

CENTRO PAULA SOUZA

**Faculdade de Tecnologia de Americana
Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais**

JOGOS DIGITAIS COMO APOIO A ALFABETIZAÇÃO INFANTIL

THAIS CRISTINA DE AZEVEDO ROBERTO BISPO

**Americana, SP
2015**

CENTRO PAULA SOUZA

**Faculdade de Tecnologia de Americana
Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais**

JOGOS DIGITAIS COMO APOIO A ALFABETIZAÇÃO INFANTIL

THAIS CRISTINA DE AZEVEDO ROBERTO BISPO
thais.kas@hotmail.com

Trabalho Monográfico, desenvolvido em cumprimento à exigência curricular do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da Fatec-Americana, sob orientação da Profa. Me. Silvia Aparecida José e Silva.

Área de concentração: Jogos digitais e alfabetização.

**Americana, SP
2015**

FICHA CATALOGRÁFICA – Biblioteca Fatec Americana - CEETEPS
Dados Internacionais de Catalogação-na-fonte

B531j Bispo, Thais Cristina de Azevedo Roberto
Jogos digitais como apoio à alfabetização
infantil. / Thaís Cristina de Azevedo Roberto Bispo.
– Americana: 2015.
44f.

Monografia (Graduação em Tecnologia em
Jogos Digitais). - - Faculdade de Tecnologia de
Americana – Centro Estadual de Educação
Tecnológica Paula Souza.

Orientador: Prof. Me. Silvia Aparecida José
e Silva

1. Jogos digitais 2. Informática – Educação I.
Silva, Silvia Aparecida José e II. Centro Estadual
de Educação Tecnológica Paula Souza –
Faculdade de Tecnologia de Americana.

CDU: 681.6
681.3:37

Thaís Cristina de Azevedo Roberto Bispo

JOGOS DIGITAIS COMO APOIO A ALFABETIZAÇÃO INFANTIL

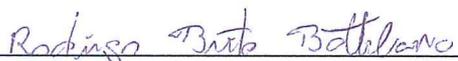
Trabalho de graduação apresentado como exigência parcial para obtenção do título de Tecnólogo em Jogos Digitais pelo CEETEPS/Faculdade de Tecnologia – Fatec/ Americana.

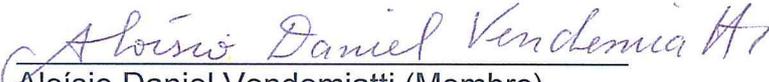
Área de concentração: Jogos digitais.

Americana, 11 de dezembro de 2015.

Banca Examinadora:


Sílvia Aparecida José e Silva (Presidente)
Mestre
FATEC – Americana


Rodrigo Brito Battilana (Membro)
Bacharel
FATEC – Americana


Aloísio Daniel Vendemiatti (Membro)
Mestre
FATEC – Americana

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à Deus, por ter me dado sabedoria e forças para chegar até aqui.

Ao meu marido, Marcelo Bispo, meu colega de classe e grande parceiro nessa jornada, que sempre me incentivou e me ajudou nas minhas dificuldades, juntos pudemos crescer a cada desafio proposto.

À minha filha querida que amo muito, Alice obrigada pela paciência e compreensão por estar ausente em certos momentos.

Aos meus pais que sempre me incentivaram a ter uma graduação de nível superior e que com toda prontidão me ajudaram muito.

Aos meus amigos Bruna e Wellington e prima Katyuscia, por toda ajuda, troca de informações, livros.

À minha orientadora Sílvia José, pela atenção, paciência e compreensão nesse tempo todo.

DEDICATÓRIA

Dedico à minha filha, meu marido, pais, amigos e a orientadora Silvia José, por me ajudarem a completar esta etapa tão difícil para a conclusão do meu curso, pois talvez sem a ajuda deles, não tivesse forças para chegar ao fim.

RESUMO

O presente texto conceitua a utilização de jogos digitais como ferramenta de apoio a alfabetização infantil, e tem por objetivo analisar jogos educativos e a melhor forma de inseri-los no processo de alfabetização. O problema identificado é que muitos jogos não possuem embasamento pedagógico para este fim, fazendo com que os educadores não se sintam atraídos a utilizá-los em sala de aula. Com este cenário o trabalho possui o objetivo de aplicar os jogos *Forma Palavras* e *Laboratório das Sílabas* analisando o rendimento em alunos e verificando se os mesmos estão adequados para a fase em que estão no processo de alfabetização. O método utilizado foi aplicar os dois jogos em nove alunos que foram divididos em três grupos: fase inicial de alfabetização, fase mais avançada e alunos já alfabetizados. Logo após foram feitas algumas perguntas para se obter as seguintes informações: utiliza computador em casa; foi difícil jogar; achou divertido; aprendeu alguma coisa nova jogando; gostaria de jogar novamente. Com base nos dados levantados, pode-se concluir que é possível a utilização de jogos para auxiliar o processo de alfabetização, desde que sejam jogos adequados para o perfil da criança e que complementem o conteúdo ensinado pelo professor. Ficando em aberto novas possibilidades de realizar outras pesquisas neste campo, como por exemplo, implantar um projeto de jogos digitais educacionais, desde o começo, capacitando os professores, alunos e o acompanhamento durante o ano letivo.

Palavras Chave: Jogos Digitais; Jogos Educativos; Alfabetização.

ABSTRACT

This paper conceptualizes the use of digital games as a child literacy support tool, and aims to analyze educational games and the best way to insert them in the literacy process. The problem identified is that many games have no pedagogical basis for this purpose, so that educators do not feel attracted to use them in the classroom. With this scenario, the work has the purpose of applying the games *Forma Palavras* and *Laboratório de Sílabas*, analyzing students performance and checking whether the games are suited to the stage where the students are in the literacy process. The method consisted in applying both games in nine students who were divided into three groups: early literacy, later stage and students already literate. Soon after they were asked some questions to obtain the following information: Do you use computer at home? Was it difficult to play? Did you find it amusing? Have you learned something new when you were playing? Would you like to play again? Based on the data collected, it can be concluded that using games to help the literacy process is possible as long as the games are appropriate for the child's profile. It is also a way to complement the content taught by the teacher. This work open new possibilities for further research in this field, for example, implementing a project of educational digital games from the beginning, enabling teachers and students. It can be a tool to monitor the process during the school year as well.

Keywords: Digital Games; Educational Games; Literacy.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Gráfico da Avaliação de Alfabetização 2014.....	19
Figura 2: Gráfico ANA 2014 sobre a leitura.....	20
Figura 3: Gráfico ANA 2014 sobre a escrita.....	21
Figura 4: Ilustração do método silábico.....	24
Figura 5: Ilustração do método fônico	24
Figura 6: Ilustração do método palavração	25
Figura 7: Ilustração do método sentencição	26
Figura 8: Ilustração do método contos e historietas	27
Figura 9: Ilustração da fase pré-silábica	28
Figura 10: Ilustração da fase silábica.....	29
Figura 11: Ilustração da fase silábico-alfabética	30
Figura 12: Ilustração da fase alfabética	30
Figura 13: Tela inicial do jogo Laboratório das Sílabas.....	33
Figura 14: Tela do jogo Laboratório das Sílabas.....	34
Figura 16: Tela de boas-vindas do jogo Forma Palavras.....	35
Figura 16: Tela da primeira fase do jogo Forma Palavras	36

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Respostas as perguntas do grupo 1 35

Tabela 2: Respostas as perguntas do grupo 2 35

Tabela 3: Respostas as perguntas do grupo 3 36

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO.....	10
2.	CONCEITUANDO JOGOS EDUCATIVOS	13
2.1.	JOGOS.....	13
2.2.	JOGOS DIGITAIS	14
2.3.	JOGOS EDUCATIVOS	16
2.4.	A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA INFÂNCIA	16
3.	ALFABETIZAÇÃO	18
3.1.	A ALFABETIZAÇÃO NO BRASIL	18
3.2.	MÉTODOS DE ALFABETIZAÇÃO	22
3.2.1.	Método Sintético	23
3.2.1.1.	Alfabético.....	23
3.2.1.2.	Silábico	23
3.2.1.3.	Método Fônico	24
3.2.2.	Método Analítico	25
3.2.2.1.	Palavração	25
3.2.2.2.	Sentenciação.....	26
3.2.2.3.	Contos e Historietas	27
3.2.3.	Método Construtivista	28
3.2.3.1.	Pré-silábica.....	28
3.2.3.2.	Silábica	29
3.2.3.3.	Silábico-alfabética.....	30
3.2.3.4.	Alfabética.....	30
4.	ANÁLISE DE JOGOS PARA APOIO A ALFABETIZAÇÃO	32
4.1.	<i>SITE ESCOLA GAMES</i>	32
4.2.	JOGO LABORATÓRIO DAS SÍLABAS	32
4.3.	JOGO FORMA PALAVRAS	34
4.4.	ESTUDO DE CASO	36
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	40

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
--------------------------------------------	-----------

1. INTRODUÇÃO

A alfabetização é um dos processos mais importantes na vida escolar de uma criança, pois ela é a base de tudo que virá pela frente. Uma boa alfabetização na infância, aumenta as chances de sucesso nas séries seguintes e contribui para diminuir a repetência e evasão escolar (COSCARELLI et al, 2009).

A brincadeira, o jogo, no cotidiano das crianças é algo natural e fundamental para o desenvolvimento cognitivo, a construção da personalidade, a representação do mundo e o desenvolvimento da linguagem, leitura e escrita (RIBEIRO, 1999) e está previsto no Estatuto da Criança e do Adolescente, artigo 16 o direito a “brincar, praticar esportes e divertir-se”.

Huizinga (1980, p. 3) destaca que:

[...] mesmo nas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica [...].

Jogos para educação existem vários que podem ser utilizados para auxiliar no processo de alfabetização, porém a forma como ele será introduzido no ambiente escolar depende da faixa etária da criança e do grau de dificuldade do jogo.

Todavia, nem sempre tudo o que o aluno aprende se fixa durante a brincadeira. É preciso criar estímulos externos em que os alunos possam sintetizar o que foi proposto no jogo, tal como sugere Kishimoto (2003, p. 37-38):

A utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.

A tecnologia no processo de aprendizagem deve ser utilizada acompanhada de uma proposta adequada, caso contrário os alunos perdem o interesse, conforme descreve Figueiredo (2003):

A tecnologia é um instrumento capaz de aumentar a motivação dos alunos, se a sua utilização estiver inserida num ambiente de aprendizagem

desafiador. Não é por si só um elemento motivador. Se a proposta de trabalho não for interessante, os alunos rapidamente perdem a motivação.

A **pergunta problema** foi: O uso de jogos digitais educacionais, que sejam desenvolvidos com embasamento pedagógico, pode auxiliar no processo de alfabetização infantil?

As **hipóteses** foram: a) certamente os jogos que atendam a proposta pedagógica, didática, lúdica e cognitiva podem sim ajudar na alfabetização infantil; b) jogos mesmo que bem desenvolvidos não contribuem em nada para o processo de alfabetização infantil e c) o uso de jogos bem elaborados, desde que conduzidos pelos professores de maneira lúdica, podem contribuir para o processo de alfabetização, porém será difícil o êxito com todos os alunos.

O **objetivo geral** desta pesquisa é analisar dois jogos digitais educacionais, do *site Escola Games* e objetivando conhecer qual a melhor forma de inseri-los no processo de alfabetização infantil.

Os **objetivos específicos** foram: a) Realizar um levantamento bibliográfico sobre jogos, jogos digitais e jogos educacionais buscando entender porque os jogos são importantes no desenvolvimento das crianças; b) Fazer um levantamento bibliográfico sobre as técnicas utilizadas para a alfabetização infantil; c) Analisar os jogos *Forma Palavras* e *Laboratório das Sílabas*, realizando um estudo de caso em uma escola particular no município de Americana/SP e d) discutir a teoria estudada buscando demonstrar se houve benefícios para a alfabetização infantil.

E se **justifica**, pois, devido à evolução tecnológica, hoje as crianças já nascem convivendo com *smartphones*, *tablets*, *notebooks*, o que antigamente era algo de difícil acesso, atualmente se tornou algo comum. Em praticamente todas as camadas da população, as crianças têm acesso a algum tipo de tecnologia, seja através dos pais, irmãos, tios, primos. O presente trabalho sobre jogos digitais educativos visa demonstrar, que o aprendizado pode ser complementado através desta tecnologia.

Este estudo ilustra a importância do jogo no desenvolvimento cognitivo da criança e apresenta dois jogos aos educadores que pretendem inserir jogos digitais como apoio a alfabetização.

O trabalho foi estruturado em **seis** capítulos, sendo que o **primeiro** introduz o assunto ao leitor, o **segundo** conceitua os jogos educativos e a importância deles na infância, o **terceiro** apresenta dados atuais sobre a alfabetização no Brasil e alguns dos métodos utilizados para alfabetizar, o **quarto** capítulo demonstra um estudo de caso com os jogos *Forma Palavras* e *Laboratório das Sílabas* e, com base nos resultados obtidos a partir dos estudos realizados nos capítulos anteriores e o **quinto** capítulo se reserva às **Considerações Finais**.

2. CONCEITUANDO JOGOS EDUCATIVOS

Os jogos educativos são jogos desenvolvidos para ensinar algo às pessoas, eles ajudam na motivação do aluno e também funcionam como estratégias para o aprendizado de outros conteúdos, como a matemática por exemplo. É uma maneira lúdica de ensinar, não é cansativa e desperta o interesse dos alunos.

Neste capítulo serão apresentados os jogos, os jogos digitais, jogos educacionais e a importância deles na infância.

2.1. JOGOS

De acordo com Huizinga (1980), o jogo é algo anterior a cultura, pois “os animais brincam tal como os homens”. O autor observa que ao vermos cachorrinhos brincando, ficam evidentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Mediante a alguns gestos eles convidam os outros para brincar, respeitam a regra que os proíbe de machucarem o próximo, mesmo que brinquem de morder este ato não é executado com violência, fingem ficar zangados e experimentam prazer e muito divertimento. Ele afirma que “no jogo existe alguma coisa em jogo que transcende as necessidades imediatas da vida e confere sentido a nação”. (HUIZINGA, 1980).

Jogo pode ser definido com base em fins e meios, onde fins é a competição em si, que o jogador tentará alcançar seu objetivo, porém somente um jogador, seja um indivíduo ou uma equipe, poderá obter. Alcançar este objetivo é vencer, e vencer, é o “fim” do jogo. Os meios são as regras que são acordadas para se vencer o jogo (PARLETT APUD SALEN E ZIMMERMAN, 2004).

O jogo muitas vezes é confundido com brinquedo e para compreender a diferença entre eles Kishimoto (1994) conceitua que o jogo pode ser diferenciado em três níveis: “1 o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, 2 um sistema de regras e 3 um objeto”. Onde no primeiro caso o significado de jogo varia de acordo com os costumes que cada sociedade possui, por exemplo, em algumas culturas indígenas o ato de utilizar arco e flecha não é um

jogo e sim um preparo para a caça e a pesca, ou seja, “cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem”.

No segundo caso, o jogo possui regras estruturadas de forma sequencial que permite diferenciar cada jogo, como o xadrez que possui regras totalmente diferentes da dama e faz com que o jogador execute as regras e ao mesmo tempo desenvolva uma atividade lúdica.

Já o terceiro sentido se refere ao jogo no aspecto físico, como o tabuleiro de xadrez e as peças, que podem ser fabricados com diferentes tipos de materiais.

O brinquedo diferente do jogo, não tem regras pré-estabelecidas para a sua utilização, o jogador se baseia na sua realidade, não é exigido certas habilidades como no xadrez. O brinquedo faz com que a criança reproduza tudo que existe no cotidiano, na natureza e nas construções humanas, pode ser considerado um substituto dos objetos reais.

2.2. JOGOS DIGITAIS

Huizinga (1980) apresenta uma definição de jogo que pode muito bem ser utilizada para definir jogos digitais também:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (Huizinga, 1980, p. 16-17).

Já para Schuytema (2008) jogo digital é uma atividade lúdica composta por ações e decisões que resultam em uma condição final. Essas ações e decisões são tomadas seguindo um conjunto de regras em um universo, que no caso de jogos digitais, é o software do jogo. O universo contextualiza as ações e decisões do jogador, fornecendo o ambiente adequado à narrativa do jogo, enquanto as regras

vão definir o que pode ou não ser feito pelo jogador, bem como as consequências das ações. As regras fornecem também os desafios, que tanto podem facilitar como dificultar ou impedir o jogador de alcançar o objetivo final.

Existem diversos tipos de jogos digitais, segundo Battaiola (2000):

Estratégia: são jogos idealizados com o objetivo do usuário tomar decisões de grandes consequências[...].

Simuladores: são, normalmente, jogos de âmbito tático, com uma visão em primeira pessoa. São jogos que, salvo os de ficção científica, buscam levar em consideração a física do ambiente, sendo seu principal objetivo a imersão do usuário no ambiente proposto. A visibilidade do usuário se restringe ao que é fisicamente (ou tecnologicamente) possível ver[...].

Aventura: é uma classe de jogos que combina ações baseadas em raciocínio e reflexo. O objetivo do jogador é ultrapassar estágios que envolvam a solução de enigmas e quebra-cabeças para chegar ao final do jogo[...].

Infantil: são jogos que tem como público alvo as crianças e enfocam quebra-cabeças educativos ou histórias simples com o objetivo de divertir a criança. Estes jogos são caracterizados por imagens bonitas e coloridas, tendo visual próximo ao de desenhos animados. A maior prioridade é no visual e na facilidade de interação. A criança, normalmente, atua como uma terceira pessoa, auxiliando um personagem principal. A trama do jogo é usual e simples e segue, normalmente, o método de histórias em série, no qual a criança progride quando resolve um quebra-cabeça[...].

Passatempo: são programas simples, com quebra-cabeças rápidos e sem nenhuma história relacionada, cujo objetivo essencial é atingir uma pontuação alta[...].

RPG: Role Playing Game são implementados em computador com o mesmo objetivo de um RPG convencional. Sua perspectiva é, normalmente, feita em primeira pessoa, apesar de atualmente estar se mudando esta tendência, pois os programas mais recentes são, em sua maioria, em terceira pessoa[...].

Esporte: são programas que simulam esportes populares, como os jogos de futebol, futebol americano, vôlei, basquete, boxe, baseball, etc. Como o usuário comanda times inteiros, os jogos têm interfaces 3D que, em geral, fazem uso extensivo de sprites 3D[...].

Educação/Treinamento: Jogos educacionais podem envolver as características de qualquer um dos jogos anteriores. Por exemplo, um jogo de aventura pode envolver enigmas relativos a um templo maia ou a um castelo medieval e, assim, se tornar um jogo educacional sobre história antiga. Um simulador de vôo pode ser aperfeiçoado para treinar pilotos de avião. O que diferencia os jogos de educação ou treinamento dos jogos somente para diversão é que eles levam em conta critérios didáticos e

pedagógicos associados aos conceitos que visam difundir. (BATTAIOLA, 2000)

Portanto pode-se concluir que todo tipo de jogo pode ser também um jogo educacional, desde que eles sejam desenvolvidos atendendo critérios didáticos e pedagógicos para sua finalidade.

2.3. JOGOS EDUCATIVOS

O crescimento da indústria de jogos tem chamado a atenção de pesquisadores de tecnologia educacional. A aprendizagem por meio de jogos é considerada uma atividade importante, principalmente no início da infância, pois contribui para o desenvolvimento psicológico, social e cognitivo. Outro ponto positivo da utilização de jogos é que se pode estimular a motivação interna das crianças, movida pelo desafio de ganhar o jogo (DE FREITAS & MAHARG, 2011).

De acordo com Rodrigues (2015), muitos pais e educadores desconhecem o potencial educativo dos jogos digitais. Eles enxergam na atração que as crianças têm pelos jogos, somente o lado negativo, como ficar horas e horas jogando e deixar de participar de momentos e situações da vida social e familiar. É necessário entender que eles podem trazer benefícios para o desenvolvimento e para o processo educativo do indivíduo, como vivenciar situações que despertam os mais variados sentimentos, desenvolver o autocontrole sobre a ansiedade, o medo e a decepção ocorrida com a derrota, além da satisfação por avançar pelas fases ou de conquistar a vitória.

2.4. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA INFÂNCIA

Piaget(1998) defende que o jogo é essencial na vida de uma criança. Ele dividiu em quatro estágios o desenvolvimento infantil: sensório-motora (0 a 3 anos), pré-operatória (2 a 6 anos), operatório-concreta (7 a 11 anos) e operatório-formal (dos 12 anos em diante).

No primeiro estágio a criança brinca sozinha sem utilizar a noção de regras, explora espaços, manipula objetos e desenvolve a função simbólica da linguagem.

No segundo, a linguagem já está bem desenvolvida e começa a brincar de jogos simbólicos, ou seja, usa um objeto representando ser outro e começa a adquirir a noção da existência de regras. No terceiro estágio, a criança já está frequentando a escola, portanto o grande marco desta fase é a aquisição da intelectualidade, ela já terá conhecimento real, correto e adequado de objetos e situações da realidade externa. Elas aprendem as regras dos jogos e jogam em grupos. Na quarta fase, a criança já começa a raciocinar logicamente e já é capaz de pensar sobre os acontecimentos a sua volta.

Para que haja o desenvolvimento intelectual da criança, Piaget (1998) ressalta que é necessária a interação social, que ela seja incluída em atividades grupais, sendo o jogo um importante elemento para o seu crescimento. Neste sentido o autor classificou os jogos em três sucessivos sistemas: de exercício, simbólico e de regras.

O jogo de exercício envolve a repetição de ações e manipulações por puro prazer, já no jogo simbólico surge a brincadeira do faz de conta, de substituir objetos, como usar um vidro de cola fingindo ser uma mamadeira e no jogo de regras a criança faz a transição da atividade individual para a socialização, é o jogo que dura por toda a vida, pois a regra pressupõe a interação de dois indivíduos e sua função é regular e interar o grupo social.

3. ALFABETIZAÇÃO

A alfabetização é um processo interno que ocorre em cada indivíduo de maneira diferente, dependendo da forma que é estimulado por seu meio ambiente. É de suma importância, pois permite que ele se comunique com os demais seres humanos a um nível mais abstrato e profundo, não que uma pessoa não alfabetizada não consiga se comunicar, porém é algo que será feito com mais dificuldade. A alfabetização também possibilita ao homem fazer parte da sociedade de forma crítica e dinâmica e faz parte da constituição da personalidade.

A seguir, serão apresentadas taxas sobre a alfabetização das crianças de oito anos referente a 2014 e alguns métodos de alfabetização.

3.1.A ALFABETIZAÇÃO NO BRASIL

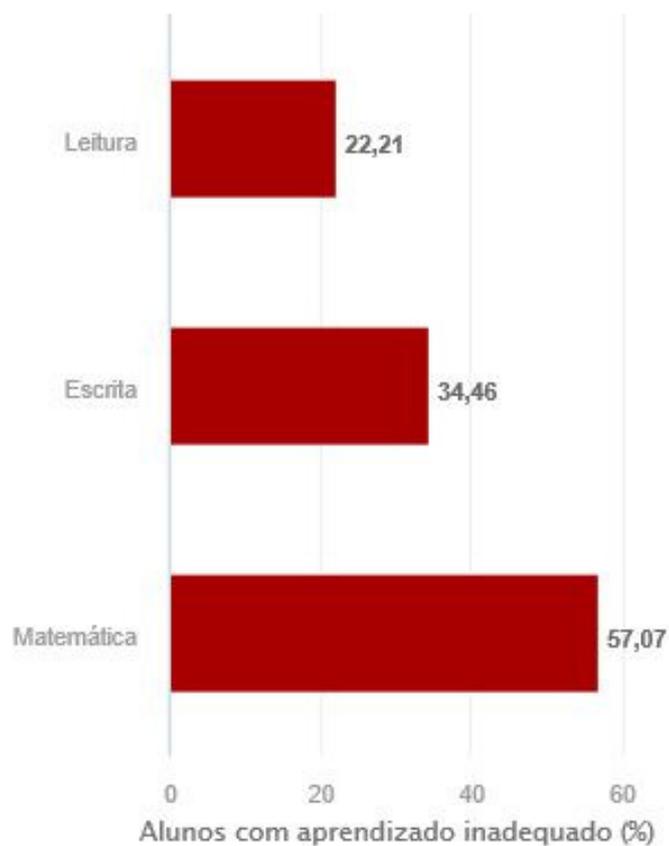
De acordo com o *site* G1 (2015) o Ministério da Educação (MEC) divulgou os dados sobre a Avaliação Nacional de Alfabetização (ANA) de 2014, a maioria dos estudantes do 3º ano do ensino fundamental, a idade que termina o ciclo de alfabetização nas escolas, só conseguem localizar informações “explícitas” em textos curtos e apenas uma em cada cinco crianças só desenvolveram a capacidade de ler palavras isoladas. Esta avaliação mede o conhecimento destes estudantes em três diferentes áreas: leitura, escrita e matemática. A divulgação dos resultados é feita de acordo com o número de crianças em cada um desses níveis.

Na figura 1, pode-se observar a porcentagem de crianças de oito anos, que segundo o MEC, possuem aprendizado inadequado:

Figura 1 – Gráfico da Avaliação de Alfabetização 2014

Avaliação de Alfabetização 2014

Veja a porcentagem de alunos de oito anos que, segundo o MEC, têm aprendizado inadequado



Fonte: MEC/Inep

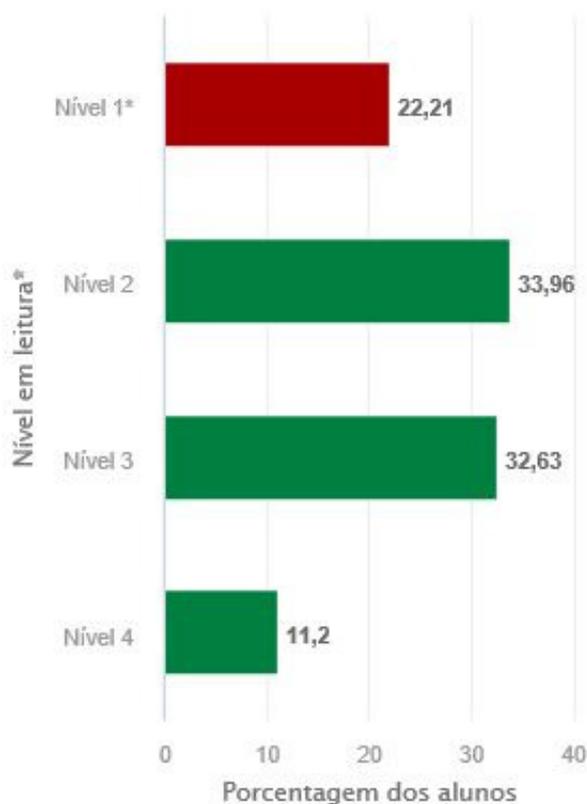
Fonte: G1 (2015)

Já especificamente sobre a leitura, foi divulgado o seguinte gráfico:

Figura 2 – Gráfico ANA 2014 sobre a leitura

ANA 2014: leitura

Veja a porcentagem de alunos do 3º do ensino fundamental em cada um dos níveis da escala



Fonte: MEC/Inep

*Segundo o MEC, o nível 1 é considerado inadequado em relação ao aprendizado esperado dos alunos

Fonte: G1 (2015)

Como se pode observar na figura 2, apenas 11,20% dos alunos atingiram o nível esperado para a idade pesquisada (nível 4), que é ser capaz de reconhecer a relação de tempo em texto verbal, identificar pronomes possessivos, advérbio de lugar e pronomes demonstrativos, entender o sentido de trechos de contos e o sentido de palavras em meio a texto mais compridos.

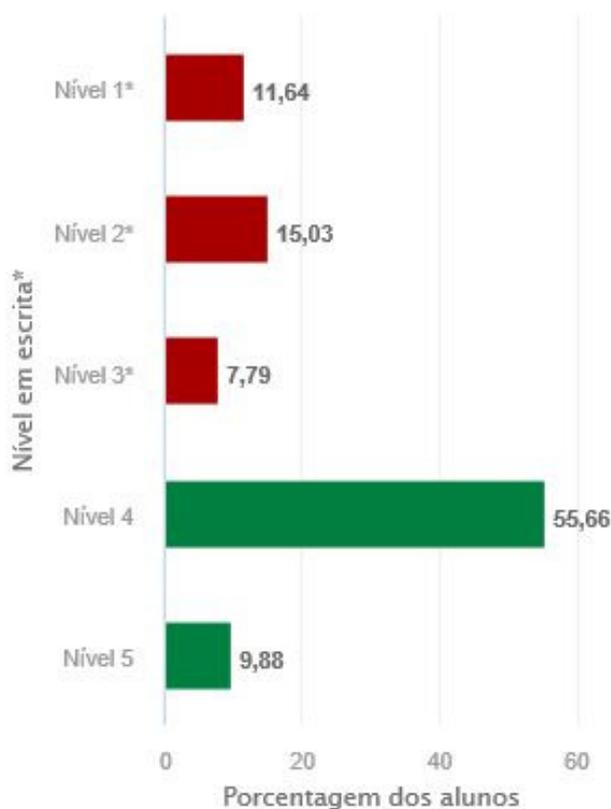
No nível 3 estão 32,63% dos estudantes, que segundo a ANA, sabem localizar informações explícitas no meio ou ao final de textos mais extensos, fazem relação entre causa e consequência de textos verbais ou de textos que usam linguagem verbal e não verbal.

Outros 33,96% ficaram no nível 2, que de acordo com a escala, conseguem, por exemplo, achar informações explícitas apenas em textos curtos ou se estiverem na primeira linha de um texto mais comprido.

E no nível 1 estão as crianças capazes de ler apenas palavras com sílabas canônicas (compostas de uma vogal e uma consoante) e não canônicas.

Sobre a escrita foi apresentado o gráfico a seguir:

Figura 3 – Gráfico ANA 2014 sobre a escrita
ANA 2014: escrita
Veja a porcentagem de alunos do 3º do ensino fundamental em cada um dos níveis da escala



Fonte: MEC/Inep

*Segundo o MEC, os níveis 1, 2 e 3 são considerados inadequados ao aprendizado esperado dos alunos

Fonte: G1 (2015)

A escala da escrita na ANA tem cinco níveis, onde 1, 2 e 3 são considerados de aprendizado inadequado.

No nível 1, estão 11,64% dos alunos, que segundo o Inep, ainda não escrevem palavras alfabeticamente, nem produzem textos legíveis.

No nível 2, em que os estudantes que escrevem alfabeticamente palavras com trocas ou omissão de letras, alteração na ordem das mesmas e outros desvios ortográficos, estão 15,03%.

Já no nível 3, estão 7,79% das crianças, elas escrevem palavras com estrutura silábica consoante-vogal, apresentam desvios ortográficos em palavras com estrutura silábica mais complexas.

A maior parte das crianças de oitos anos avaliadas, 55,66%, se encontram no nível 4 de escrita, onde já escrevem com diferentes estruturas silábicas, dão continuidade a uma narrativa, usam conectivos no texto e podem apresentar alguns desvios ortográficos e de segmentação, porém, não comprometem a compreensão.

E apenas 9,88% dos estudantes atingiram o nível mais alto da escala, que são as crianças que sabem continuar uma narrativa, com uma situação central e final, articulam as partes do texto com conectivos, separam e escrevem as palavras corretamente, mas ainda podem apresentar alguns desvios ortográficos e de pontuação que não comprometem o entendimento.

3.2. MÉTODOS DE ALFABETIZAÇÃO

Segundo Pereira et al (2013), métodos são um conjunto de princípios teórico-procedimentais que organizam o trabalho pedagógico em torno da alfabetização.

Será apresentado alguns dos métodos utilizados para alfabetizar alunos no Brasil.

3.2.1. Método Sintético

De acordo com Pereira et al (2013), o método sintético é considerado um dos mais rápidos, simples e antigo. Consiste na relação entre som e escrita, letra por letra, sílaba por sílaba, palavra por palavra. Este método leva o aluno a perceber partes isoladas, sem significado, impedindo a compreensão e percepção da leitura.

Ele é dividido em três partes:

3.2.1.1. Alfabético

Para Pereira et al (2013) é um dos mais antigos sistemas de alfabetização, também conhecido como soletração. Tem como princípio decorar as letras do alfabeto, depois as combinações silábicas e por último as palavras, por exemplo:

A palavra casa se soletra assim:

c+a=ca / s+a=sa / casa

É um método muito utilizado na região Norte e Nordeste, devido a simplicidade de ser ensinado por professores leigos.

Consiste em decorar todas as letras do alfabeto, reconhecer cada letra isoladamente, reunir as sílabas, palavras, frases e textos.

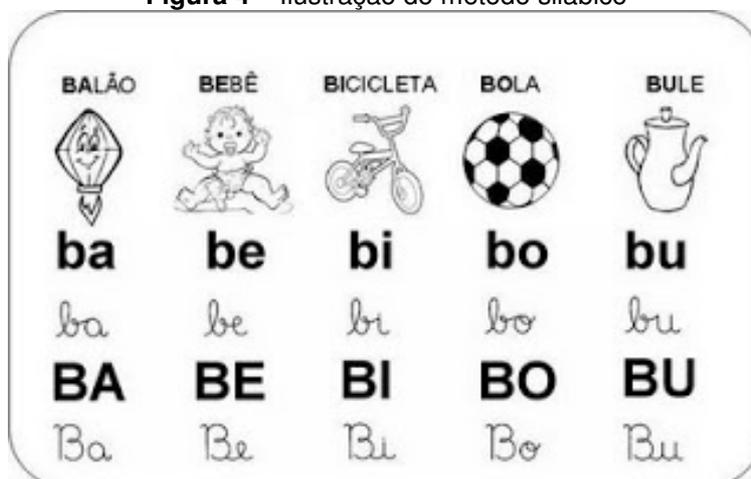
É ensinado o nome das letras, a sequência do alfabeto e a combinação delas entre si, formando as sílabas e as palavras.

3.2.1.2. Silábico

A sílaba é o ponto de partida para a leitura, primeiramente o aluno aprende as sílabas isoladamente, a seguir a combinação delas e posteriormente as palavras (PEREIRA ET AL, 2013).

São utilizadas cartilhas que contem ilustrações como a figura 4:

Figura 4 – Ilustração do método silábico

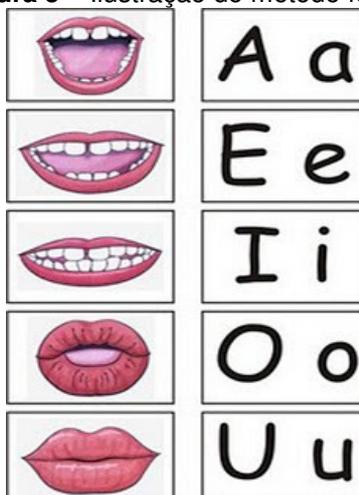


Fonte: Rosangel Aprendizagem (2015)

3.2.1.3. Método Fônico

Para Pereira et al (2013) este método é a associação entre fonemas (sons) e grafemas (palavras), se baseia na relação entre o som e as letras, primeiro são ensinadas as formas e sons das vogais conforme figura 5, depois as consoantes, sendo, aos poucos, estabelecidas relações mais complexas. O professor escreve uma letra e apresenta imagens de objetos que comecem com a mesma letra, depois ele escreve várias palavras e pede para os alunos apontarem qual letra que começa aquela palavra.

Figura 5 – Ilustração do método fônico



Fonte: Rosimeire Cecato (2012)

3.2.2. Método Analítico

É o método que leva o aluno a analisar o todo (palavra) para chegar às partes que compõem. Faz com que a criança compreenda o sentido do texto, não ensina a leitura através da silabação, estimula a leitura e deixa o aluno à vontade para expor suas ideias. (PEREIRA ET AL, 2013)

É dividido em três partes também:

3.2.2.1. Palavração

Neste método, a palavra é apresentada ao aluno acompanhada de uma imagem como na figura 6, porém a atenção é dirigida aos detalhes como sílabas, letras e sons. A palavra deve ser composta e descomposta, para que o aluno perceba suas nuances, aprendendo a associar palavras e imagens. (PEREIRA ET AL, 2013)

Figura 6 – Ilustração do método palavração



Fonte: Atividades e brincadeiras (2013)

3.2.2.2. Sentencição

Para Pereira et al (2013) a partir de uma frase o aluno visualiza e memoriza as palavras que formam esta sentença. Depois analisa as sílabas que formam cada palavra para formar novas palavras. São utilizadas frases curtas e que tenham sentido completo e que apresentam uma sequência e dificuldade crescente.

Figura 7 – Ilustração do método sentencição

Circule a palavra **bala**:

bata – bala – Beto – Bia – batata

Circule a palavra **Bebeto**:

Bia – Beto – Batata – lata – Bebeto

Circule a palavra **Totó**:

Tatá – Bia – bebeu – Totó – bebê

Leia a frase, copie e ilustre:

Bebeto vê o Totó.

Fonte: Coisinhas da Tia Poli (2011)

3.2.2.3. Contos e Historietas

Conforme Pereira et al (2013) é uma ampliação do método de sentencição, só que ao invés de uma frase, o aluno usa parte de pequenas histórias, letras de músicas. A ideia principal é que a criança entenda que ler é descobrir o que está escrito, decompondo pequenas histórias em partes cada vez menores: orações, expressões, palavras, sílabas.

Figura 8 – Ilustração do método contos e historietas

CIRCULE NA MÚSICA A PALAVRA **BETO**, E COLOQUE SEU NOME E O DE 3 AMIGOS PARA COMPLETAR A LETRA!

BETO BATE NA LATA

"EU CONHEÇO UM MENINO
QUE TODO MUNDO GOSTA DE IMITAR.
O SEU NOME É BETO, ELE É TÃO LEGAL!
GOSTA MUITO DE BRINCAR.

BETO BOTA A MÃO NA TESTA,
BETO BATE OS PÉS NO CHÃO.
A BRINCADEIRA VIRA FESTA,
RECOMEÇA A IMITAÇÃO:

BETO BATE NA LATA,
_____ BATE TAMBÉM!

BETO BATE NA LATA,
_____ BATE TAMBÉM!

BETO BATE NA LATA,
_____ BATE TAMBÉM!"

Música: Alexandre Pereira



Fonte: Coisinhas da Tia Poli (2011)

3.2.3. Método Construtivista

Segundo Ribeiro (1999) o método construtivista considera que o conhecimento é construído individualmente ao longo de sua história de vida, na interação no meio em que vive e com as pessoas com as quais convive. É levado em conta o conhecimento que a criança traz para escola, fazendo com que ela seja peça ativa na aquisição da leitura e da escrita.

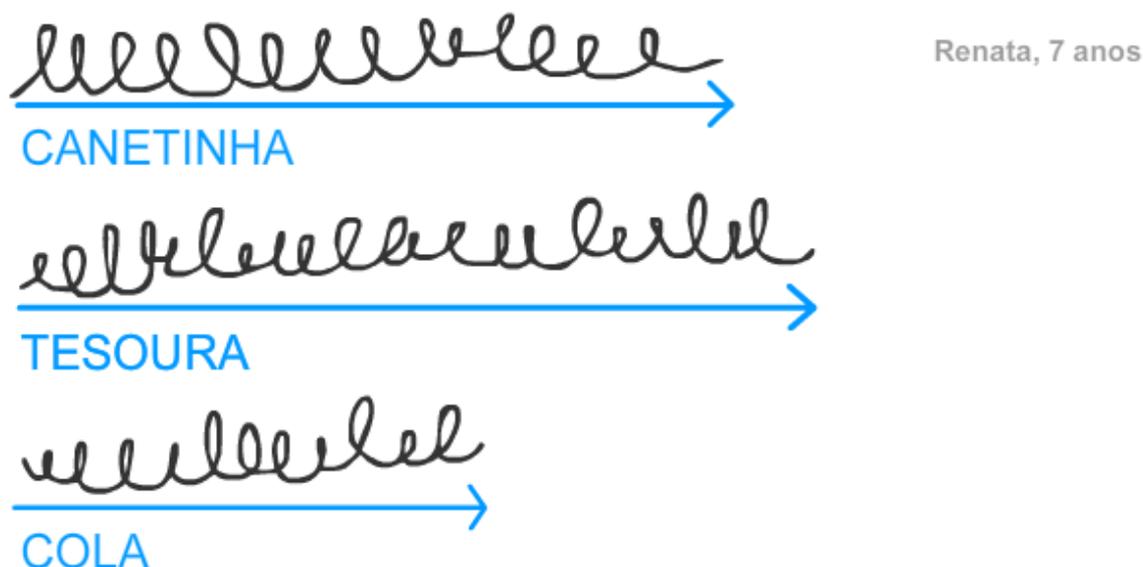
Do ponto de vista linguístico fica claro que para ler tem que ler e para escrever tem que escrever, ou seja, para aprender é preciso praticar.

De acordo com este método, toda criança passa por quatro fases até que esteja alfabetizada:

3.2.3.1. Pré-silábica

A criança não consegue relacionar as letras com os sons da língua falada, pode-se observar na figura 9.

Figura 9 – Ilustração da fase pré-silábica

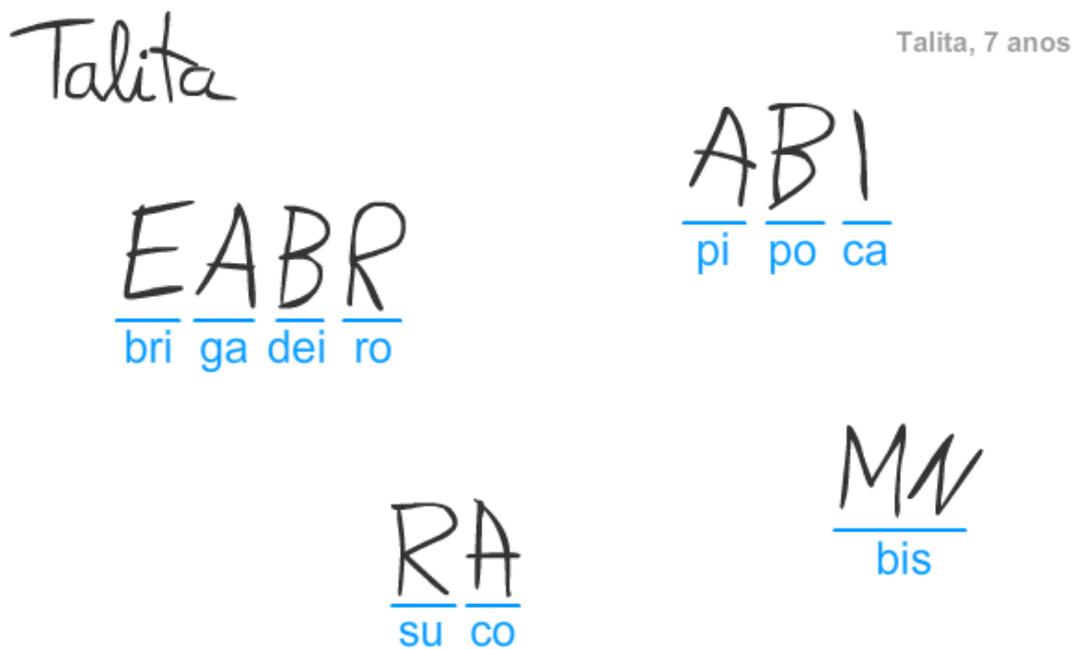


Fonte: Sabidinhos da Ioio (2011)

3.2.3.2. Silábica

O aluno já é capaz de interpretar a letra a sua maneira, atribuindo valor de sílaba a cada uma, conforme a figura 10.

Figura 10 – Ilustração da fase silábica



Fonte: Sabidinhos da Ioio (2011)

3.2.3.3. Silábico-alfabética

Esta fase mistura a lógica da fase anterior com a identificação de algumas sílabas, como visto na figura 11.

Figura 11 – Ilustração da fase silábico-alfabética

Antonio, 25 anos

Dr EDMO

Dr. Edmo

na vo taba ama Poq uGRÍO tePRÉr

não vou trabalhar amanhã porque o grêmio tem que reunir

antério

Fonte: Sabidinhos da loio (2011)

3.2.3.4. Alfabética

O aluno já domina, enfim, o valor das letras e sílabas, como pode-se observar na figura 12.

Figura 12 – Ilustração da fase alfabética

Rodrigo, 7 anos

A LENDA DO DIAMANTE
 EXISTIA UM CASAL QUE MORAVA NA BEIRA DO
 RIO O HOMEM SE CHAMAVA ITABIJA E A
 MULHER SE CHAMAVA POTIRA O MARIDO
 IA SAIR PARA GUERRA PASOISI MUITO
 S DIAS E POTIRA FICOU COM SAUDADIS OS
 INDIOS A VISARÃO A POTIRA QUE ITABIJA TINHA
 MORRIDO E ELA CHOROU MUITO O DEUS
 QUE ERA O SOL FEZ AS LAGRIMAS
 DE POTIRA VIRAREM DIAMANTES.

RODRIGO

Fonte: Sabidinhos da loio (2011)

Para melhor visualizar se é possível unir os métodos de alfabetização com jogos digitais educacionais, a seguir no quarto capítulo, será apresentada uma breve análise de dois jogos.

4. ANÁLISE DE JOGOS PARA APOIO A ALFABETIZAÇÃO

Neste capítulo se apresenta o *site Escola Games*, que oferece diversos jogos gratuitos na área educacional e a análise de dois jogos como apoio a alfabetização, são eles: *Forma Palavras* e *Laboratório das Sílabas*.

4.1. SITE ESCOLA GAMES

O *site* disponibiliza jogos gratuitos para crianças a partir de 5 anos e todos são desenvolvidos com acompanhamento pedagógico para que elas aprendam brincando.

Atualmente há no *site* 80 jogos divididos em 7 temas, como língua portuguesa, matemática, geografia, história, inglês, meio ambiente e ciências.

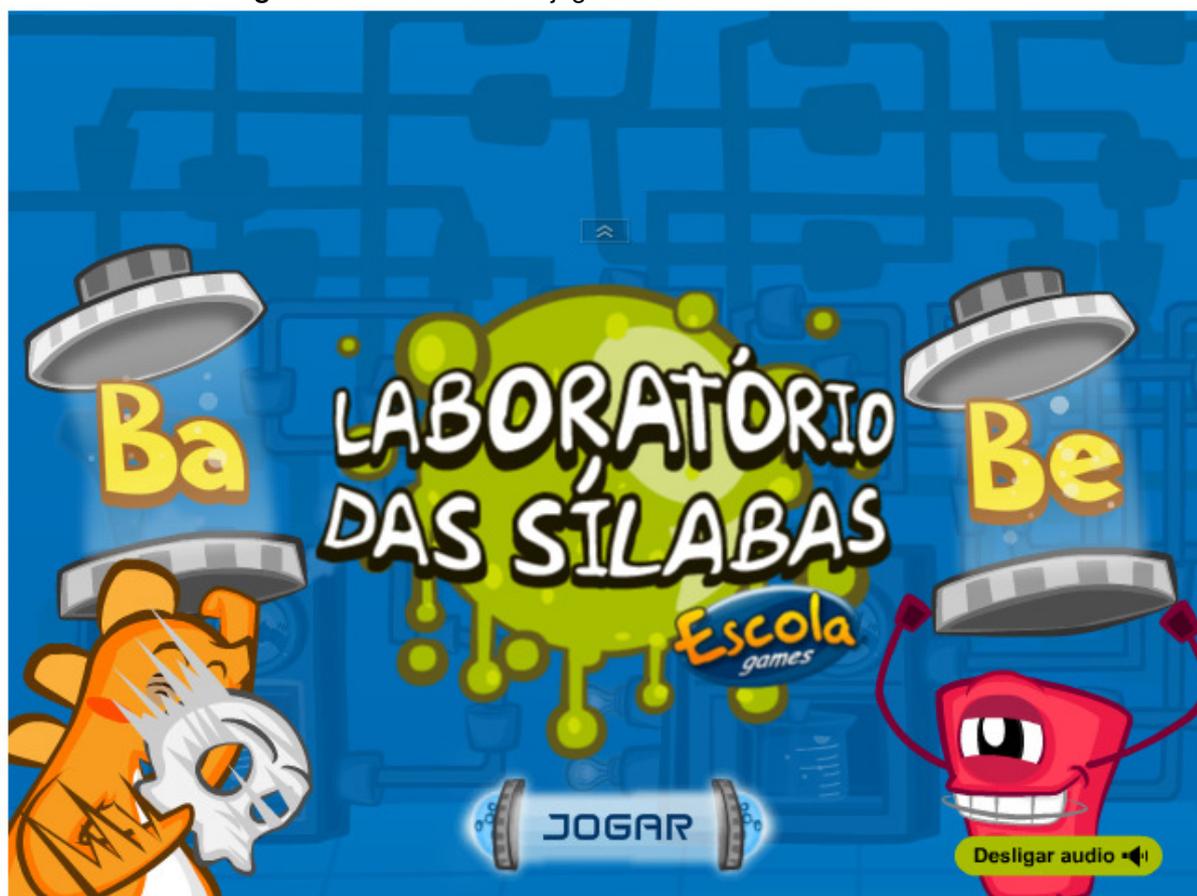
A equipe do *site* trabalha para trazer atualizações mensais, ampliando a biblioteca dos jogos e melhorando a qualidade dos já existentes, fazendo com que os usuários possam complementar o aprendizado de forma lúdica e prazerosa.

4.2. JOGO LABORATÓRIO DAS SÍLABAS

Este jogo pode ser classificado como um jogo sintético silábico, pois trabalha as sílabas isoladamente, tem a opção de deixar todas maiúsculas ou minúsculas.

A figura 13 apresenta a tela inicial do jogo e contém a descrição e uma dica para o educador.

Figura 13 – Tela inicial do jogo Laboratório das Sílabas



LABORATÓRIO DAS SÍLABAS

Você já conhece as sílabas: BA BE BI BO BU?
 Não? Venha fazer grandes descobertas no Laboratório das Sílabas.
 Diversão garantida na companhia dos monstros mais divertidos da internet!
Jogo para alfabetização com os sons das sílabas.

Dica para o educador

Atividade lúdica que prende a atenção das crianças por meio de personagens coloridos e animações engraçadas.



Fonte: Escola Games (2015)

O jogo traz as sílabas formadas pelas letras: B, D, F, J, L, M, N, P, R, S, T, V, X, Z e não tem nenhum objetivo prático, somente de conhecer as sílabas e ouvir seus sons, a figura 14 apresenta a tela do jogo.

Figura 14 – Tela do jogo Laboratório das Sílabas



Fonte: Escola Games (2015)

4.3. JOGO FORMA PALAVRAS

Este jogo pode ser classificado como um jogo construtivista, pois trabalha o conhecimento que a criança adquire em seu dia-a-dia para identificar os desenhos que o jogo apresenta e faz com que a criança pratique a leitura e a escrita.

Forma Palavras possui uma dica para a orientação do professor: “Atividade que estimula a leitura e a escrita dos alunos, em processo de alfabetização”.

A figura 15 ilustra a tela de boas-vindas do jogo e contém a instrução de como jogar.

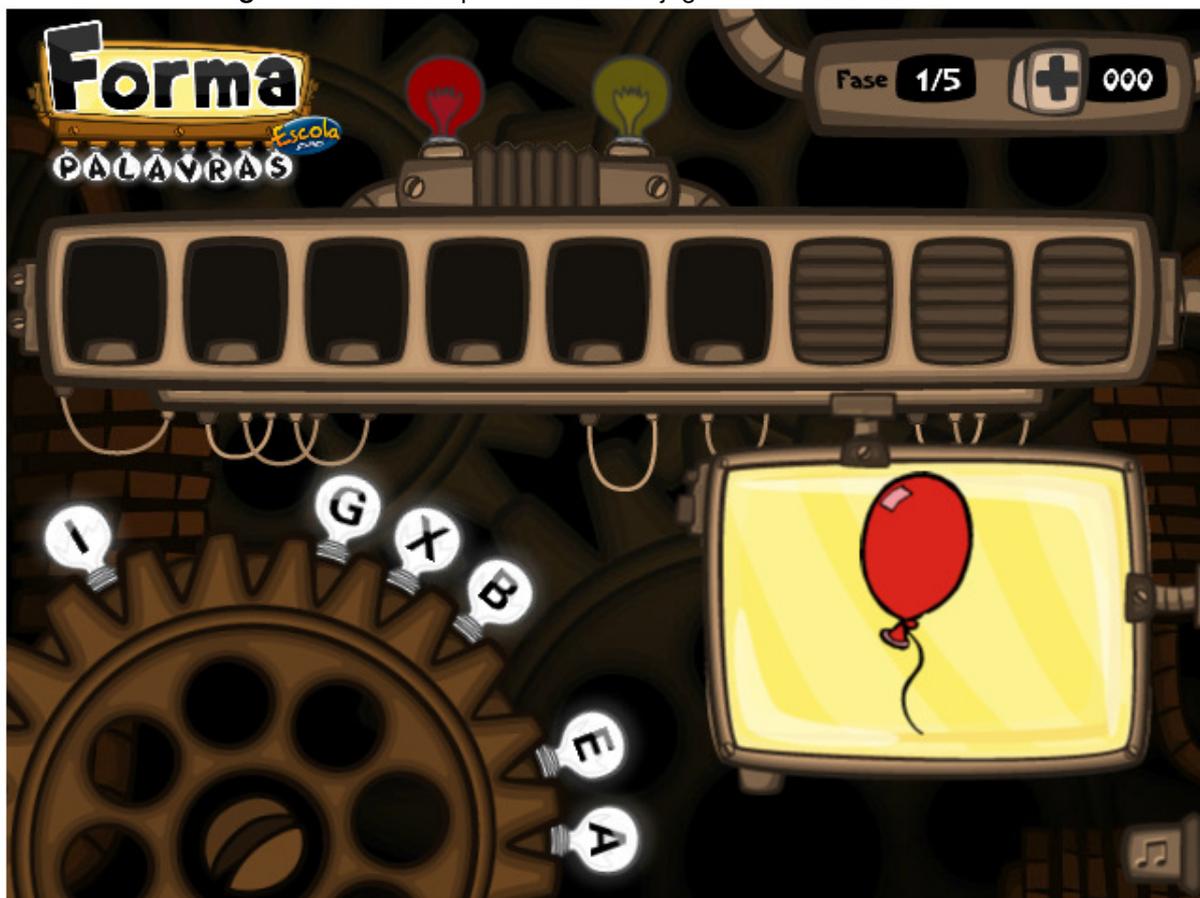
Figura 15 – Tela de boas-vindas do jogo Forma Palavras



Fonte: Escola Games (2015)

O jogo consiste em ordenar as letras do objeto que é apresentado em cada fase de maneira correta. Aparece um objeto e as letras dele embaralhadas em uma roleta, conforme a figura 16, o jogador deve arrastar cada letra para as portas e após ordenar a criança clica no botão “Conferir”, caso esteja certo acende a luz amarela e o jogador ganha 50 pontos e passa de fase, se estiver errado acende a luz vermelha e as letras que estão no lugar errado voltam para a roleta para uma nova tentativa, se estiver certo ganha 40 pontos, se errar mais uma vez somente 10 pontos e se errar 3 vezes não ganha nada e vai para a próxima fase, sendo um total de 5 fases.

Figura 16 – Tela da primeira fase do jogo Forma Palavras



Fonte: Escola Games (2015)

Ao fim das 5 fases aparece a pontuação final e uma mensagem de parabéns se atingir os 250 pontos e de continue tentando caso der menos.

4.4. ESTUDO DE CASO

Foi realizado um estudo de caso em uma escola particular localizada no município de Americana/SP com nove crianças de 6 a 10 anos, o critério de escolha foi dividido em três alunos em fase inicial de alfabetização, três em fase mais avançada e três já alfabetizados.

O primeiro grupo foi o dos alunos em fase inicial de alfabetização, um aluno tem 5 anos e os outros dois 6 anos. Pode-se observar que todos tiveram dificuldades com o *mouse*, objeto usado para jogar, nenhum deles utiliza computador em casa, talvez por isso a dificuldade, porém foram orientados da forma necessária para a aplicação dos jogos.

A princípio foi apresentado o jogo *Laboratório das Sílabas*, dois alunos não souberam como jogar, o outro apesar de não saber ler já foi clicando nos monstros e ouvindo o som. Todos acharam muito divertido a gracinha que o monstro fazia ao pronunciar o som da sílaba. Na aplicação do jogo *Forma Palavras*, eles tiveram muita dificuldade em organizar as letras, pois apesar de já conhece-las, eles ainda não têm domínio sobre a escrita. Uma criança surpreendeu ao acertar a palavra “pião”, no próximo nível a palavra foi “joaninha” e ela errou. Para os outros dois alunos as palavras foram “bebê” e “violão” e nenhum deles organizou de forma correta.

O segundo grupo foi o de estudantes fase mais avançada de alfabetização, todos com 7 anos. Apenas uma criança teve um pouco de dificuldade com o *mouse*, nada que atrapalhasse o desenvolvimento da atividade.

No jogo *Laboratório das Sílabas* não houve nenhum obstáculo, todos souberam o que fazer. Durante a aplicação do jogo *Forma Palavras*, pôde-se notar que os alunos já têm um pouco mais de domínio da escrita, eles acertaram as palavras “tambor”, “colher” e “tênis” na primeira tentativa, “morango” e “cogumelo” acertaram na segunda e erraram a palavra “lâmpada”. Nenhum dos três alunos utiliza computador em casa, porém disseram que já utilizam em outros lugares, como na casa de primos, por exemplo.

O terceiro grupo foi o de alunos já alfabetizados, todos com 10 anos, eles já são usuários de computador e não tiveram nenhuma dificuldade nos dois jogos, porém disseram que apesar de serem legais, eram muito fáceis pra eles. Somente uma criança não soube o que era o desenho apresentado em uma das fases do jogo *Forma Palavras* e não soube distinguir pelas letras embaralhadas, que foi o objeto “bule”.

Foram realizadas algumas perguntas para os alunos após a conclusão da atividade, as quais foram:

- 1) Você utiliza computador em casa?

- 2) Foi difícil jogar?
- 3) Você achou divertido?
- 4) Aprendeu alguma coisa nova jogando?
- 5) Você gostaria de jogar novamente?

Para uma melhor compreensão das respostas, os dados foram organizados em três tabelas, divididas pelos grupos de alfabetização.

Tabela 1: Respostas as perguntas do grupo 1

GRUPO	ALUNO	LABORATÓRIO DAS SÍLABAS					FORMA PALAVRAS				
		RESPOSTAS AS QUESTÕES					RESPOSTAS AS QUESTÕES				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	PEDRO	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM
	LAURA	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	SIM	SIM	SIM
	LUIZ	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	SIM	SIM	SIM

Fonte: Elaborado pela autora (Obs: os nomes dos alunos são fictícios)

Observando a tabela 1, nota-se que neste grupo praticamente todos os alunos tiveram a mesma opinião referente aos jogos. O jogo *Laboratório das Sílabas* foi considerado fácil e o *Forma Palavras* difícil, apenas um aluno achou fácil, fato explicado, pois ele acertou uma palavra.

Tabela 2: Respostas as perguntas do grupo 2

GRUPO	ALUNO	LABORATÓRIO DAS SÍLABAS					FORMA PALAVRAS				
		RESPOSTAS AS QUESTÕES					RESPOSTAS AS QUESTÕES				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2	CESAR	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM
	RITA	NÃO	SIM	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	SIM	SIM	SIM
	MARIA	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM

Fonte: Elaborado pela autora (Obs: os nomes dos alunos são fictícios)

Como visto na tabela 2, quase todos os alunos responderam da mesma forma as perguntas, apenas uma criança achou os dois jogos difíceis, o primeiro porque não conseguia manipular bem o *mouse* e o segundo porque errou todas as palavras.

Tabela 3: Respostas as perguntas do grupo 3

GRUPO	ALUNO	LABORATÓRIO DAS SÍLABAS					FORMA PALAVRAS				
		RESPOSTAS AS QUESTÕES					RESPOSTAS AS QUESTÕES				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
3	LUIZA	SIM	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO	NÃO
	ALICE	SIM	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO	NÃO
	ANA	SIM	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO	NÃO

Fonte: Elaborado pela autora (Obs: os nomes dos alunos são fictícios)

Já o terceiro grupo, que foi composto por crianças já alfabetizadas, elas não tiveram nenhuma dificuldade e acharam que o jogo não acrescentou nada novo no conhecimento delas.

Foi perguntado também qual dos dois jogos foi o preferido de cada aluno, o grupo 1 gostou mais do *Laboratório das Sílabas*, o grupo 2 preferiu o jogo *Forma Palavras* e o grupo 3 apesar de acharem divertido, disseram que não gostaram de nenhum.

Após a realização da atividade, a professora do grupo 1 e 2 disse que a escola não utiliza jogos digitais no processo de alfabetização, somente jogos tradicionais como jogo da memória, palavras cruzadas, caça-palavras. Questionada se ela acredita que os jogos digitais podem ajudar no processo de alfabetização, a mesma disse que sim, pois após a experiência realizada, ela pôde perceber o quanto as crianças ficaram empolgadas com os jogos, que eles prenderam a atenção delas, fato que às vezes não acontece com os jogos tradicionais, segundo ela talvez pelas músicas, cores e movimentos que o jogo possui. O único aspecto negativo que ela pontuou, foi o fato de que as crianças mais novas, ainda não possuem muita habilidade para manusear o computador, porém se houver o ensinamento e a prática antes de apresentar os jogos, a atividade seria concluída de maneira mais plena.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da apresentação do estudo de caso e análise das atividades desenvolvidas, observa-se que os jogos digitais com aplicação na área educacional mais especificamente, no processo de alfabetização infantil, apresentam grande potencial para se tornar parte auxiliar deste processo.

Outro ponto importante foi a empolgação das crianças do grupo 1 e 2, todas ficaram encantadas com dois jogos apresentados e não queriam parar de jogar. O grupo 3 não demonstrou tanto interesse pelo fato de ser um jogo inadequado para a faixa etária deles, pois todas as crianças já estão alfabetizadas.

Atrelado às questões acima citadas, podemos hipotetizar que se os jogos educacionais forem direcionados pelo educador de maneira correta em questão da fase de alfabetização que o aluno se encontra, o jogo pode sim ser excelente aliado para este processo, pois além de ser uma atividade diferente da rotina da qual estão acostumados, eles revisam todo o conteúdo que o professor ensinou, porém aprendem brincando.

A pergunta problema: “O uso de jogos digitais educacionais, que sejam desenvolvidos com embasamento pedagógico, pode auxiliar no processo de alfabetização infantil?” Foi respondida na medida em que os trabalhos realizados identificam um maior interesse dos alunos em participar da atividade.

A hipótese verdadeira foi a última: c) o uso de jogos bem elaborados, desde que conduzidos pelos professores de maneira lúdica, podem contribuir para o processo de alfabetização, porém será difícil o êxito com todos os alunos.

O objetivo geral (“analisar jogos digitais considerados educacionais e conhecer qual a melhor forma de inseri-los no processo de alfabetização infantil.”) foi atingido, pois a partir do estudo de caso, pode-se notar que a melhor forma de inserir os jogos no processo de alfabetização é conhecer as dificuldades do aluno, para então saber qual jogo deve ser utilizado naquele momento.

Ao analisarmos o estudo de caso pode-se observar que se for utilizado um jogo desenvolvido de acordo com o critério pedagógico da fase com a qual a criança está lidando naquele momento de sua vida escolar, fica evidente que o jogo é um grande aliado neste processo. Porém para facilitar a vida dos educadores infantis, que em sua maioria, não são grande conhecedores da área de jogos digitais, fica então como sugestão para um próximo estudo, a implantação de um projeto de jogos digitais para alfabetização infantil, desde o começo, que seria a capacitação dos professores, dos alunos e o acompanhamento durante o ano letivo.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ATIVIDADES E BRINCADEIRAS, **Alfabeto atividade pedagógica**, (2013). Disponível em <<http://www.atividadesebrincadeiras.com/como-fazer-jogos-materiais-simples/alfabeto-atividade-pedagogica/>>. Acesso em 21 outubro 2015. 22:03.

BATTAIOLA, André Luiz. **Jogos por Computador** – Histórico, Relevância Tecnológica e Mercadológica, Tendências e Técnicas de Implementação. São Carlos, Departamento de Computação da Universidade Federal de São Carlos, 2000.

COISINHAS DA TIA POLI, **Outras atividades**. (2011) Disponível em <<http://coisinhasdatiapoli.blogspot.com.br/2011/05/outras-atividades-da-1-unidade-da.html>>. Acesso em 14 dezembro 2015. 13:01

_____, **Música e atividades para o método**. (2011) Disponível em <<http://coisinhasdatiapoli.blogspot.com.br/2011/03/musica-e-atividades-para-o-metodo-da.html>>. Acesso em 14 dezembro 2015. 13:01

COSCARELLI, Carla Viana; CAFIERO, Delaine; NOGUEIRA, Denise. **Jogos Digitais e Alfabetização**. 2009. Disponível em: <http://lacio2011.seciu.edu.uy/publicacion/lacio/lacio2011_submission_116.pdf> Acesso em 15 setembro 2015. 19:03.

DE FREITAS, Sara; MAHARG, Paul. **Digital Games and Learning**. Continuum International Publishing Group. 2011.

ESCOLA GAMES. **Forma Palavras**. Disponível em: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/formaPalavras/>>. Acesso em: 29 outubro 2015. 20:45.

ESCOLA GAMES. **Laboratório das Sílabas**. Disponível em: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/laboratorioSilabas/>>. Acesso em: 29 outubro 2015. 20:59.

FIGUEIREDO, Jakes Charles Andrade. **Informática na Educação**: “Novos Paradigmas - Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. 2003.

G1, **Uma em cada cinco crianças de oito anos não sabe ler frases**. Disponível em <<http://g1.globo.com/educacao/noticia/2015/09/uma-em-cada-cinco-criancas-de-oito-anos-nao-sabe-ler-frases-diz-mec.html>> Acesso em: 01 outubro 2015. 12:07.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1980, p. 3, 16,17.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.). **Jogos Infantis**: o Jogo, a criança e a educação. 11. ed. Petrópolis: Vozes, 2003, p. 37,38.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

PEREIRA, Cleuzira Custodio; DA VITÓRIA, Geandra Santos; DOS SANTOS, Neice Ferreira; MACHADO, Silvana C. da Silva. **Alfabetização**: Métodos e algumas reflexões (2013) Disponível em <http://www.unicaldas.edu.br/uploads/files/METODO_ALFABETIZACAO.pdf>. Acesso em: 02 novembro 2015. 23:43.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PLANALTO, **Leis**. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm> Acesso em: 10 setembro 2015. 19:45.

RIBEIRO, Lourdes Eustáquio Pinto. **Para casa ou para sala?** – A teoria da prática construtivista. São Paulo: Didática Paulista, 1999.

RODRIGUES, Cacilda. **O potencial educativo dos jogos digitais** (2015). Disponível em: <<http://www.educarbrasil.org.br/publicacoes/o-potencial-educativo-dos-jogos-digiyais/>>. Acesso em: 15 set. 2015. 19:38

ROSANGEL APRENDIZAGEM, **Alfabeto pelo método silábico**. Disponível em <<http://rosangelaprendizagem.blogspot.com.br/p/alfabetizacao-ludica.html>>. Acesso em 21 outubro 2015. 21:34.

ROSIMEIRE CECATO, **Aplicando o método fônico**. Disponível em <<http://rosimeirececato.blogspot.com.br/2012/01/aplicando-o-metodo-fonico.html>>. Acesso em 21 outubro 2015. 21:46.

SABIDINHOS DA IOIO, **Níveis conceituais da escrita**. Disponível em <<http://sabidinhosdaioio.blogspot.com.br/2011/04/niveis-conceituais-da-escrita.html>>. Acesso em 21 outubro 2015. 21:59.

SALEN, K & ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo**. São Paulo: Edgar Blucher, 2004.

SCHUYTEMA, P. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.