

## JOGOS DIGITAIS: UMA FERRAMENTA FAMILIAR NO AUXÍLIO A EDUCAÇÃO

HELOÍSA SILVA MENEZES BARROS <sup>1</sup>  
ANTONIO MARCOS DA SILVA SOUTO <sup>2</sup>  
HELDER ANTERO AMARAL NUNES <sup>3</sup>

### INTRODUÇÃO

A alfabetização é uma etapa fundamental no processo educacional, pois é nesse momento que as crianças adquirem as habilidades de leitura e escrita, que são essenciais para a sua formação acadêmica e cidadã. No entanto, sabemos que nem sempre esse processo é fácil e motivador para os alunos. É importante destacar que a educação infantil não é uma responsabilidade exclusiva das instituições de ensino; a família desempenha um papel crucial nesse processo. A parceria entre a escola e a família é fundamental para proporcionar um ambiente propício à aprendizagem, onde as crianças se sintam incentivadas e apoiadas em seu desenvolvimento (PAIVA, 2023).

A relevância desta pesquisa reside no fato de que a utilização dos jogos digitais na alfabetização pode abrir novas perspectivas para o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais dinâmico, motivador e eficiente. À medida que cada vez mais crianças utilizam dispositivos como smartphones e tablets como uma forma lúdica e interativa de aprender e se entreter, a integração da tecnologia educacional torna-se uma abordagem essencial para alcançar esse público (RIBEIRO, 2015). Os pais também desempenham um papel fundamental nesse contexto, pois podem fazer uso de dispositivos móveis para contribuir com a educação de seus filhos através de aplicativos educacionais. A tecnologia não apenas auxilia no processo de alfabetização, mas também promove uma maior interação entre pais e filhos, fortalecendo os laços familiares e estimulando a aprendizagem em casa (DE OLIVEIRA MELLE, 2019).

Compreender como os jogos digitais podem ser incorporados de maneira adequada e contextualizada na prática educacional contribui para o desenvolvimento de estratégias

---

<sup>1</sup> Acadêmico do Curso Técnico em Informática Integrado do Instituto Federal de Pernambuco - IFPE, [hsmb1@discente.ifpe.edu.br](mailto:hsmb1@discente.ifpe.edu.br);

<sup>2</sup> Mestre em Matemática, Professor do Instituto Federal de Pernambuco - IFPE, [antonio.souto@afogados.ifpe.edu.br](mailto:antonio.souto@afogados.ifpe.edu.br);

<sup>3</sup> Mestre em Tecnologias Educacionais, Professor do Instituto Federal de Pernambuco - IFPE, [helder.nunes@afogados.ifpe.edu.br](mailto:helder.nunes@afogados.ifpe.edu.br);

pedagógicas inovadoras e eficazes no ensino da leitura e escrita. Isso não apenas torna o processo de alfabetização mais atraente para as crianças, mas também permite que os educadores e pais desempenhem um papel mais ativo e eficaz no apoio ao desenvolvimento das habilidades de alfabetização de seus filhos (DA SILVA, 2023). Em um mundo cada vez mais digital, a pesquisa sobre a integração de jogos educacionais oferece uma oportunidade valiosa de aliar a tecnologia ao aprendizado, preparando as crianças para os desafios do século XXI.

## **METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)**

Foi empregado um método de pesquisa de natureza exploratória e bibliográfica, envolvendo a consulta e análise de uma ampla gama de artigos e textos que exploram detalhadamente o uso de jogos digitais educacionais. Essa revisão bibliográfica minuciosa nos permitiu adquirir uma compreensão profunda das tendências, teorias e práticas atuais relacionadas aos jogos educacionais, bem como identificar os principais desafios e oportunidades no campo.

Além disso, para garantir uma análise comparativa completa e atualizada, realizamos uma pesquisa abrangente nos aplicativos mais populares disponíveis nas principais lojas de aplicativos. Isso nos proporcionou uma visão prática e direta dos aplicativos educacionais mais relevantes e amplamente adotados atualmente. Ao considerar esses aplicativos em relação aos critérios-chave destacados na literatura atual sobre jogos digitais educacionais, pudemos obter insights valiosos sobre como essas ferramentas estão atendendo às necessidades educacionais das crianças em diferentes contextos.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Para avaliar qual jogo infantil pode melhor auxiliar no processo de ensino-aprendizagem das crianças em casa, com o auxílio dos pais, realizamos uma comparação entre cinco opções: "ABC com animais", "Ler e contar", "Bini ABC", "Alfabrincando" e "Lelesílabas". Nossa análise se concentrou em várias características importantes para a experiência educacional das crianças.

Primeiramente, examinamos a presença de recursos de alfabetização e alfabetização numérica em cada jogo. Constatamos que "ABC com animais", "Ler e contar" e "Alfabrincando" oferecem recursos de alfabetização, enquanto "Bini ABC" e "Lelesílabas"

não apresentam essa funcionalidade. Isso significa que os três primeiros jogos fornecem atividades relacionadas à aprendizagem do alfabeto, letras e números, o que pode ser valioso para o desenvolvimento das crianças em idade pré-escolar.

Outro aspecto relevante é a existência de compras dentro do aplicativo (*in-app purchases*). Descobrimos que "ABC com animais" e "Alfabrincando" possuem compras dentro do aplicativo, enquanto "Ler e contar", "Bini ABC" e "Lelesílabas" não oferecem essa opção. Para muitos pais, a ausência de compras dentro do aplicativo pode ser um fator determinante na escolha de um jogo educativo, uma vez que evita gastos não planejados.

A narrativa e a interação também são fatores-chave na avaliação dos jogos. "ABC com animais" apresenta um narrador com voz clara que associa letras do alfabeto a animais e fornece feedback sobre respostas corretas ou incorretas. "Ler e contar" oferece uma experiência como narrador em diversos momentos do jogo. "Bini ABC" concentra-se em atividades de soletração de letras. "Alfabrincando" enfoca a soletração de letras e sílabas, enquanto "Lelesílabas" se concentra na formação de palavras por meio da combinação de sílabas. Essas diferentes abordagens narrativas podem influenciar a preferência das crianças e dos pais, dependendo das necessidades específicas de aprendizado.

No que diz respeito aos feedbacks visuais e sonoros, cada um dos aplicativos oferece uma experiência única que pode influenciar a eficácia do aprendizado e o envolvimento das crianças.

"ABC com animais" e "Ler e contar" se destacam ao oferecerem feedbacks visuais e sonoros bem elaborados. "ABC com animais" apresenta feedback visual em minigames, utilizando cores como verde para respostas corretas e vermelho para respostas incorretas, além de confetes ao acertar. Já "Ler e contar" oferece uma experiência de narrador que envolve crianças comemorando ao acertar, acompanhado de um som grave ao errar. Ambos os aplicativos conseguem proporcionar feedbacks imediatos e positivos que podem manter as crianças motivadas.

"Bini ABC" também oferece feedback visual em minigames com resposta verde para correta e vermelha para incorreta, juntamente com confetes ao acertar. No entanto, seu feedback sonoro é um pouco mais simples, com sons engraçados de letras fugindo ao errar e um som de encaixe suave quando a resposta está correta. Embora não seja tão rico em feedback sonoro quanto "ABC com animais" e "Ler e contar", ainda oferece uma experiência de aprendizado envolvente.



Por outro lado, "Alfabrincando" concentra-se principalmente na soletração de letras e sílabas, mas não oferece feedback sonoro significativo. Seu feedback visual inclui a revelação de partes do animal à medida que o jogador acerta, acompanhado de confetes. No entanto, a ausência de feedback sonoro pode limitar a motivação das crianças durante as atividades.

"Lelesílabas" apresenta um feedback visual simples, com a imagem do animal aparecendo e as sílabas que o jogador juntou para formar o nome piscando na tela. No entanto, também carece de feedback sonoro significativo. Essa falta de elementos auditivos pode reduzir a interatividade e o engajamento das crianças.

Portanto, se considerarmos a qualidade dos feedbacks visuais e sonoros como um critério importante, "ABC com animais" e "Ler e contar" se destacam, proporcionando uma experiência envolvente e interativa. "Bini ABC" oferece uma experiência sólida, enquanto "Alfabrincando" e "Lelesílabas" podem ser menos atrativos nesse aspecto devido à falta de feedback sonoro. No entanto, a escolha do melhor aplicativo dependerá das preferências individuais da criança e dos objetivos educacionais específicos da família.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em conclusão, a partir de uma análise abrangente, "ABC com animais" e "Ler e contar" emergem como os aplicativos que oferecem uma combinação de recursos de alfabetização, interação envolvente e feedbacks visuais e sonoros sólidos. A escolha final entre esses dois aplicativos pode depender das preferências individuais da criança e das prioridades educacionais da família. No entanto, ambos têm o potencial de auxiliar efetivamente no ensino-aprendizagem das crianças em casa com o apoio dos pais.

**Palavras-chave:** Jogos digitais Educacionais; Educação infantil, Educação familiar.

## REFERÊNCIAS

DA SILVA, Roberta Moraes. EDUCAÇÃO INFANTIL PÓS-PANDEMIA: DESAFIOS E OPORTUNIDADES. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 9, n. 7, p. 378-390, 2023.

DE OLIVEIRA MELLE, Luis Felipe; BRAGA, Juliana Cristina Braga; STIUBIENER, Itana. Estudo sobre metodologias de desenvolvimento de jogos digitais educacionais: Revisão



Sistemática da Literatura. In: Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE). 2019. p. 1052.

PAIVA, Érika de Lima. A importância do acompanhamento familiar no processo de aprendizagem em crianças na educação infantil. 2023.

RIBEIRO, Rafael João et al. Teorias de aprendizagem em jogos digitais educacionais: um panorama brasileiro. *Renote*, v. 13, n. 1, 2015.