimento de um projeto que possibilita a sistematização de um determinado tópico. Nesse contexto, o jogo desenvolvido pode ou não apresentar uma finalidade explicitamente educativa. O aspecto mais relevante nessa abordagem diz respeito às competências, conhecimentos e habilidades adquiridos ao longo do processo de desenvolvimento do projeto. Entre essas habilidades, destacam-se o pensamento lógico, a criatividade, a resolução de problemas e o trabalho colaborativo. Essas competências são cada vez mais valorizadas no mundo contemporâneo, onde a capacidade de trabalhar em equipe e resolver problemas de maneira criativa é fundamental.

Egenfeldt-Nielsen (2010) destaca a necessidade de um maior investimento no sistema educacional no que se refere à inovação proporcionada pelos jogos digitais. Esses investimentos podem viabilizar uma maior concentração de esforços na identificação das vantagens oferecidas pelos jogos, no aumento da compatibilidade com as práticas pedagógicas existentes e na redução da complexidade de sua implementação. Além disso, tais investimentos são essenciais para apoiar, demonstrar e disseminar aplicações e testes bem-sucedidos, por meio da interação efetiva com os jogos no ambiente educacional. Essa abordagem pode criar um ciclo positivo de adoção e inovação, onde a experiência adquirida leva a melhorias contínuas nas práticas educacionais.

De acordo com Gross (2008), as pessoas tendem a aprender de forma mais eficiente por meio dos jogos na medida em que estabelecem contato direto com suas próprias experiências e vivências. Trata-se de um aprendizado que ocorre no ato do fazer. Nesse contexto, ao citar Kolb e Kolb (2005), o autor acrescenta que a aprendizagem experiencial assume um papel de destaque, pois o jogador é levado a refletir sobre seus conhecimentos prévios, utilizando-os como guias para suas ações futuras. Esse modelo de aprendizagem é especialmente eficaz, pois permite que os

alunos relacionem teoria e prática, reforçando a compreensão dos conteúdos estudados.

Complementando essa perspectiva, Huizinga (2001) observa que os jogos digitais, enquanto elementos pertencentes à cultura, possuem a capacidade de contribuir para a formação dos jogadores. No que se refere ao aproveitamento pedagógico em sala de aula, reconhece-se a importância do acompanhamento e da orientação do professor. Esse acompanhamento pode transformar a interação do aluno com o jogo em uma experiência reflexiva e enriquecedora, ampliando as possibilidades de aprendizagem e tornando o processo mais significativo. O papel do professor, portanto, é crucial para guiar os alunos em suas experiências de aprendizagem e ajudar a conectar o conteúdo dos jogos com os objetivos educacionais.

Embora reconheça que as possibilidades dos jogos digitais para a aprendizagem sejam amplas, Gross (2008) admite a existência de contradições nos próprios espaços educativos, como a organização tradicional do ambiente escolar. Nesse contexto, o autor enumera algumas situações que representam desafios para a implementação dos jogos no processo educacional: o tempo limitado de interação com os jogos em sala de aula; a dificuldade, por parte dos docentes, em compreender e aplicar o trabalho interdisciplinar viabilizado pelos jogos; a relação entre os jogos digitais e os conhecimentos científicos; e, por fim, a insegurança do professor frente à habilidade de jogar dos alunos, que muitas vezes supera a sua própria habilidade. Esses desafios apontam para a necessidade de formação continuada para os educadores, visando capacitá-los a integrar jogos digitais em suas práticas pedagógicas de maneira efetiva.

Salen (2015) defende que a educação no século XXI deve ser alicerçada no desenvolvimento da capacidade de pensamento crítico, na resolução de problemas complexos e na interação reflexiva por meio da linguagem da mídia. Segundo a autora, as atividades fundamentadas em jogos são as que mais eficazmente apoiam essa abordagem instrucional. Ademais, Salen ressalta que os jogos são projetados para gerar problemas que refletem contextos do espaço ou do mundo real, reconhecendo sua eficácia em promover um tipo de aprendizagem autodirigida. Essas características tornam os jogos uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento de habilidades essenciais no século XXI, preparando os alunos para os desafios do futuro.

De acordo com Salen (2015), aprendizagem autodirigida possibilita aos jogadores compreenderem suas ações, identificarem o que necessitam para avançar e definirem suas direções de forma sequencial, nesse contexto, os jogos parecem criar uma necessidade imperativa de saber, incutindo nos jogadores o impulso de questionar, examinar, assimilar e dominar determinadas habilidades e áreas de conteúdo. Essa autonomia no processo de aprendizagem é fundamental para promover o engajamento e a motivação dos alunos, criando um ambiente onde eles se tornam protagonistas de seu aprendizado.

Segundo Alvares (2004), os jogos educacionais são elaborados com uma dupla finalidade: entreter e facilitar a aquisição de conhecimento. Assim, esses jogos são projetados não apenas para divertir, mas também para potencializar a aprendizagem de conceitos, conteúdos e habilidades incorporados na dinâmica do jogo. Essa abordagem dual enriquece a experiência do aluno, tornando o aprendizado mais significativo e envolvente.

Conforme o autor, Savi e Ulbricht (2008), os jogos educacionais se inserem nas instituições de ensino como um recurso didático que possui características capazes de trazer benefícios às práticas de ensino e aprendizagem no ambiente educacional.

Esses recursos, ao serem utilizados de maneira intencional e planejada, podem contribuir para a formação de uma educação mais dinâmica e inclusiva, respondendo às necessidades e expectativas dos alunos contemporâneos.

Mas para serem utilizados com fins educacionais, os jogos precisam ter objetivos de aprendizagem bem definidos e ensinar conteúdos das disciplinas aos usuários, ou então, promover o desenvolvimento de estratégias ou habilidades importantes para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos alunos. (SAVI e ULBRICHT, 2008, p.2).

Assim, o trabalho com jogos educacionais ou com qualquer atividade pedagógica requer uma organização prévia que defina os objetivos e a finalidade da utilização do jogo, de modo que este funcione como um auxílio eficaz no processo de ensino e aprendizagem.

2.3 JOGOS EDUCATIVOS DIGITAIS NA APRENDIZAGEM

A aprendizagem baseada em jogos digitais revela-se alinhada às necessidades e aos estilos de aprendizagem das gerações contemporâneas e futuras. Com o avanço constante da tecnologia, os métodos educacionais também se transformam,

proporcionando novas possibilidades para o engajamento dos estudantes. Essa abordagem inovadora possibilita que os educadores desenvolvam estratégias pedagógicas capazes de atender às demandas da sociedade contemporânea, promovendo um processo de ensino-aprendizagem mais eficiente, significativo e adaptado às exigências do contexto atual.

Segundo Prensky (2021), a aprendizagem baseada em jogos digitais constitui uma abordagem educacional de grande versatilidade, sendo passível de adaptação para praticamente todas as disciplinas, conteúdos ou habilidades que necessitam ser ensinados.

Quando os jogos digitais são desenvolvidos especificamente para o contexto educacional, recebem diferentes denominações, sendo os mais comuns “jogos educacionais” ou “jogos educativos”, em alguns casos, são referidos como “jogos de aprendizagem”, “jogos sérios” ou, ainda, como simuladores, que também podem ser classificados como recursos educacionais.

Frequentemente, ao se abordar o uso de jogos educacionais, destaca-se seu potencial motivador como uma de suas principais características contudo, o impacto desses jogos vai além do fator motivação, pois contribuem significativamente para o desenvolvimento de uma ampla gama de habilidades e estratégias por parte dos alunos. Nesse sentido, começam a ser reconhecidos como recursos didáticos relevantes e fundamentais no processo de ensino e aprendizagem (Gross,2003).

dessa forma, tornam-se aliados não apenas na promoção do engajamento, mas também na construção de competências necessárias para o sucesso acadêmico e profissional. A seguir serão mostrados os benefícios que os jogos digitais podem trazer ao processo de ensino e aprendizagem são:

Efeito da motivação: Os jogos educacionais promovem uma alta capacidade para divertir e entreter as pessoas e ao mesmo tempo o aprendizado e incentivado por meio de ambientes interativos e dinâmicos (Hsiao, 2007), onde conseguem provocar interesse e motivam estudantes com desafios, curiosidade, interação e fantasia de acordo com (Balasubramanian, Wilson 2006). As tecnologias dos jogos digitais promovem uma experiência de estética e visual, de modo espacial muito rica e, são capazes de fascinar e aproximar os jogadores para dentro do mundo, as quais despertam o sentimento de aventura e entusiasmo (Mitchel, Savill-Smith, 2004).

Facilitador do aprendizado: Os jogos digitais têm a capacidade de favorecer o aprendizado em vários campos de conhecimento, permitindo a geração de

elementos capazes de representar uma enorme variedade de cenários, por exemplo, auxiliam o entendimento de ciências e matemática quando não é fácil manipular e visualizar determinados conceitos, como moléculas, células, e gráficos matemáticos (Fabricatore, 2000), (Mitchell, Savill-Smith, 2004). Os jogos operam com o aluno no papel de tomador de decisão e o expõem a níveis crescentes de desafios para proporcionar uma aprendizagem através da tentativa e erro (Mitchell, Savill-Smith, 2004).

Desenvolvimento de habilidades cognitivas: Os jogos digitais podem promover o aprimoramento intelectual, uma vez que, para superar os desafios propostos, os jogadores precisam desenvolver estratégias e compreender a interconexão entre diferentes elementos (Gross, 2003) além disso, favorecem o desenvolvimento de diversas habilidades cognitivas, como a resolução de problemas, a tomada de decisões, o reconhecimento de padrões, o processamento de informações, a criatividade e o pensamento crítico (Balasubramanian e Wilson, 2006).

Aprendizado por descoberta: Os jogos digitais estimulam a capacidade de exploração, experimentação e colaboração (Becta, 2001), a oferta de feedback instantâneo e um ambiente de baixo risco incentivam a experimentação e a curiosidade, promovendo o aprendizado por descoberta e a perseverança (Mitchell e Savill-Smith, 2004).

Experiência de novas identidades: Jogos digitais permitem aos estudantes vivenciar imersões em mundos alternativos e assumir diferentes identidades. Durante essa imersão, os jogadores aprendem competências associadas aos personagens dos jogos (Hsiao, 2007) por exemplo, ao controlar um engenheiro, médico ou piloto em um jogo ou simulador, o aluno absorve conteúdos e conhecimentos relacionados às atividades desempenhadas.

Socialização: Outra vantagem dos jogos educacionais é sua capacidade de servir como agentes de socialização, aproximando os estudantes, seja competitivamente ou cooperativamente, tanto no ambiente virtual quanto no espaço físico de escolas ou universidades, em rede, os alunos têm a oportunidade de compartilhar informações, trocar experiências, expor problemas relacionados aos jogos e oferecer suporte mútuo, criando um contexto de aprendizado colaborativo (Hsiao, 2007).

Comportamento especialista: Crianças e jovens que jogam videogames frequentemente se tornam especialistas nos jogos que dominam. Isso sugere que

jogos com desafios educacionais podem potencialmente transformar jogadores em especialistas nos contextos temáticos abordados (Vandeventer, White, 2002). Embora seja desafiador encontrar um único jogo que reúna todas as potencialidades mencionadas, é evidente que pode oferecer uma gama significativa de benefícios quando utilizada como recurso didático nas práticas pedagógicas.

Os jogos digitais já ocupam um papel de destaque na cultura contemporânea, levando diversos pesquisadores a explorar as razões de sua atratividade e os impactos que exercem sobre os indivíduos (Kirriemuir e McFarlane, 2004) nesse contexto, (Savi e Ulbricht, 2008) destacam a capacidade dos jogos digitais de facilitar o aprendizado em diversas áreas do conhecimento como:

[...] facilitador do aprendizado, os jogos digitais têm a capacidade de facilitar o aprendizado de várias áreas do conhecimento. Ao serem utilizados como um recurso de representação de um determinado assunto, os jogos auxiliam no processo de entendimento do que está sendo ensinado, por isso a importância dos professores utilizarem jogos na sua prática pedagógica porque os jogos além de facilitarem a aquisição de conteúdos, contribuem também para o desenvolvimento de uma grande variedade de estratégias que são importantes para a aprendizagem (SAVI e ULBRICHT, 2008, p.3).

Existe um crescente interesse entre os pesquisadores e professores em descobrir de que formas os jogos digitais podem ser utilizados como abordagem de recursos para apoiar a aprendizagem e quais os benefícios (Kirriemuir, Macfarlane, 2004). De modo a serem utilizados com fins educacionais os jogos em si precisam ter como objetivos de aprendizagem e ensinar conteúdos das disciplinas aos usuários, ou de modo que, promovam o desenvolvimento de técnicas ou das habilidades importante para a amplificar a capacitação cognitivas e intelectual dos alunos (Gross, 2003).

É importante ressaltar na questão que inibi a manipulação dos jogos educativos pelos educadores. De acordo com Savi, Ulbricht (2008), é importante fazer uma avaliação do progresso de aprendizagem dos alunos especialmente onde se tem uma classe com uma grande quantidade de alunos, concluindo esse ponto não basta apenas proporcionar a atividades com jogos educativos, é necessariamente verificar se os alunos estão atingindo os objetivos propostos e que possa fornecer um tipo de feedback para acompanhar o desempenho. Assim de acordo com Savi e Ulbricht:

Funcionalidades para o acompanhamento do progresso das turmas não são frequentemente encontrados nos jogos educacionais, mas alguns automatismos podem ser auxiliares importantes para os professores, como por exemplo, a geração de relatórios informando

em que nível cada aluno chegou, quanto tempo levou para resolver cada problema, principais dificuldade, erros cometidos, etc (SAVI e ULBRICHT, 2008, p.7).

De modo que Menezes (2003), fala importância dos jogos educativos de maneira que tem o principal objetivo o auxílio a aprendizagem de algum conteúdo curricular, poderá acabar se tornando uma árdua tarefa, pois por muitas das vezes o conteúdo fica em segundo plano e o aluno acaba somente se concentrando no desafio do que muitas vezes está desvinculada do conteúdo, portanto de acordo com Menezes:

O aluno poderá se envolver com tanto afinco na competição do jogo que não perceberá o que está sendo ensinado, ficando a sua atenção desviada para o jogo em si, que é mais divertido, e até conseguindo cumprir os objetivos ligados ao conteúdo, mas, de forma mecânica. Neste caso a presença do professor ainda é mais importante, pois deve conduzir o aluno à reflexão sobre a causa do erro e ou acerto fazendo com que ele tome consciência do conceito envolvido (MENEZES, 2003, p.4).

Então concluindo esse tópico, é importante destacar que durante a aprendizagem das crianças onde nada pode substituir o manuseio concreto dos objetos, a exploração e observação do ambiente físico e social, do corpo, da linguagem oral, do jogo, da vivência de experiências reais e nas interações decorrentes, como na parte do desenvolvimento, mas também não pode ser esquecida que a criança de hoje em dia precisa ter esse contato com as tecnologias na escola porque ela tem ela tem no seu cotidiano social.

Daí advém a importância das escolhas dos jogos educativos no qual serão trabalhados e o tipo de atividades de modo são propostas através dos mesmos, as quais eles devem apresentar para situações adequadas para serem trabalhadas neste tipo mídia, além de considerar que não é apenas o seu conteúdo, mas também a maneira como o jogo se apresenta e se e para um determinado público alvo.

3. PERCURSO METODOLÓGICO

A pesquisa realizada é de natureza qualitativa, com foco no desenvolvimento de um caminho metodológico que permita o contato com docentes e análise dos dados obtidos, a abordagem qualitativa é descritiva e exploratória, como destacado por Souza (2013), sem a necessidade de números, buscando compreender fenômenos com base em dados obtidos de artigos e materiais acadêmicos, com o

objetivo de aprimorar ideias e construir hipóteses sobre o processo de ensino e aprendizagem, especialmente no contexto do uso de jogos educativos.

O método de abordagem adotado foi o estudo de caso, conforme definido por Yin (2015), que é utilizado quando não se pode controlar os acontecimentos ou manipular as causas do comportamento dos participantes, mas o estudo de caso permite aprofundar a compreensão de um fenômeno específico, e sua metodologia é composta por três fases: exploratória, sistematização da coleta de dados e análise das descobertas, conforme Lüdke e André (1999).

A pesquisa foi realizada por meio de um estudo de campo em um projeto comunitário da Igreja Nazareno, com duração de 21 dias. Durante este período, foram feitas observações e análises do trabalho pedagógico, considerando o uso de recursos interativos no processo de ensino e aprendizagem, com foco na utilização de jogos educativos.

A técnica de pesquisa envolveu duas etapas, a primeira, de Pesquisa Bibliográfica, consistiu na coleta de dados a partir de materiais acadêmicos, livros, artigos, teses e outros, que ajudaram no referencial teórico da pesquisa., segundo Lakatos, Marconi (1991), a pesquisa bibliográfica busca colocar o pesquisador em contato com tudo o que foi escrito sobre o tema de estudo, segunda etapa foi a Pesquisa de Campo, que consistiu no acompanhamento da prática pedagógica em uma escola de reforço, com coleta de dados por meio de entrevistas, observações e registros sistemáticos, permitindo um contato direto com os sujeitos da pesquisa.

O lócus da pesquisa foi um projeto de reforço escolar vinculado à Igreja Nazareno, em Parintins-AM, destinado a famílias de baixa renda. O projeto oferece reforço escolar gratuito e atende alunos com dificuldades de aprendizagem, e para famílias que não tenha condições para reforço particular pago.

A pesquisa seguiu rigorosos procedimentos éticos, com a elaboração e assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) pelas participantes, a coleta de dados incluiu entrevistas com a professora, gravações e registros fotográficos, respeitando a privacidade dos alunos, cujos nomes foram substituídos por apelidos fictícios, as observações permitiram constatar que a professora adapta os conteúdos escolares para a turma, fazendo com que os alunos tivessem aprendizagem iguais uns aos outros, e os jogos adaptados foram aplicados na sexta-feira, conforme as conversas prévias e do agendamentos marcados no início e no final das aulas.

3. 1 TIPO DE PESQUISA

A presente pesquisa é de natureza qualitativa e para o desenvolvimento do processo da pesquisa, foi elaborado um caminho metodológico de modo que o estudo se fundamentou em uma abordagem qualitativa, assim permitindo o contato com docente e analisando os dados obtidos. Com uma abordagem qualitativa, segundo (SOUZA, 2013) et al, a pesquisa qualitativa ela não é apenas uma pesquisa baseada em números, mas sim descritiva.”

A pesquisa qualitativa descreve certo assunto no qual discorre sem necessidade de números. Uma pesquisa de classificação exploratória, pois ela propicia a exploração de dados obtidos artigos e materiais acadêmicos, onde nela pode-se aprimorar ideias e construir hipóteses, sobre o assunto. Levando em consideração todas as particularidades do processo de ensino e aprendizagem ligado ao jogo.

3. 2 MÉTODO DE ABORDAGEM

Como método de abordagem, estudo de caso é muito utilizado quando não se consegue controlar os acontecimentos e, portanto, não é de todo possível manipular as causas do comportamento dos participantes segundo com base nessas informações, apresentamos os meios pelos quais realizamos uma pesquisa em Educação, utilizando o estudo de caso em sua metodologia, que de acordo com Yin (2015, p. 2) “é apenas uma das muitas maneiras de se fazer pesquisa em ciências sociais sendo um método de abordagem que consiste, geralmente, em uma forma de aprofundar uma unidade individual, ou seja, um caso específico, um fenômeno”.

É importante destacar que os estudos de caso é habitual para compreender melhor a particularidade de uma dada situação ou um fenômeno em estudo. Por outro lado, um estudo de caso deve utilizar-se quando se pretende observar e descrever detalhada e aprofundamente um determinado fenômeno.

Para Lüdke e André (1999), o estudo de caso se assemelha mais a uma abordagem metodológica de pesquisa que a um tipo de procedimento. É composto de três fases: uma exploratória; outra de sistematização de coleta de dados e delimitação do estudo, e a última de análise e interpretação das descobertas.

3.3 PROCEDIMENTO DA PESQUISA

O estudo se desenvolveu por meio da Pesquisa de Campo, realizada em um projeto comunitário desenvolvido pela Igreja Nazareno, ocorrendo durante 21 dias, onde foram realizadas observações e análise do trabalho pedagógico, considerando o uso de recursos interativos para o processo de ensino e aprendizagem e, assim, propor metodologia de ensino que pudesse considerar os jogos educativos como parte deste processo.

3.4 TÉCNICA DE PESQUISA

Para alcançar os objetivos desta pesquisa, foram estabelecidas etapas a serem seguidas, a *1ª etapa*, ocorreu com a Pesquisa Bibliográfica, da qual os dados foram coletados a partir de pesquisa como trabalhos digitais, monografias, teses, livros digitais e físicos, E-books e obras indicadas, e a partir disso, analisar de autores que trabalham ou enfatizam em suas obras, temas relacionados para dar ênfase e constitui-se de maneira teórica esta etapa. Conforme com Lakatos e Marconi (1991, p. 183), a pesquisa bibliográfica:[...] abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo [...]. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado.

Assim a pesquisa bibliográfica é a base teórica para o estudo, devendo, por isso, constituir leitura seletiva, analítica e interpretativa de livros, artigos, reportagens, textos da Internet, filmes, imagens e sons. O pesquisador deve buscar ideias relevantes ao estudo, com registro fidedigno das fontes.

Ainda enquanto técnica de pesquisa os dados coletados foram a partir da observação fornecem subsídios para diagnosticar uma situação problema, facilitar a escolha das técnicas e procedimentos empregados na pesquisa e na avaliação da sua eficácia.

Nesse sentido, observamos com Mestre, Moser e Amorim (1998, apud CANO; SAMPAIO,2007,p.199) afirma que

[...] importância da observação e do registro sistemático do comportamento está no quanto a sociedade pode se beneficiar com a descrição minuciosa do comportamento, pois ela permite que profissionais de diferentes áreas possam se comunicar acerca de um fenômeno observado a partir de suas principais características.

A 2ª etapa, ocorreu a Pesquisa de Campo, da qual José Filho (2006), descreve como a necessidade de dialogar com a realidade que pretendesse investigar, onde obteve-se a coleta de dados a partir do acompanhamento, entrevistas, conversas com os sujeitos. Com uma *abordagem qualitativa*, Ludke e André (1996), permitindo um contato direto com o sujeito da pesquisa.

3.5 LÓCUS DA PESQUISA

O desenvolvimento da pesquisa ocorreu por meio de uma pesquisa de campo realizada em uma escola de reforço particular vinculada a uma extensão de uma igreja localizada no município de Parintins-AM. Durante o processo, foram utilizados um computador, uma TV e materiais didáticos interativos, incluindo jogos educativos, como o “jogo da memória”, “Quiz”, “Jogo das comparações”.

O local escolhido para a Pesquisa de Campo e assim coleta de dados é um reforço escolar, nomeado como Projeto Reforço Escolar, da qual é um projeto voluntário e gratuito ofertado pela Igreja do Nazareno, localizado na rua Maués, bairro São Vicente. Fruto do Projeto Povos, tem como seu alvo famílias de baixa renda, da qual não possuem condições financeiras para matricular seus filhos em reforços escolares particulares.

Figura 1: Igreja Nazareno



Fonte: Acervo do pesquisador, 2024.

Com 20 vagas, o Projeto Reforço Escolar foi fundado em 2021, da qual conta com o trabalho de pessoas voluntárias para a limpeza, doação de materiais escolar, brinquedos pedagógicos e refeição, com funcionamento de apenas um horário e uma única turma, neste ano de 2024, o funcionamento ocorre no horário vespertino. A turma é constituída de alunos com dificuldades de aprendizagem e direcionados com apenas uma professora, o reforço atende as séries de 1º ao 3º ano. Abaixo, está o quadro dos alunos da turma, com nomes fictícios, ou apelidos escolhidos pelos mesmos, não está em ordem alfabética, porém estão na ordem da chamada:

Tabela 1: Nomes/Apelido dos alunos participantes da pesquisa de campo.

Numeração	Nome Fictício	Idade	Série
1	Aninha	6 anos	1º ano
2	Ay	8 anos	3º ano
3	Aggie	6 anos	1º ano
4	Abe	8 anos	3º ano
5	Cris	6 anos	1º ano
6	Dani	6 anos	1º ano
7	Ed	7 anos	2º ano
8	Juca	8 anos	3º ano
9	Moa	7 anos	1º ano
10	Sofi	8 anos	3ºano
11	Gui	8 anos	3º ano
12	Era	8 anos	4º ano
13	Samu	8 anos	3º ano

Fonte: Elaborado pelo próprio pesquisador, 2024.

Antes de acompanhar a turma, foi elaborado e explicado para a professora e a organizadora do reforço o TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido) e a assinatura do documento que garante a ética, proteção de imagem e procedimentos aos participantes, da qual segundo o quadro anterior, a nomeação dos alunos foi feito por apelidos para proteger suas imagens. Foi feito o acompanhamento da turma durante 21 dias úteis na semana, no mês de novembro, fazendo anotações da metodologia da professora e do funcionamento da turma, fazendo registros, como entrevistas e fotos, buscando não capturar o rosto dos alunos.

Para enriquecer a coleta de dados, foi feita entrevista com a professora, da qual foi consentido a gravação para análise e posteriormente, transcrever seu relato para o estudo desta pesquisa. Com o acompanhamento da turma, foi possível observar que a metodologia da professora engloba todos os conteúdos ensinados nas escolas, porém o adapta para a turma, buscando nivelar ao máximo possível aos alunos, trabalhando um conteúdo por semana, em uma sequência didática que envolve diversas disciplinas, foi possível elaborar os jogos de mídia e acordo com o conteúdo ensinado durante a semana, da qual foi realizado com notebook e TV, aplicado na sexta-feira, da qual é um dia escolhido pela mesma para uma aula mais livre e espontânea.

4. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS

A execução da Pesquisa de Campo foi realizada em uma pequena sala de aula que contava com a participação de 12 alunos, sendo 6 meninas e 6 meninos. A execução das atividades teve uma duração média de 45 minutos a 1 hora.

Antes da aplicação dos jogos, foi realizado um agendamento prévio com a educadora responsável, bem como obtida a autorização da coordenadora do projeto de extensão da igreja. Além disso, foi garantido o sigilo da identidade dos alunos e da educadora envolvida, com o objetivo de preservar sua privacidade. As medidas também incluíram a criação de um ambiente acolhedor, promovendo conforto e bem-estar para todos os participantes.

Desta forma, foi realizado um acompanhamento no ambiente de reforço particular durante um período de 21 dias, foi conduzida uma pesquisa de campo com o objetivo de compreender o ambiente educacional, observar a abordagem metodológica adotada pela professora e o comportamento dos alunos em relação aos jogos digitais propostos. O acompanhamento dos alunos foi realizado em dias úteis, totalizando 5 dias por semana, exceto em casos de feriados ou imprevistos que eventualmente interromperam o cronograma.

Ao longo da pesquisa, os primeiros 4 dias de cada semana foram dedicados à observação direta do comportamento dos alunos durante as atividades pedagógicas conduzidas pela professora. Nessas ocasiões, foi possível analisar como os alunos

interagiam com a metodologia tradicional empregada, identificando pontos de engajamento, dificuldades ou desinteresse.

No quinto dia, da primeira semana do mês de novembro, adotou-se uma dinâmica diferenciada, onde foram divididos em dois turnos. No primeiro turno, a professora aplicava sua metodologia habitual com os alunos, enquanto no segundo turno, implementava a metodologia baseada no conteúdo da matéria estudados utilizando o uso dos jogos digitais em formato de mídia. Essa abordagem permitiu uma comparação direta entre as duas metodologias, além de uma análise das reações espontâneas dos alunos, e a participação ao interagirem com os jogos digitais.

Essa estrutura foi replicada para cada jogo digital utilizado na pesquisa, respeitando sempre o mesmo modelo de alternância metodológica, os jogos digitais propostos foram selecionados de forma estratégica, visando alinhar seus objetivos pedagógicos.

4.1 CONTEÚDOS EXPLORADOS E OS JOGOS ELABORADOS, CONFORME O ASSUNTO:

Tabela 2: Jogos de mídias digitais elaboradas pelo próprio autor.

Assunto	Jogos de mídias digitais
Meio ambiente e conscientização	Quis
Formas geométricas	Jogo das comparações
Tipos de Animais	Jogo da memória
Alimentação saudável e não saudável	Quiz

Fonte: Quadro elaborado pelo autor, 2024.

A análise dos resultados levou em consideração não apenas os aspectos comportamentais, como motivação, curiosidade e colaboração, mas também o desempenho dos alunos nas atividades realizadas durante e após os efeitos da inserção dos jogos digitais no ambiente de aprendizagem e como essa estratégia dialoga com as metodologias tradicionais.

O objetivo foi observar a abordagem metodológica habitual da professora se estimulou o interesse dos alunos em sala de aula, e contribuiu para a pesquisa do estudo, da qual segundo entrevistas, a professora utilizava ferramentas digitais em aulas mais lúdicas e livres.

Ao longo dos dias, foi possível realizar o reconhecimento do ambiente educacional, o que incluiu conhecer os alunos juntamente com a professora, bem como observar o espaço físico e a dinâmica das aulas. Esse processo permitiu compreender a forma como a professora conduzia suas aulas, além de identificar como os alunos assimilavam os conteúdos propostos e se enfrentavam dificuldades em relação aos métodos aplicados por ela.

Durante este acompanhamento, foram realizadas diversas conversas com a professora acerca dos alunos e de como ela aplica sua metodologia de ensino, de modo a garantir a participação ativa dos estudantes nas atividades, promovendo um aprendizado significativo e inclusivo durante as aulas.

Houve momentos em que foi perceptível a diferença no ritmo de aprendizado entre os alunos, com alguns apresentando maior rapidez na assimilação dos conteúdos, enquanto outros demonstravam maior dificuldade, porém isto é justificado devido a sala ser constituída por alunos em níveis diferentes. Diante disso, a professora elaborou um método que permitiu aos alunos acompanhar o ritmo de aprendizagem de forma conjunta, garantindo que nenhum deles ficasse para trás.

Em relação aos conteúdos trabalhados, foram criados os jogos digitais em formato de mídias como ferramentas pedagógicas, e adaptado aos conteúdos trabalhados em sala de aula, alinhadas ao tema semanal, com o objetivo de engajar os alunos e facilitar o processo de aprendizado. Observou-se uma participação bastante positiva dos alunos em relação a essas atividades. Para registrar e comprovar a efetividade dessa abordagem, foram realizados registros fotográficos, devidamente autorizados pela professora, e aplicada uma pequena avaliação para testar os conhecimentos adquiridos pelos alunos.

Vale salientar que fatos inesperados ocorreram durante a pesquisa de campo, entretanto o que mais marcou foi que, havia situações onde tinha poucos alunos por motivos de estarem doentes ou dias de chuvas. Portanto, essas experiências contribuíram suficientes para atender aos objetivos estabelecidos nesta pesquisa, considerando as metas delineadas ao longo deste trabalho.

4. 2 ENSINO DO REFORÇO ESCOLAR E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA A COMUNIDADE

Ao longo do acompanhamento que ocorreu durante esses dias que foi feito a aplicação da pesquisa de campo, percebe-se que o local designado para a pesquisa de campo é uma ação dada pela igreja onde o reforço particular é ao mesmo tempo pública. Nisso essa ação é destinada para as pessoas que não tem condições financeiras para colocar seus filhos em reforço particular.

Analisando esse ponto, destacamos que essa é a realidade de muitas famílias a qual não há condições de colocar seu filho em um reforço particular, tendo uma vista que essa ação a qual foi proposta pela igreja vem ajudando essas famílias de baixa renda a terem a oportunidade de ingressar os seus filhos desenvolver a aprendizagem, a qual vai trabalhar e compreender melhor os conteúdos no qual vai superar as dificuldades de cada aluno.

Figura 2: Sala de aula



Fonte: Acervo do pesquisador, 2024.

Outro ponto crucial além de ter um local onde o aluno pode desenvolver melhor os conteúdos como também há uma professora a qual tem todo o cuidado e que busca ajudar cada um dos seus alunos no sentido que eles possam ter as capacidades de aprender, observando este aspecto há um profissional dedicado ao seu trabalho mostrando profissionalismo que nesse ambiente de ensino além de criar essa metodologia que os alunos possam aprender de forma eficiente e facilitando para cada um dos alunos sem ter a preocupação dos alunos ficarem atrás umas das outras.

[...] quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas

através de atividade lúdica (...), é fundamental que os professores tenham conhecimento do saber que a criança construiu na interação com o ambiente familiar e sociocultural, para formular sua proposta pedagógica (NEGRINI, 1994, p. 20).

Nesse contexto, o autor, demonstra que cabe ao professor perceber e atender essas lacunas da tecnologia e a educação, isso se justifica pelo fato de que, desde a infância, as crianças demonstram um interesse natural em explorar e compreender o mundo ao seu redor, sendo capazes de construir conhecimento de forma significativa.

A ação conjunta entre os educadores e os demais membros da instituição escolar desempenha um papel crucial para assegurar que o desenvolvimento infantil ocorra de maneira integrada e holística. Essa abordagem exige atenção desde o planejamento educacional até a execução das atividades pedagógicas. Nesse processo, as atividades lúdicas assumem uma posição de destaque, evidenciando-se a relevância dos jogos como ferramentas indispensáveis para a formação de conceitos no contexto da alfabetização infantil.

Assim, torna-se evidente que a integração estratégica entre tecnologia, pedagogia e prática educativa contribui significativamente para um ensino mais dinâmico e alinhado às necessidades das crianças no mundo contemporâneo.

As crianças de hoje em dia representam a geração que vivencia uma conectividade intensa e constante com a tecnologia, enfrentando tanto as oportunidades quanto desafios. Que muitas das vezes são impactadas pelo ambiente digital, mesmo sem ter interagido diretamente com ele. Portanto é importante ressaltar os benefícios que a tecnologia pode trazer para pesquisas futuras no campo do desenvolvimento infantil.

A tecnologia pode ser um recurso muito valioso quando se trata de promover um aprendizado interativo e acessível. Ferramentas digitais também podem ser aliadas no monitoramento do desenvolvimento infantil e na identificação precoce de dificuldades. Para isso, é essencial que os professores se engajem em uma formação contínua sobre as novas tecnologias e que suas implicações no desenvolvimento infantil. Apenas assim será possível garantir que essa nova era digital se torne um aliado no crescimento saudável das crianças.

4. 3 JOGOS DIGITAIS E EDUCAÇÃO: UMA POSSIBILIDADE NA METODOLOGIA PEDAGÓGICA

Os jogos e brincadeiras fazem parte da infância das crianças do qual contribui para o desenvolvimento dos mesmos, ajudando no processo de aprendizagem bem como: autonomia, habilidade cognitivas, processos mentais, linguagem, interação social, habilidades estas que podem ser desenvolvidas em meio social ou sozinhas. O Autor discorre que os jogos são essenciais na infância, pois através destes que a criança se conhece, em seguida, sua autonomia e identidade.

O jogo é brincadeira estimula o raciocínio e imaginação e permitem que a criança explore diferentes comportamentos situações capacidades e limites faz se necessário então promover a diversidade dos jogos e brincadeiras para que se ampliem a oportunidade que os brinquedos e jogos podem oferecer (Nallin 2005, p. 26).

É nesse sentido que foram elaborados jogos com elementos dos quais os alunos já conhecem, adaptados com conteúdo trabalhados durante a semana, os jogos foram aplicados na sexta-feira.

O primeiro jogo trata se de um *Quiz*, um jogo constituído por perguntas e as respostas estão em alternativa, um jogo que exercita as habilidades de pensamento, interação entre a equipe, respeito a opinião do outro, além de oferecer avaliação de conhecimentos acerca do conteúdo trabalhado.

O Quiz foi elaborado com o tema acerca do *Meio Ambiente*, devido grandes secas sofridas na região amazônica, os impactos ambientais causados pelos homens.

“[...] os homens causam muitas coisas ruins no meio ambiente, colocam fogo nas matas e os animais ficam sem casa ou morrem.” (Ay, 8 anos.)

“[...] eu vou pescar com meu pai e meu avô, as vezes fica grudado tampa de garrafa [...] as vezes a rabeta fica engatada na linha, tinha até uma bota marrom.” (Sofi, 8 anos)

“[...] quando vou pro interior, alguns garotos ficam balando os passarinhos pra comer, porque não tem peixe no rio.” (Moa, 7 anos).

O conteúdo acerca do meio ambiente foi trabalhado através de vídeos e produções artísticas, além de alguns documentários que retratavam o cenário do desmatamento das árvores na Amazônia, poluição dos rios, animais sendo resgatados, buscando com que os alunos tornassem conscientes de suas atitudes em relação ao meio ambiente.

Portanto, este jogo foi elaborado com o objetivo de fortalecer o conhecimento dos alunos, promovendo não apenas o aprendizado, mas busca promover o desenvolvimento de atitudes positivas como respeito e empatia, os alunos não apenas ampliam seus conhecimentos no jogo.

Mas como também cultivam comportamentos que podem servir de exemplo para outras crianças e adultos em seu convívio, a proposta do jogo vai além da aprendizagem, são ensinados a agir de maneira correta como habilidades cognitivas e comportamentais, dessa forma o jogo se torna uma ferramenta poderosa na construção de uma aprendizagem mais significativa incentivando o crescimento pessoal e social dos alunos de maneira lúdica e educativa, ao observamos o quanto importante o jogo pode se fazer em nossas vidas, além de ser uma forte ferramenta que traz formas novas de aprender como se divertir jogando.

Figura 2: Quiz: Meio Ambiente



Fonte: Acervo pessoal do pesquisador, 2024.

Na segunda semana do acompanhamento, foi trabalhado o conteúdo sobre as *formas geométricas*, realizada com explicações, atividades de recortes e colagem em livros, dobraduras que permite o desenvolvimento de auto concentração, coordenação motora, com intuito de que os alunos desenvolvessem habilidades espaciais, além de assimilar as formas geométricas em objetos em sala de aula ou em suas convivências cotidianas.

“É um conteúdo já trabalhado em sala de aula nas escolas, porém pela quantidade de alunos, nem sempre a professora consegue explicar as dúvidas dos alunos, devido a questão de confiança, então reforço conteúdos e eles entendem melhor [...] gosto de usar vídeos que tenham música também, é uma maneira alternada para se aprender.”
(Professora do reforço escolar).

Com intuito de avaliar se os alunos de fato conseguiram compreender o conteúdo, foi elaborado um jogo de comparações, um jogo que tem o intuito de desafiar os alunos, elaborado e apresentado em vídeo e com contagem regressiva, o jogo apresentava uma forma geométrica e um objeto do cotidiano, fazendo com que ambos fossem comparados, assim sob avaliação, era analisado se os alunos conseguiram compreender e assimilar o conteúdo.

“Quando eu olho pra bola eu lembro da esfera ou do círculo.” (Gui, 8 anos)

“O jogo foi bem fácil, eu gosto de jogar [...] quando não tinha TV na sala a gente não jogava assim, mas assistimos muitas coisas e a professora coloca filmes e jogos legais.” (Aggie, 6 anos)

“Esse jogo é fácil.” (Samu, 8 anos)

“[...] o quadro, a bola de jogar, nosso copo, o caderno [...] (Juca, 8 anos).

Essa importância de assimilação é essencial para o aprendizado dos alunos, pois as formas geométricas estão presentes no dia a dia dos alunos, para sua compreensão no meio social, seu raciocínio lógico, portanto o jogo foi elaborado com instruções, dicas e algumas orientações da professora, da qual sempre busca fazer com que o exercício seja desafiador, pois os mesmos gostam de competir entre si, entre times de meninos e meninas, com intuito de exercitar a capacidade dos alunos de reconhecer, entender, assimilar e compreender, aprimorando seus conhecimentos de maneira divertida e lúdica, pois segundo a professora, é de suma importância estimular o aluno com abordagens diferentes, principalmente através de brincadeiras e jogos, essas abordagens torna a aprendizagem mais envolvente que proporciona o ato de aprender, junto com essa experiência aliada ao estímulo contínuo promove interesse criando condições favoráveis no desenvolvimento de percepção trabalhada na mente do aluno (Fernandez, 2001).

Figura 3: Jogo das comparações



Fonte: Acervo pessoal do pesquisador, 2024.

O terceiro jogo realizado na terceira semana do mês de novembro foi adaptado ao conteúdo sobre os “*tipos de animais*”, ou seja, animais marinhos, terrestres e aéreos. Este conteúdo trabalha a associação dos alunos a respeito dos animais que conhecem, pois estão associados à sua convivência, permitindo que os mesmos associem com mais rapidez o conteúdo trabalhado. Não somente isto, mas estendendo para outras áreas como ciências, geografia e português, trabalhando dessa maneira a interdisciplinaridade.

O jogo foi desenvolvido visando o conhecimento dos alunos, o jogo da memória que trabalha com animais dos quais os alunos conhecem, permite uma interação maior, envolvendo estratégias que valorizassem conhecimentos dos alunos, garantindo uma maior interação entre os alunos, este jogo também obteve frutos de relatos e experiências dos alunos com os animais apresentado, além de conhecimento e visão de mundo dos mesmos, assim “[...] a interdisciplinaridade é um processo metodológico de construção do conhecimento pelo sujeito com base em sua relação com o contexto e com a realidade, com sua cultura.” (Freire, 2001, p. 135).

“Meus animais preferidos são gatinhos e cachorrinhos, ganhei uma tartaruga da vovó.” (Aninha, 6 anos)

“Quando fui viajar eu vi um boto!” (Abe, 8 anos)

“Quando tem exposição, a mamãe vai me levar pra andar no cavalo.” (Cris, 6 anos).

O resultado deste jogo foi muito satisfatório, pois houve a participação dos mesmos, notou-se que as aulas de sexta-feira eram a mais esperada pelos mesmos, pois sabiam que seria uma aula diferente, participativa e interativa, além de relatos empolgantes dos alunos.

Figura 4: Jogo da memória: Tipos de animais



Fonte: Acervo pessoal do pesquisador, 2024.

O quarto jogo, foi elaborado assim como os outros, conforme o conteúdo trabalhado durante a semana, da qual trata-se de alimentos *saudáveis e não saudáveis*, em uma roda de conversa, foi realizada uma roda de conversa sobre os alimentos que os alunos costumam consumir, então foram apresentadas diversas situações em que os alunos deveriam prestar atenção, articulado a uma sequência didática, o conteúdo trabalhado foi feito em diversas formas, incluindo os hábitos de higiene pessoal, levando-os a refletir sobre sua autonomia, identificação de hábitos de higiene pessoal e hábitos alimentares, desenvolvimento da consciência crítica, além de articular ao meio ambiente, da qual foi conteúdo trabalhado anteriormente.

É perceptível, ao analisar a metodologia da professora, que ao trabalhar um assunto, busca ressaltar elementos trabalhados anteriormente, assim reforçando aos alunos seus conhecimentos e ampliando a compreensão. Portanto, é essencial que o professor tenha criatividade para trabalhar de maneiras alternadas e diferentes, principalmente ideias lúdicas que promovem o aprender brincando, permitindo um espaço onde, diferente da sala de aula na escola, o espaço do reforço escolar seja um lugar em que a criança tem sua vez e voz, respeitando si mesmo e ao outro.

Para tanto, ser um bom professor requer o domínio da matéria, a competência para ensinar, a preocupação com os métodos de aprendizagem, e a aceitação afetiva inserida no convívio harmonioso com os alunos, para que haja construção de saberes e competências que valem para uma vida toda e não momento da apenas na aprendizagem (Rodrigues, 2013, p.25).

É nesse sentido que os jogos de mídia digital contribuem como uma alternativa na metodologia pedagógica, vivenciar essas experiências é essencial, principalmente porque envolve outras crianças, criando memórias ricas e memoráveis.

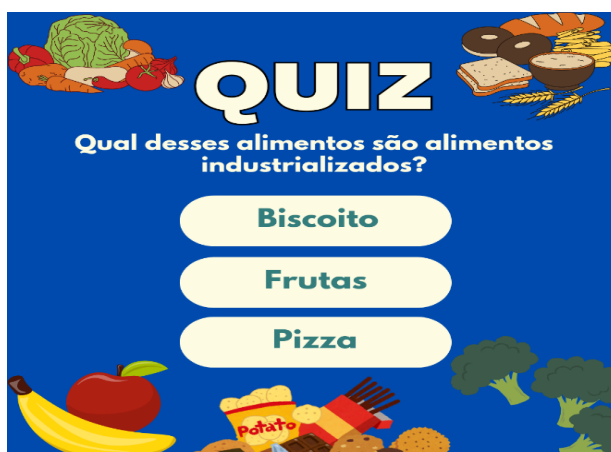
“A mamãe me levou pra comer pizza no sábado.” (Dani, 6 anos)

“[...] sabia que eu ajudei a plantar cenoura na horta do titio?”. (Ed, 7 anos).

O jogo da memória sob tema de alimentação, reúne os alunos em equipes e quando não, em duplas, porém nunca ocorrem sozinhos ou quietos, sempre estão interagindo uns com os outros. O jogo resultou, além da participação dos alunos, relatos e memórias, de experiências vividas relacionadas a lugares que foram com familiares e amigos.

As experiências evocadas durante a atividade frequentemente remetem a momentos significativos vividos em família ou com amigos, como visitas a restaurantes, feiras ou refeições especiais em casa. Esses relatos enriquecem o ambiente de aprendizado, trazendo conexões emocionais e contextos reais para o conteúdo abordado, essa abordagem não apenas reforçou o aprendizado de conceitos relacionados à alimentação, mas também fomentou o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais, como a empatia, a comunicação e o trabalho em equipe. Dessa forma, o jogo não só abordou o tema educacional proposto, mas teve um aprendizado completo incluindo momentos divertidos com os alunos.

Figura 5: Quiz: Alimentos saudáveis e não saudáveis



Fonte: Acervo do pesquisador, 2024.

(Ausubel, 1978) discorre sobre a importância da aprendizagem significativa no desenvolvimento educacional dos alunos, onde o objetivo é relacionar os conhecimentos prévios com os conhecimentos novos a serem adquiridos pelo

educando, sendo este o principal objetivo da aprendizagem significativa. Esta teoria defende que o aluno seja o centro da ação que resultará em aprendizagem e isto é possível com o dos jogos digitais.

Em suma, diante das apresentações e produção de pesquisa é notório que a contribuição da tecnologia para o processo de alfabetização é importante, pois, permite ao aluno o acesso a uma diversidade de textos por meio dos Jogos digitais como aspectos comunicacionais e educacionais, que possibilitam o processo de aprendizagem fazendo a função social e educacional do ato de brincar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência e a participação dos alunos e da professora da escola de reforço da extensão da igreja Nazareno em Parintins (AM) foram fundamentais para o desenvolvimento desta pesquisa de campo. A análise realizada constatou que os jogos digitais oferecem inúmeros benefícios para os estudantes, como a participação espontânea, interação positiva e a aprendizagem, evidenciada pelo entusiasmo dos alunos durante as atividades. Contudo, também foram identificados desafios relacionados à implementação desses jogos no ambiente escolar, como a baixa adesão de alunos em determinados momentos e problemas técnicos recorrentes nos equipamentos disponíveis.

Diante disso constata-se que o objetivo geral foi atendido porque efetivamente o trabalho conseguiu demonstrar que apesar desses desafios, ficou evidente que, quando utilizados de forma adequada, os jogos digitais podem se consolidar como ferramentas pedagógicas eficazes, promovendo a motivação e o engajamento dos alunos no processo de aprendizagem. Torna-se, portanto, indispensável destacar as oportunidades proporcionadas pelos jogos digitais, que, quando incorporados às práticas pedagógicas, tornam-se aliadas poderosas.

Os encontros realizados com os alunos demonstraram que o aprendizado foi colaborativo e saudável, permitindo que os estudantes compartilhassem suas dúvidas e dificuldades, superando-as juntos. Essa dinâmica reforça o potencial dos jogos digitais em criar um ambiente de aprendizagem mais participativo e interativo.

À luz da constante evolução tecnológica, torna-se evidente a necessidade de adaptar os métodos de ensino para acompanhar essas transformações. À medida que a tecnologia avança, também precisamos avançar em nossas práticas pedagógicas,

garantindo que o processo de aprendizagem seja relevante, inovador e eficaz para atender às demandas das futuras gerações. Assim, os jogos digitais se apresentam como aliados indispensáveis para a construção de uma educação mais dinâmica, acessível e significativa.

REFERÊNCIAS

ALVARES, Ana Maria T. **Informática na educação: Estudo dos jogos educativos computadorizados (Aspectos técnicos, Educacionais e Valorativos)**. Dissertação de Mestrado. 2004.

BALASUBRAMANIAN, Nathan; WILSON, Brent G. Games and Simulations. In: **SOCIETY FOR INFORMATION TECHNOLOGY AND TEACHER EDUCATION INTERNATIONAL CONFERENCE**, 2006.

EGENFELDT-NIELSEN, S. **The challenges to Diffusion of Educational Computer Games**. Denmark: IT-University of Copenhagen, 2010.

FABRICATORE, C. **Learning and videogames: An unexploited synergy**. In: INTERNATIONAL CONFERENCE OF THE ASSOCIATION FOR EDUCATIONAL COMMUNICATIONS AND TECHNOLOGY, 2000, Denver, Colorado. Proceedings...Farmington Hills: Learning Development Institute, 2000

FERNANDES, Naraline Alvarenga. **Uso de jogos educacionais no processo de ensino e de aprendizagem**. 2010.

FERNANDEZ, A. **O saber em jogo: A psicopedagogia propiciando autorias de pensamento**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

GROS, Begoña. The impact of digital games in education. **First Monday**, v. 8, n. 7, jul. 2003.

GROS, B. (Coord.). **Videojuegos Y Aprendizaje**. Barcelona: Editora Graó, 2008.

GRÜBEL, Joceline M.;BEZ, Marta R..**Jogos Educativos**. Instituto de Ciências Exatas e Tecnológicas – Centro Universitário Feevale. v.4 nº 2, dez. 2006. Novo Hamburgo, RS,2006.

HSIAO, Hui-Chun. **A Brief Review of Digital Games and Learning**. DIGITEL 2007, The First IEEE International Workshop on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning. Los Alamitos, CA, USA: IEEE Computer Society, 2007.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: **O Jogo como elemento da Cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

JOSÉ FILHO, M. Pesquisas: contornos no processo educativo. In: JOSÉ FILHO, M; DALBÉRICO, O. **Desafios da pesquisa**. Franca: Unesp-FHDSS, p.63-75, 2006.

KOLB, A Y.; KOLB, D. A. **The Kolb learning style inventory** - Version 3.1. 2005 Technical Specifications. Boston, MA: Hay Resource Direct, v. 200, p. 72, 2005.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos da metodologia científica** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2005.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli. **Pesquisa em educação**: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **A importância das brincadeiras na evolução dos processos de desenvolvimento humano**. 2003.

MANTOAN, M. T. E. **Inclusão**: o que é? Por quê? Como fazer? 2ed. São Paulo. Moderna, 2006 (Cotidiano escolar).

Mestre, M. B. A., Moser, A. M., & Amorim, C. A. (1998). **Observação e registro do comportamento**. Psicologia Argumento, 16(22), 45-58.

MENEZES, C. **Desenvolvimento de Jogos Digitais como Estratégia de Aprendizagem**. 2003.

NALLIN, F.G.C. **O papel dos jogos e brincadeiras na educação infantil**. Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas, como um dos pré-requisitos para a conclusão da Licenciatura em Pedagogia, Campinas, SP, 2005.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

PRENSKY, M. **Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais**. São Paulo: Senac, 2012.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Editora Senac. São Paulo, 2021.

RIBEIRO, Fernanda Rodrigues. **Jogos educacionais digitais para ensino de língua portuguesa: uma proposta de avaliação didático-pedagógica e ergonômica**. UECE, Fortaleza, 2013.

RIZZI, Leonor e HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança**. Ed. Ática, 6ª edição, Série Educação. 1997.

RODRIGUES, S.L. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. Dissertação de mestrado apresentado à Comissão Examinadora da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, DF, p.12-8, 2013.

SALEN K. T. Introduction: Getting in the Game. In: SHAPIRO, J. et al. **MindShift. Guide to Digital Games and Learning**. MIT. New York, 2015.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios**. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 6, n. 1, 2008.

SOUZA, Dalva Inês de et al. **Manual de orientações para projetos de pesquisa**. 1. ed. Novo Hamburgo: Liberato, 2013. 55 p. v. 1.

TELES, Maria Luiza Silveira. **Socorro! É proibido brincar!** Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar: o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes.1989.

YIN, Robert K. **Estudo de Caso-: Planejamento e métodos**. Bookman editora, 2015.