

OS JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA

Lilian dos Reis Miranda ¹
André Ricardo Magalhães ²

RESUMO

Os jogos digitais é uma área que está em constante desenvolvimento e que pode auxiliar muito na educação de forma lúdica. Este artigo tem como foco apresentar em forma de revisão sistemática da literatura, a partir do método prisma, o uso dos jogos digitais na alfabetização de crianças e como objetivo verificar como os jogos podem auxiliar no ensino e aprendizagem na alfabetização. Os trabalhos selecionados foram baseados no recorte temporal entre 2019 e 2024 e que tivessem como foco os jogos digitais para crianças em processo de alfabetização, no qual foram utilizados 3 fontes de pesquisa: O periódico Capes, o repositório Scielo e o repositório Saber Aberto da Universidade do Estado da Bahia. Para o seu desenvolvimento foi utilizado a palavra chave “Jogos para Alfabetização” na busca de pesquisa de cada plataforma, no qual apareceram mais de 600 trabalhos de diversos assuntos e disciplinas, após isso empregou-se os critérios de exclusão: Jogos para disciplinas diferente do português, conteúdos diferentes do processo da alfabetização, formação de docentes e alfabetização de jovens e adultos e os critérios de inclusão: Jogos digitais no processo de alfabetização, pesquisa dos últimos 5 anos e alfabetização na educação infantil para delimitar estudos relacionados com a temática pretendida. Após a aplicação desses critérios foram selecionados 6 estudos que foram utilizados para o artigo, 4 no periódico capes, 1 no repositório saber aberto e 1 no repositório scielo. Com os resultados obtidos é possível observar que existem muitos artigos relacionados a jogos digitais para educação, porém quando se trata de jogos para auxiliar no ensino na alfabetização tem uma grande redução de pesquisas, evidenciando assim a importância da pesquisa nesta temática.

Palavras-chave: Jogos Digitais, Alfabetização, Educação, Revisão sistemática da literatura.

INTRODUÇÃO

As tecnologias digitais estão cada vez mais presentes na sociedade, seja ela por aplicativos de vídeo chamadas, chats, e-mail, jogos digitais, dentre outros. Nesse artigo o foco será nos jogos digitais, em especial na educação e nos jogos digitais como auxiliador no processo do aprendizado do alfabeto.

Antes de tudo precisa-se entender o que é jogo e alfabetização para contextualizar o porquê desse estudo. Os jogos de acordo com os teóricos Salen e Zimmerman (2012, p. 96) o jogo é “um sistema no qual os jogadores engajam-se em um

¹Mestranda do Curso de Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação da Universidade Estadual da Bahia - UNEB, liliandrmirandaa@gmail.com;

²Professor Orientador: Doutor em Educação, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC-SP, andrerem@gmail.com, armagalhaes@uneb.br.

conflito artificial, definido por regras, que resultam em um resultado quantificável.”.

Para Kishimoto (1994) o jogo com a imaginação, o pensamento e o sonho.

“o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la” (Kishimoto, 1997. p.36).

Já seguindo para a definição de alfabetização, segundo Soares e Batista (2005) a alfabetização pode ser interpretada como o processo de aquisição do sistema escrito, ou seja as letras, juntamente com o processo de leitura e escrita.

Partindo para o uso das tecnologias na educação, os estudantes podem utilizar diversas ferramentas para o aprendizado de diversos assuntos o que facilitam os estudos, uma das ferramentas que vem sendo desenvolvida são os jogos digitais, que auxilia no processo do ensino e aprendizado, que torna essas etapas mais divertidas e interativas.

Os jogos digitais podem ser utilizados nas escolas como forma de intermediar o processo da aprendizagem e com a interação constante com o jogo, pode auxiliar muito no processo de aprendizagem do alfabeto, pois a repetição pode facilitar compreender as letras do alfabeto e o processo de leitura.

A motivação para o desenvolvimento desse artigo foi realizar uma revisão sistemática da literatura para compreender como está o processo de desenvolvimento de pesquisas relacionadas ao uso de jogos digitais como ferramenta para auxiliar no processo de aprendizagem do alfabeto em crianças que estão passando pelo processo de alfabetização nos últimos 5 anos.

Em relação a organização do artigo ele está estruturado na seguinte ordem: a) Metodologia; b) Resultado e discussões; c) Considerações Finais; e d) Referências.

METODOLOGIA

A metodologia deste artigo está estruturada em um levantamento bibliográfico acerca do tema jogos na educação. Para o desenvolvimento da pesquisa foi feita uma revisão sistemática da literatura (RSL), no qual busca reunir alguns estudos de vários autores sobre os jogos digitais como auxiliador na aprendizagem da alfabetização.

Para o processo de revisão foram realizadas pesquisas em repositórios e periódicos através de uma palavra chave; foram inserido o processo de exclusão e

inclusão para selecionar os artigos que mais se encaixasse no tema da pesquisa e assim responder as questões acerca do assunto tratado.

Perguntas da Revisão Sistemática da Literatura

As questões a serem compreendidas durante os estudos se baseou em 1- Como os jogos digitais podem ajudar no processo de alfabetização?, 2-Existem aplicativos que auxiliam no processo da alfabetização? e 3- Como os jogos digitais podem auxiliar na alfabetização de pessoas com problemas intelectuais?

Fontes de Pesquisas

No estudo foi selecionado três fontes de pesquisa: Periódico Capes por ter acesso a publicações de todo o mundo e de forma atualizada, Repositório Saber Aberto por ser uma plataforma de produções acadêmicas da Uneb e Repositório Scielo por ser uma plataforma livre e gratuita de publicações.

Quadro 1: Fontes de Pesquisa

FONTE DE PESQUISA
Periódico Capes
Repositório Scielo
Repositório Saber Aberto

A partir da seleção das fontes de pesquisas foram acessados cada sites para iniciar as pesquisas e foi inserida a palavra chave “Jogos na Alfabetização” para a identificação de trabalhos sobre o tema discutido nesse artigo e foram encontrados 692 trabalhos.

Quadro 2: Resultado Preliminar

FONTE DE PESQUISA	TOTAL	5 ANOS
Periódico Capes	212	123
Repositório Scielo	7	5
Repositório Saber Aberto	473	229
Total	629	357

Processo de Inclusão e Exclusão

Na primeira etapa, após a aplicação da palavra chave, realizou-se o recorte temporal dos últimos cinco anos (2019-2024) o que reduziu para 357 trabalhos, a partir disso ocorreu o primeiro processo de inclusão que seria os trabalhos dos últimos anos, a partir disso realizou-se o segundo processo de inclusão, todos os trabalhos acerca dos jogos para alfabetização, também foram analisados e incluídos pesquisas sobre alfabetização na educação infantil.

Para uma delimitação maior dos trabalhos pré selecionados foi realizado um processo de exclusão no qual seguiu alguns critérios para esse processo que foram: Exclusão de pesquisas sobre o uso de jogos em disciplinas diferente do português, estudos acerca de assuntos diferentes do alfabeto, pesquisas sobre formação de docentes na alfabetização e estudos relacionados a jovens e adultos (Eja).

Quadro 3: Critérios de Inclusão e Exclusão

EXCLUSÃO	INCLUSÃO
Jogos para disciplinas diferentes do português	Pesquisa dos últimos 5 anos
Assuntos diferentes do alfabeto	Jogos digitais no processo de alfabetização
Formação de docentes	Alfabetização na educação infantil
Alfabetização de jovens e adultos	–

Fonte: Elaborada pela Autora (2024)

A partir disso foram pré-selecionados 28 artigos, e em seguida foi feito um recorte menor para trabalhos relacionados a jogos digitais para o processo de alfabetização, o que reduziu o número de pesquisas para 6 e que foram os selecionados para o estudo e desenvolvimento deste artigo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os trabalho selecionado para essa RSL pode ser observado na tabela abaixo seguindo o ID de cada pesquisa, no qual é possível observar que o saber aberto apresenta o maior número de produções de trabalhos relacionados a jogos para a educação, pois mesmo com a palavra chave apareceu muitos estudos sobre os jogos em diversas áreas do conhecimento, porém quando o foco é nos jogos digitais para a alfabetização, a Capes apresenta uma maior quantidade de estudos acerca do assunto.

Também é possível observar que houve um grande aumento nas produções de jogos relacionados à educação, onde pode ser observado que nos últimos 5 anos foram produzidos mais trabalhos nessa área pela capes e scielo do que no total geral de suas respectivas plataformas. E no saber aberto os números estão bem próximos entre os 5 anos e o total geral das pesquisas de sua plataforma.

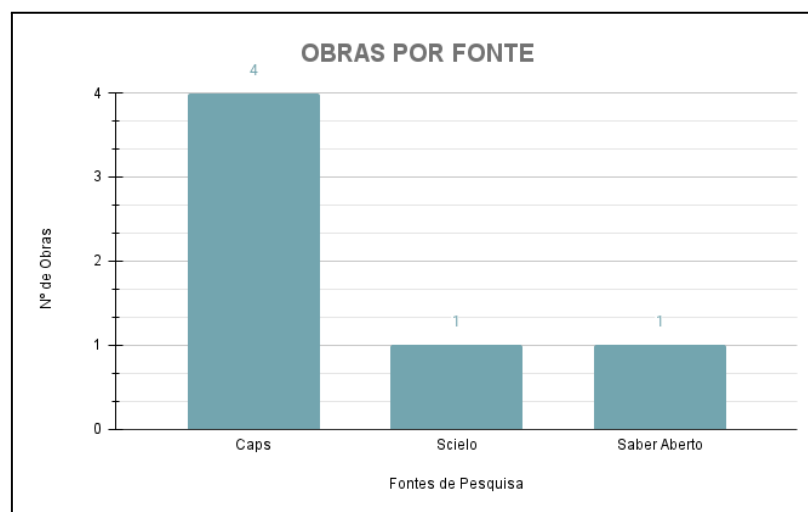
Tabela 4: Pesquisas Seleccionadas

FONTE DE PESQUISA	TOTAL	5 ANOS	ID	TRABALHOS
Periódicos-Capes	212	123	1	O Uso De Jogos Digitais No Desenvolvimento Da Consciência Fonológica No Processo De Alfabetização: Intervenções No Contexto Escolar
			2	Abordagem Design Thinking No Desenvolvimento De Jogos Digitais Educativos Como Apoio À Alfabetização
			3	O Uso Do Jogo Digital No Processo De Alfabetização: Um Relato De Experiência
			4	Aplicativos Para Alfabetização
Repositório-Scielo	7	5	5	Efeitos De Um Jogo Eletrônico Nas Habilidades De Alfabetização Iniciais
Repositório-Saber Aberto	473	229	6	Jogos Digitais Educativos No Processo De Alfabetização De Estudantes Com Deficiência Intelectual

Fonte: Elaborada pela Autora (2024)

O número de obras por fonte dos últimos 5 anos referente ao uso dos jogos digitais para auxiliar na alfabetização está representado no gráfico abaixo.

Imagem 1- Obras por Fonte



Fonte: Elaborada pela Autora (2024)

Outra análise que pode-se fazer ao realizar a revisão sistemática relacionada aos jogos para educação nos últimos 5 anos, foi o ano da publicação de cada artigo, no qual o ano de 2021 foi o ano que mais teve publicações relacionadas a esse tema, no total foram 3 artigos publicados neste ano, no proporção que nos anos seguintes houveram quedas nos números de publicações e é possível ver todas as publicações por ano no gráfico abaixo.

Imagem 2- Publicações por Ano



Fonte: Elaborada pela Autora (2024)

A primeira etapa dos resultados foi analisada de forma qualitativa e já as discussões será apresentada de forma qualitativa a fim de responder às questões de pesquisa abordadas na primeira etapa, com base nos artigos selecionados.

1- Como os jogos digitais podem ajudar no processo de alfabetização?

No artigo 1, foi possível observar que os estudantes tem um interesse por jogos digitais e que os jogos tem um grande potencial para auxiliar no processo de aprendizagem e que o uso dos jogos na alfabetização auxiliou na fixação da aprendizagem por meio da interação e repetição.

O artigo 3 traz que pelo o jogo tem um caráter de diversão e motivação que é movida pelas regras, acertos, erros o que fazem levar a uma vitória ou não e isso faz com que os alunos fiquem interessados a aprender com esses desafios que os motiva.

A partir desses estudos e dos demais selecionados, os artigos trazem que os jogos digitais podem ser uma grande ferramenta para complementar e auxiliar no

processo de alfabetização, uma vez que oferecem uma abordagem mais divertida, interativa, que gera motivação e engajamento.

2- Quais efeitos dos jogos digitais na alfabetização?

No artigo 1, nota-se que os estudantes jogaram com autonomia, avançaram as etapas e venceram os desafios e com isso foi possível observar que isso ocorresse a inclusão digital, contribuindo para o processo de aprendizagem e ajudando na compreensão da escrita alfabética.

Seguindo para o artigo 2, foi possível observar que além dos jogos apresentarem o conteúdo de forma lúdica, despertar o interesse do estudante em aprender determinado assunto, os jogos também favorece positivamente em outras áreas como, cognitivo, cultural, social, afetivo, no qual proporciona a interação entre os alunos, promover o trabalho em equipe, entre outros.

O artigo 3 relata que as escolas poderiam oferecer aprendizados que utilizassem de diversas interações durante as aulas e incluir o uso de jogos digitais no processo de alfabetização poderia auxiliar nesse aprendizado, pois os desafios e motivações incentivam os estudantes a participarem das aulas e construir conhecimento.

No artigo 5, foi possível analisar que utilizar tecnologias pode estimular habilidades na alfabetização, dando exemplo também de um teste feito com um jogo finlandês, no qual apresentaram bons resultados.

Com base nos relatos desses artigos e dos demais estudados, pode-se analisar que os jogos digitais podem ter diversos efeitos positivos quando se trata de auxiliar no processo de alfabetização de crianças, como: motivação, interação social, engajamento, estímulo à exploração, entre outros.

3- Como os jogos digitais podem auxiliar na alfabetização de pessoas com problemas intelectuais?

Na dissertação, trabalho de id 6, foi possível analisar que os jogos digitais podem influenciar positivamente o processo de alfabetização de crianças com problemas intelectuais, pois gera motivação dos alunos e que colabora na superação de atitudes mecânicas a partir da ludicidade, promovendo a superação de desafios.

A partir dos trabalhos foi possível compreender que os jogos digitais podem ser uma ferramenta valiosa para pessoas com problemas intelectuais, uma vez que os jogos têm níveis de dificuldade, gera motivação para as crianças, auxilia também na interação

e social ização, utilizam elementos visuais e auditivos o que gera múltiplas formas de aprendizado e que pode ser eficaz para crianças com problemas intelectuais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos trabalhos estudados é possível observar que existem inúmeras obras sobre o uso dos jogos na educação, porém quando se restringe a busca a o uso de jogos digitais no processo de alfabetização a uma boa redução nos trabalhos encontrados.

A delimitação do estudo demonstrou que houve uma queda nas produções de trabalhos relacionados a o uso dos jogos digitais no processo de alfabetização e que no ano de 2024 não houve até o momento uma publicação sobre o tema. Também quando se trata de trabalhos focados para pessoas com deficiência intelectual, apenas uma dissertação, id 6, trabalhou abordou sobre esse tema e como os jogos digitais podem ajudar no aprendizado dessas pessoas.

O estudo sobre esse tema ajudou a compreender que os jogos digitais pode ser uma ótima ferramenta para auxiliar no processo de alfabetização, tornando o aprendizado lúdico, além disso promove diversos outros fatores como a socialização, cognição, motivação, mas ainda existe muito pouco estudo acerca desse tema

Esta RSL contribuiu para entender a potencialidade dos jogos digitais, em particular no uso para o ensino na alfabetização e que demonstrou um resultado bastante favorável, reunindo 6 artigos que tiveram resultados positivos quanto ao uso dos jogos.

A partir da metodologia adotada foi possível analisar que os jogos digitais na educação é um interesse de muitas pessoas, em diversas áreas do conhecimento e que torna o aprendizado mais divertido e interativo, promovendo diversos pontos positivos, porém quando reduz para o uso na alfabetização carece de pesquisas, dando a possibilidade de que a muito o que se pesquisar nesse âmbito.

REFERÊNCIAS

PRADO, L. A. R.; RAMOS, D. K. O uso de jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica no processo de alfabetização: intervenções no contexto escolar. **Revista Iberoamericana de Educacion**, v. 85, n.1, p. 185-204, 2021.

CARVALHO, C. N.; SANTOS, S. K. S. L. Abordagem design thinking no desenvolvimento de jogos digitais educativos como apoio à alfabetização. **Revista Nova Paideia - Revista Interdisciplinar em Educação e Pesquisa**, v. 5, n. 2, p. 50–62, 2023.

SANTOS, M. C. R. G. B.; SILVA, G. O uso do jogo digital no processo de alfabetização: um relato de experiência. **Educação: Teoria e Prática**, v. 32, n. 65, p. e18[2022], 2022.

MORAES, G. L. Aplicativos para a alfabetização: o lúdico, o pedagógico e o digital em discussão. **Revista Brasileira De Alfabetização**, n. 65, p. 108-121, 2021.

ITABORAI, F. C. S. **Jogos digitais educativos no processo de alfabetização de estudantes com deficiência intelectual**. Dissertação (Mestrado em Educação) - Gestec, Departamento de Educação, Universidade do Estado da Bahia. Salvador, p.130. 2022.

KISHIMOTO, Tizuko. Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. 1.ed. São Paulo: Blucher, 2012

SOARES, M. B.; BATISTA, A. A. G. Alfabetização e letramento: caderno do professor. Belo Horizonte: Ceale; FaE; UFMG, 2005.