



## **O USO DE JOGOS EDUCATIVOS ONLINE COMO RECURSOS PARA SUPERAR DIFICULDADES DE APRENDIZADO.**

*Kelen Virginia Lisboa Rezende <sup>1</sup>*

### **RESUMO**

Nas escolas brasileiras encontramos sempre estudantes com dificuldades de aprendizado, que apesar dos esforços e estratégias de recuperação das aprendizagens, continuam carregando suas dificuldades ano após ano escolar, até chegar ao ponto de abandonar os estudos diante das dificuldades não superadas. Em minhas observações como educadora, percebo que, nos últimos anos, o uso das mídias digitais já é realidade no mundo da educação e é um ótimo recurso pedagógico, quando utilizado corretamente, então porque não usar como ferramentas para superar as dificuldades destes estudantes? O objetivo desta pesquisa é demonstrar como o uso das mídias digitais – jogos educativos online podem ajudar crianças com dificuldades de aprendizagem. Para responder a estas indagações, foi realizada uma pesquisa qualitativa, partindo da observação de alguns estudantes do terceiro ano do ensino fundamental, da sala de apoio de uma escola municipal da cidade de Cuiabá, buscando descobrir como os jogos educativos online podem ou não ajudar estes estudantes a superar suas dificuldades de aprendizagem.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos educativos online; dificuldades de aprendizagem fracasso escolar.

### **INTRODUÇÃO**

Segundo a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (Pnad), citada pela UNICEF (2021) no documento de enfrentamento da cultura do fracasso escolar, a cada ano aumenta o número de estudantes que abandonam a escola e com a pandemia este número tem aumentado ainda mais. Os motivos são vários dificuldade de acesso as escolas e aulas online durante a pandemia, necessidade de trabalhar para ajudar em casa, reprovação.

<sup>1</sup>Graduada em pedagogia pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT). Pedagoga efetiva da rede Municipal de Cuiabá. Este artigo vincula-se a sua pesquisa de conclusão do curso de Especialização em Mídias Digitais para a Educação, da Faculdade de Comunicação e Artes da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT). E-mail: [kelenlisboa@hotmail.com](mailto:kelenlisboa@hotmail.com)



Atualmente grande parte dos estudantes estão imersos no mundo da tecnologia e vivem conectados às mídias sejam elas TV, internet, sonoras ou impressas. Nas escolas muitos educadores já utilizam algumas destas mídias e com a pandemia este uso se ampliou, mesmo assim muitas escolas ainda esbarram na falta de equipamentos, acesso à internet e formação dos educadores para ampliar este uso com mais propriedade, incorporando as mídias como mais um recurso pedagógico.

Desta forma, o presente artigo pretende mostrar aos educadores como podemos utilizar o potencial midiático disponível e despertar o interesse dos estudantes por certos conteúdos educativos para conseguir colaborar com seu processo de aprendizado, ajudando-o a superar suas dificuldades.

Segundo o UNICEF (2021) – Fundo das Nações Unidas para a Infância (janeiro de 2021), em 2019, 2,1 milhões de estudantes do nosso país foram reprovados, mais de 620 mil abandonaram a escola e mais de 6 milhões estavam em distorção idade série (defasagem em relação à idade considerada adequada para cada série de escolarização). Com a pandemia estes índices aumentaram e podem continuar a aumentar. As escolas necessitam de um olhar mais direcionado a elas e às suas realidades, de investimentos em suas estruturas físicas, recursos para aquisição de materiais didáticos que vão desde giz e papel, até a valorização salarial do professor e de políticas públicas, que colaborem para um ensino de qualidade, com um currículo capaz de contemplar a todas as camadas sociais, avaliações que não foquem apenas em identificar estudantes que reproduzem conteúdos ensinados, mas que sirvam para observar como está o aprendizado do estudante e o que a escola e os educadores necessitam fazer para que ele continue a aprender

A educação de qualidade e equitativa é um direito de todos os estudantes, garantido por lei e deve ser priorizado, e os educadores que estão à frente deste processo devem ser os primeiros a buscar garanti-lo. Gomes (2012) quando fala sobre desigualdades e diversidades na educação diz que:

Portanto, não se educa “para alguma coisa”, educa-se porque a educação é um direito e, como tal, deve ser garantido de forma igualitária, equânime e justa. O objetivo da educação e das suas políticas não é formar gerações para o mercado, para o vestibular ou, tampouco, atingir os índices internacionais de alfabetização e matematização. O foco central são os sujeitos sociais, entendidos como cidadãos e sujeitos de direitos. Essa interpretação tem sido adensada do ponto de vista político e epistemológico pelos movimentos sociais ao enfatizarem que os sujeitos de direitos são também diversos em raça, etnia, credo, gênero, orientação sexual e idade, entre outros. Enfatizam, também, que essa diversidade tem sido tratada de forma desigual e discriminatória ao



longo dos séculos e ainda não foi devidamente equacionada pelas políticas de Estado, pelas escolas e seus currículos. (GOMES, 2012, p.688)

Por isso, este artigo traz uma discussão importante, quando levanta a importância da garantia do direito a educação com qualidade e equidade para todos, colaborando no processo de ensino e aprendizado de estudantes que necessitam de outras formas de mediação para conseguir aprender. Assim, necessitamos de políticas públicas urgentes para a educação e investimentos em capacitação docente para que os auxiliem a desenvolver um novo olhar para seus estudantes com dificuldades de aprendizado, percebendo a necessidade de buscar outras formas de ensinar que sejam mais eficazes.

Na escola pública onde a pesquisa foi realizada, as crianças com dificuldade de aprendizagem são enviadas para as salas de apoio pedagógico, que funcionam no contraturno, e que tem o objetivo de colaborar para sanar as dificuldades dos estudantes. As práticas utilizadas na sala de recursos muitas vezes são as mesmas utilizadas pelo professor regente, e não conseguem ajudar todas as crianças a superar suas dificuldades e no ano seguinte novamente muitos estudantes retornam à sala de apoio, ou seja, suas dificuldades vão sendo carregadas ano a ano, podendo levar este estudante mais tarde a desistir de seus estudos.

Assim a escola e as práticas escolares necessitam ser repensadas para conseguir chegar com qualidade e compreensão a todos os estudantes não deixando de lado nenhum.

O fracasso escolar não deve ser banalizado e continuar a virar índices, assim se faz necessário pensar em soluções para esta questão. Neste sentido este artigo tem grande relevância, pois mostra aos educadores que as mídias podem ser utilizadas como um recurso pedagógico ajudando no trabalho com estes estudantes, colaborando assim para diminuir ou acabar com o fracasso escolar e a desigualdade.

## **DIFICULDADES DE APRENDIZADO**

Cada estudante tem seu ritmo de aprendizado e aprende de formas diferentes, em uma sala de aula podemos encontrar estudantes que apresentam certa dificuldade para aprender o que traz um grande desafio ao educador, buscar encontrar um caminho para que todos possam se desenvolver plenamente.

Fonseca (2007) quando fala de dificuldades de aprendizagem (DA) diz que:

Definimos as DA como um conjunto heterogêneo de desordens, perturbações, transtornos, incapacidades, ou outras expressões de significado similar ou próximo,



manifestando dificuldades significativas, e ou específicas, no processo de aprendizagem verbal, isto é, na aquisição, integração e expressão de uma ou mais das seguintes habilidades simbólicas: compreensão auditiva, fala, leitura, escrita e cálculo<sup>1,2</sup>. (FONSECA, 2007, P. 136)

Assim as dificuldades de aprendizagem estão diretamente ligadas ao aprendizado da leitura, da escrita e conhecimentos matemáticos e que pode afetar crianças, jovens e adultos. As DA não são consideradas como deficiência, pois não estão ligadas a alterações neurológicas, sensoriais, motoras ou cognitivas. O que ocorre é uma dificuldade no processamento das conexões entre o cérebro e as tarefas ou informações que levam ao aprendizado. Fonseca (2007) diz:

A criança ou o jovem com DA não aprendem normalmente ou harmoniosamente, mas não são portadores de deficiência visual, auditiva, mental, motora ou socioemocional, nem as DA podem resultar, ou emergir, num contexto social de privação afetiva, de miséria, de pobreza, de abandono ou desvantagem socioeconômica ou socioafetiva. (FONSECA, 2007, p.140)

Quando aprendemos algo novo nosso cérebro precisa processar o novo aprendizado, em estudantes sem dificuldade de aprendizagem isso ocorre harmonicamente ao se deparar com novo conteúdo o cérebro realiza o processamento das novas informações sem dificuldades. Já as crianças com DA, o processamento das informações no cérebro é frágil e fragmentado e não cria as conexões necessárias para gerar o aprendizado, criando assim uma barreira entre o aprendizado e o sujeito. Fonseca (2007) descreve o que ocorre com estudantes com DA:

Eles não têm acesso à informação porque o seu processamento é frágil e fragmentado, porque o seu cérebro não opera de forma harmoniosa, eficaz e integrada, pois a interação entre ela e a tarefa não se verifica, conseqüentemente, poderão emergir dislexias, disgrafias ou discalculias, ou sejam, as célebres DA. (FONSECA, 2007, p.141)

A Dislexia afeta as habilidades do aprendizado na realização da leitura e da escrita. Ela causa dificuldades no sistema cerebral responsável pelo processamento fonológico causando dificuldades em processar os sons das palavras e associar com as letras ou sequência de letras. Já a disgrafia afeta habilidades ligadas a escrita, dificuldade em escrever de maneira organizada e com uma letra legível. A discalculia por sua vez afeta habilidades relacionadas aos conhecimentos matemáticos.

Piaget (1964) quando fala de aprendizado usa os termos assimilação e acomodação. Assim, quando se aprende algo novo, primeiro o novo conteúdo é assimilado pelo cérebro, ou



seja, ele tenta buscar conexões com o que já sabe para só depois acomodar, ou seja, tomar para si o novo aprendizado.

Desta forma, o estudante necessita de uma boa mediação para conseguir aprender da melhor forma possível e superar suas dificuldades de aprendizagem. O educador deve estar atento a cada estudante procurando propiciar equidade a todos. Se na turma há crianças que não conseguem aprender com os recursos apresentados o educador deve partir em busca de outros recursos que possam ajudar no processo de ensino destes estudantes que não aprendem da mesma forma que a maioria. Freire (1996) ao falar sobre ensinar diz:

É exatamente neste sentido que ensinar não se esgota no tratamento do objeto ou do conteúdo superficialmente feito, mas se alonga a produção das condições em que aprender criticamente é possível. E essas condições implicam ou exigem a presença de educadores e de educandos criadores, investigadores, inquietos, rigorosamente curiosos, humildes e persistentes. (FREIRE, 1996, p.26).

Estes educadores e educandos citados por Paulo Freire estão hoje conectados com as mídias e só precisam aprender a utilizá-las de forma que colabore com a educação atual.

## **JOGOS EDUCATIVOS ONLINE COMO AUXÍLIO PARA SUPERAR AS DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM.**

Como educadora observo que as crianças atualmente estão envoltas nas tecnologias, diariamente estão conectadas em jogos que instalam e desinstalam, conversam através de WhatsApp, Facebook, assistem vídeos no Youtube. Na internet os estudantes podem ter acesso a diversos materiais educativos, levando isso em consideração para este artigo fiz uso da mídia internet com jogos educativos online para buscar atingir o objetivo desta pesquisa observar se os jogos podem contribuir para a superação das dificuldades de aprendizagem

Segundo Huizinga (1938, apud. LOPES e OLIVEIRA 2013, P. 4) “O jogo esteve sempre presente na vida cotidiana da grande maioria das culturas e civilizações, quer através da arte, da vida militar, da religião, da poesia, assim como na educação.”

Os jogos são excelentes ferramentas pedagógicas, podem ser usadas dentro e fora da sala de aula com a função de educar e entreter. Eles estimulam a criatividade, curiosidade, memória, raciocínio lógico, colaboraram para resolução de problemas do cotidiano.

Os jogos fazem parte do cotidiano das crianças, são divertidos e prazerosos, exigem concentração e dedicação e o erro faz parte do processo e as tentativas em avançar não são



cansativas, elas incentivam o jogador a tentar ser melhor a cada jogada. As recompensas ajudam a querer sempre melhorar. Assim são ferramentas que podem ajudar os estudantes a aprender e agregadas a outras metodologias criativas, motivadoras e desafiadoras, podem mostrar aos estudantes que aprender é divertido e prazeroso. Csikszentmihalyi (2002, p.107) ao falar sobre os jogos reflete:

Porque razão é divertido jogar, ao passo que as tarefas da vida quotidiana - como trabalhar ou estar em casa – são geralmente aborrecidas? (...) O que torna estas atividades conducentes com o fluxo é o facto de terem sido concebidas para tornar mais fácil o alcance da experiência ótima. Têm regras que requerem a aprendizagem de técnicas, definem objetivos, dão respostas, tornam possível o controle. Facilitam a concentração e o envolvimento tornando a atividade tão diferente quanto possível da «realidade suprema» da existência quotidiana (apud LOPES E OLIVEIRA, 2013, P. 6).

As mídias, quando orientadas, podem ajudar as crianças a lidar melhor com a ansiedade, autoestima, autonomia, além de colaborar para melhorar as habilidades motoras, dentre outras habilidades. Podemos encontrar diversos sites que disponibilizam muitos jogos educativos que estimulam o aprendizado das crianças de uma forma divertida e atrativa.

Segundo uma pesquisa de 2019 feita pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), houve um crescimento na conectividade dos brasileiros de acordo com o levantamento, 82,7% dos domicílios brasileiros possuem acesso à internet, e a maioria da população o faz por meio de celulares. Na escola estudada, percebeu-se que até as crianças mais carentes de alguma forma possuem acesso em algum momento às mídias e sabem acessar a internet e aprendem muito rápido a baixar e utilizar jogos.

## **METODOLOGIA**

O artigo busca responder a seguinte pergunta: como o uso das mídias digitais podem ajudar crianças com dificuldades de aprendizagem? Para tanto, foi realizada uma observação com alguns alunos da sala de apoio pedagógico de uma escola municipal de Cuiabá, observando o desenvolvimento destes ao utilizar atividades ligadas a jogos educativos online.

Este artigo tem um caráter qualitativo, tendo em vista que a proposta partiu de observações do desenvolvimento dos estudantes que foram acompanhados ao longo do desenvolvimento do projeto e seu processo de desenvolvimento.

Bogdan (1982 apud TRIVIÑOS, 1987, p. 128) ao tratar da pesquisa qualitativa, apresenta cinco características, são elas:



1º) A pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como fonte direta dos dados e o pesquisador como instrumento-chave; 2º) A pesquisa qualitativa é descritiva; 3º) Os pesquisadores qualitativos estão preocupados com o processo e não simplesmente com os resultados e o produto; 4º) Os pesquisadores qualitativos tendem a analisar seus dados indutivamente; 5º) O significado é a preocupação essencial na abordagem qualitativa [...].

Sendo assim, este artigo partiu da observação de um ambiente natural, com uma descrição das observações do processo de ensino aprendido das crianças com dificuldades, observando se a utilização das mídias como jogos educativos online, proporcionam o avanço em seu aprendizado. Com relação à observação, Rudio (2007) diz: “Devemos considerá-lo como ponto de partida para todo estudo científico e meio para verificar e validar os conhecimentos adquiridos.” (RUDIO,2007, p.39)

A pesquisa teve início com a definição do público-alvo, alunos do 3º ano do ensino fundamental com idades entre 8 e 9 anos, que apresentam dificuldades de aprendizagem e que foram encaminhados para a sala de apoio pedagógico da escola. Os alunos da sala de apoio são estudantes selecionados pelos professores, e que apresentam dificuldades de aprendizagem.

Após definir o público-alvo, foi realizada a análise das fichas de encaminhamento dos estudantes para a sala de apoio, a fim de conhecer os estudantes e suas dificuldades. Com as dificuldades de cada um dos estudantes participantes Da pesquisa elencadas, foi realizado o planejamento das intervenções, para realizar as mediações.

Depois de aplicadas as intervenções foi realizado relato de todo processo e o que foi observado, para a conclusão da pesquisa.

## **DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE**

A pesquisa foi desenvolvida em uma escola municipal de Cuiabá – MT, onde são atendidos aproximadamente 450 alunos divididos nos períodos matutino e vespertino, que atende a alunos da educação infantil de 4 e 5 anos até o terceiro ano do fundamental.

Com o objetivo proposto, selecionou-se três alunos, do terceiro ano matutino que foram identificados pela professora regente com algumas dificuldades de aprendizagem e encaminhados para a sala de apoio pedagógico.

A sala de apoio pedagógico da escola onde realizei a pesquisa, atende os estudantes que enfrentam dificuldades no processo de escolarização. Nesta sala o professor necessita criar



ferramentas para auxiliar os estudantes a desenvolver as habilidades que ainda não foram desenvolvidas. A sala de apoio atende os alunos do 2º e 3º anos no contraturno duas vezes por semana, com seções de 2 horas. A cada seção a educadora responsável pela sala atende cerca de 4 alunos simultaneamente.

Antes de serem encaminhados para a sala de apoio o professor regente realiza uma avaliação diagnóstica, depois relata as dificuldades em uma ficha de encaminhamento dizendo quais habilidades necessitam ser trabalhadas. Na sala de apoio o professor realiza atividades que envolvam a linguagem oral, escrita, interpretação e desenvolvimento lógico-matemático.

De acordo com a ficha de encaminhamento feita pela professora regente os alunos do terceiro ano encaminhados para a sala de apoio pedagógico apresentavam dificuldades nas habilidades de língua Portuguesa e Matemática, segundo a BNCC (Base Nacional Comum Curricular, 2013).

De acordo com a ficha de encaminhamento feita pela professora regente as habilidades que as crianças necessitam desenvolver são as descritas nas tabelas a seguir.

**Tabela 1 (Habilidades de Língua Portuguesa a serem desenvolvidas conforme a BNCC)**

<b>Código alfanumérico</b>	<b>Habilidades</b>
(EF01LP04)	Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos.
(EF01LP05)	Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala.
(EF01LP03)	Observar escritas convencionais, comparando-as às suas produções escritas, percebendo semelhanças e diferenças.
(EF01LP01)	Reconhecer que textos são lidos e escritos da esquerda para a direita e de cima para baixo da página.
(EF12LP01)	Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização.
(EF02LP04)	Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, identificando que existem vogais em todas as sílabas.
(EF02LP06)	Perceber o princípio acrofônico que opera nos nomes das letras do alfabeto.
(EF15LP01)	Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social





	dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias, impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Tabela 2 (Habilidades de Matemática a serem desenvolvidas conforme a BNCC)**

<b>Código alfanumérico</b>	<b>Habilidades</b>
(EF01MA01)	CBA Identificar e utilizar números nos diferentes contextos e em suas diferentes funções como indicador de: -Posição ou de ordem, como nas páginas de um livro, no calendário, em trilhas de jogos, ou números ordinais (1º; 2º; 3º..); -Código, como o número de camiseta de jogadores, de carros de corrida, de telefone, placa de carro etc.; -Quantidade de elementos de uma coleção (cardinalidade); -Medida de grandezas (2 quilogramas, 3 litros, 3 dias, 2 horas, 5 reais, 50 centavos,etc)
(EF01MA02)	CBA. Quantificar e comunicar elementos de uma coleção, em situações nas quais as crianças reconheçam sua necessidade, utilizando diferentes estratégias (correspondência termo a termo, contagem oral, pareamento, estimativa e correspondência de agrupamentos).
(EF01MA03)	CBA. Utilizar diferentes estratégias estimar por meio de correspondência e comparação de quantidades de objetos de dois conjuntos (no máximo 20 elementos), indicando quem tem mais, quem tem menos ou a mesma quantidade.
(EF02MA01)	Comparar e ordenar números naturais (até a ordem de centenas) pela compreensão de características do sistema de numeração decimal (valor posicional e função do zero).
(EF02MA02)	Fazer estimativas por meio de estratégias diversas a respeito da quantidade de objetos de coleções e registrar o resultado da contagem desses objetos (até 1000 unidades).



(EF02MA03)	Comparar quantidades de objetos de dois conjuntos, por estimativa e/ou por correspondência (um a um, dois a dois, entre outros), para indicar “tem mais”, “tem menos” ou “tem a mesma quantidade”, indicando, quando for o caso, quantos a mais e quantos a menos.
------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

As atividades para a intervenção foram planejadas levando em consideração as habilidades identificadas pela professora regente, elencadas nas tabelas 1 e 2. Em um primeiro momento foi proposto às crianças a realização de atividades escritas parecidas com o método empregado em sala de aula e na sala de apoio e em seguida foram convidadas a realizar atividades nos sites educativos através dos jogos.

Os alunos A, B e C participaram da pesquisa, cada estudante foi atendido individualmente em três encontros de uma hora cada. Os encontros ocorreram no mesmo dia em que os estudantes participavam da sala de apoio. Após realizar as atividades de apoio as crianças eram encaminhadas para realizar as atividades da pesquisa. Estes encontros ocorreram nos meses de novembro e dezembro de 2021.

As atividades de registro propostas foram montadas com material pesquisado na internet e impressas para cada criança realizar, baseadas nas dificuldades apresentadas pela professora regente. Para realizar as atividades de jogos online foi utilizado o tablet do pesquisador, tendo em vista que a escola não possui um tablet apenas cesso à internet o que facilitou o acesso as mídias.

Os jogos educativos online utilizados com as crianças observadas foram acessados nos *sites*:

ESCOLA GAMES disponível em :< <https://www.escolagames.com.br/jogos/>>. Acesso em setembro de 2021.

JOGOS EDUCATIVOS disponível em:< <https://jogoseducativos.hvirtua.com/>>. Acesso em setembro de 2021.

WORDWALL disponível em:< <https://wordwall.net/pt/resource/20529631/alfabeto-dos-animais-simples>>. Acesso em setembro de 2021.

Todos os jogos são de *sites* gratuitos, de fácil acesso e simples compreensão. Em cada *site* há vários jogos relacionados a diversas disciplinas que utilizam uma linguagem simples e



lúdica, entrando no mundo infantil da criança para ensinar conteúdos importantes para cada fase.

Assim que chegavam, para realizar as atividades da pesquisa as crianças diziam que não sabiam ler nem escrever pareciam receosas em ter que realizar algo que não sabiam. As três crianças participantes da pesquisa só sabiam escrever o primeiro nome e às vezes esqueciam ou trocavam alguma letra tinham dificuldade em identificar letras do alfabeto, números, realizar operações de adição e subtração, leitura e escrita.

Com as mediações do apoio e das atividades com as mídias comecei a perceber que estavam avançando, identificando letras iniciais de palavras, realizando atividades de adição e subtração, aumentando sua autoestima e concentração.

Nos outros encontros já chegavam mais tranquilas sem ficar se desculpando a habilidade também em manusear o tablet já era outra, com mais confiança, algumas vezes pediam para jogar algum jogo que já haviam tido contato em outro encontro.

Nas atividades de registro escrito eles demonstravam muita dificuldade, insegurança e estavam sempre muito preocupados com o erro. Apresentavam uma baixa autoestima e desmotivação.

Ao se deparar com as atividades propostas no tablet as crianças demonstravam motivação e pouca preocupação com o erro. Mesmo não sabendo, às vezes, algumas respostas, eles se arriscavam e quando erravam demonstravam menos preocupação.

Quando realizavam as atividades no tablet aprendiam com mais facilidade do que quando realizavam as atividades apenas em registro escrito. Ao perguntar a eles se gostavam mais de realizar atividades no tablet ou no papel, todos os estudantes disseram que das duas formas eram boas. Os registros da pesquisa eram realizados no diário de bordo do pesquisador onde era registrado como cada estudante desenvolveu as atividades e o que apreendeu.

## **RESULTADOS**

Os estudantes observados demonstraram mais confiança e tranquilidade quando realizaram as atividades no tablet nos jogos dos sites educativos. Nas atividades de registro escrito eles se mostravam inseguros, agitados e muito preocupados com o erro. São estudantes com grandes dificuldades e que a metodologia empregada em sala não colabora para seu processo de ensino. Os estudantes participantes da pesquisa não têm acesso diário à internet,



assim não conseguem acessar estas mídias, mas sempre que têm oportunidade acessam a internet e se sentem confortáveis neste meio. Esta familiaridade e interesse pela internet ajudou muito, despertando o interesse deles em utilizar o tablet para acessar os jogos educativos e perceber o quanto podiam aprender com eles. Eles me perguntavam como acessar os jogos e ensinei. Quando aprenderam, disseram que quando a família desse oportunidade de usar o celular iam entrar no site para jogar. Ao longo dos encontros, com a utilização das mídias no tablet, percebi que o desenvolvimento dos estudantes em sala de aula, melhorou, algumas habilidades em que tinham dificuldades passaram a ser executadas com mais tranquilidade e empenho. Os estudantes estavam mais motivados, seguros, interessados e persistentes.

A seguir segue tabela que descreve as habilidades desenvolvidas durante a observação e o jogo utilizado para trabalhar a habilidade citada.

**Tabela 3 (Habilidades trabalhadas em Língua Portuguesa, conforme a BNCC)**

<b>Estudante observado</b>	<b>Habilidade trabalhada</b>	<b>Jogo utilizado</b>	<b>Resultado alcançado</b>
A, B e C	Perceber o princípio acrofônico que opera nos nomes das letras do alfabeto	<a href="https://wordwall.net/pt/resource/4759892/alfabeto">https://wordwall.net/pt/resource/4759892/alfabeto</a> <a href="https://jogoseducativos.hvirtua.com/ligue-legal-alfabeto">https://jogoseducativos.hvirtua.com/ligue-legal-alfabeto</a>	Os estudantes conseguiram realizar correspondência entre letra inicial de figuras.
A, B e C	Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, identificando que existem vogais em todas as sílabas.	<a href="https://jogoseducativos.hvirtua.com/silabas-e-figuras">https://jogoseducativos.hvirtua.com/silabas-e-figuras</a> <a href="https://jogoseducativos.hvirtua.com/cruzadinhas-1">https://jogoseducativos.hvirtua.com/cruzadinhas-1</a>	Os estudantes realizaram identificação de sílabas para formação de palavras propostas no jogo.



			Utilizando a consciência fonológica para realizar a atividade ligando os sons as sílabas correspondentes
--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Tabela 4 (Habilidades trabalhadas em Matemática, conforme a BNCC)**

<b>Estudante observado</b>	<b>Habilidade trabalhada</b>	<b>Jogo utilizado</b>	<b>resultado</b>
A, B e C	Identificar e utilizar números nos diferentes contextos e em suas diferentes funções como indicador de: -Posição ou de ordem, como nas páginas de um livro, no calendário, em trilhas de jogos, ou números ordinais (1º; 2º; 3º.); -Código, como o número de camiseta de jogadores, de carros de corrida, de telefone, placa de carro etc.; -Quantidade de elementos de uma coleção (cardinalidade); -Medida de grandezas (2	<a href="https://jogoseducativos.hvirtua.com/completeasequencia-numeros">https://jogoseducativos.hvirtua.com/completeasequencia-numeros</a> <a href="https://jogoseducativos.hvirtua.com/coelho-faminto-adicao">https://jogoseducativos.hvirtua.com/coelho-faminto-adicao</a> <a href="https://jogoseducativos.hvirtua.com/coelho-faminto-subtracao">https://jogoseducativos.hvirtua.com/coelho-faminto-subtracao</a> <a href="https://jogoseducativos.hvirtua.com/mais-e-menos">https://jogoseducativos.hvirtua.com/mais-e-menos</a>	Os estudantes identificaram números, completaram sequência numérica.  Realizaram operações envolvendo adição e subtração.



	quilogramas, 3 litros, 3 dias, 2 horas, 5 reais, 50 centavos,etc)		
A, B e C	Quantificar e comunicar elementos de uma coleção, em situações nas quais as crianças reconheçam sua necessidade, utilizando diferentes estratégias (correspondência termo a termo, contagem oral, pareamento, estimativa e correspondência de agrupamentos).	<a href="https://www.escolagames.com.br/jogos/euSeiContar/">https://www.escolagames.com.br/jogos/euSeiContar/</a> <a href="https://jogoseducativos.hvitta.com/quantos-tem">https://jogoseducativos.hvitta.com/quantos-tem</a>	Fizaram correspondência de números as suas quantidades.  Identificando o que tem mais e menos

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das experiências vivenciadas com os estudantes observados, acredito que o uso de mídias pode contribuir com o aprendizado dos alunos com dificuldades de aprendizagem e colaborar com eles na superação destas e na diminuição do fracasso escolar.

Consigo perceber que o uso de recursos como os jogos educativos online pode colaborar com o processo de ensino aprendizado de crianças com dificuldades de aprendizagem, mas isso não quer dizer que apenas através destes jogos será possível ajudar estes estudantes, ele deve ser incorporado junto a outros recursos como jogos, brincadeiras, interações e metodologias que agucem o prazer destes estudantes em aprender.

A educação e as mídias atualmente andam juntas a grande maioria dos estudantes ou “nativos digitais”, hoje já chegam às escolas conectados nestas mídias.

Desta forma, cabe aos governantes providenciar meios mais eficientes que ajudem as escolas a repensar suas práticas pedagógicas e inserir as mídias em seu planejamento, tornando as aulas mais atraentes e significativas.

São vários os tipos de mídias que podem ser utilizadas como recurso dentro das escolas: TV, Mídia impressa, Internet, mídia sonora. Nas escolas públicas a internet ainda não



é tão explorada devido à falta de acesso dos estudantes a este recurso. Infelizmente as escolas públicas brasileiras esbarram em uma questão muito importante, que necessita de um trabalho efetivo das secretarias de educação, para garantir acesso as várias mídias dentro das escolas, para que este recurso possa ser utilizado com mais facilidade nas aulas. Este artigo, por exemplo, só foi possível de ser concluído porque esta pesquisadora possuía seu próprio tablet, que foi utilizado na pesquisa. Também é necessária a formação dos educadores, para utilizar com propriedade estas tecnologias nas aulas. Kenski (2007) ao falar do uso das tecnologias na educação diz que é mais que necessário incorporá-las as aulas, mas ela ressalta que “não basta usar a televisão ou o computador, é preciso saber usar de forma pedagógicamente correta a tecnologia escolhida”. (KENSKI, 2007, p.44).

Acredito que a pandemia colaborou muito para que muitos educadores passassem a utilizar as tecnologias como recursos pedagógico, muitos não eram tão hábeis com as tecnologias e foram em busca de conhecimento para se conectar com os estudantes e realizar um trabalho mais dinâmico, em um momento que os velhos recursos não podiam ser utilizados e a sala de aula havia mudado para um outro espaço, sem ter ao alcance as ferramentas de costume.

Assim precisamos a cada dia buscar formas de nos conectar com os “nativos digitais”, descobrir que há novas formas de aprender e de ensinar que podem ser agregadas as que já conhecemos para alcançar nosso objetivo, formar cidadãos conscientes, capazes de contribuir para esta sociedade cada vez mais tecnológica.

## REFERÊNCIAS

MEC, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>>. Acesso em 22 de dezembro de 2021.

CARVALHO, Gabriel Rios. **A importância dos jogos digitais na educação**. Niterói, 2018.

FONSECA, Vitor. **Dificuldades de aprendizagem**: na busca de alguns axiomas. Disponível em:<<https://cdn.publisher.gn1.link/revistapsicopedagogia.com.br/pdf/v24n74a05.pdf>>acesso em outubro. 2021.



FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários á prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Wendel (org). **Tecnologias e educação: as mídias na prática docente**. Rio de Janeiro, 2008.

GOMES, Nilma Lino. **Desigualdades e diversidade na educação**. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/sZMWK9Q7ZFGnVpV55X85WZD/?lang=pt>>. Acesso em: 23 setembro, 2021.

KENSKI, Vania Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas, SP: Papirus, 2007.

LOPES, N., & Oliveira, I. (2013). **Video,jogos, Serious Games e Simuladores na Educação: usar, criar e modificar**. Educação, Formação & Tecnologias, 6(1), 04-20 [Online], disponível em: < <http://eft.educom.pt>>. Acesso em: 28 de fevereiro, 2022.

LUCKOW, Heloiza Iracema; CORDEIRO, Aliciene Fusca Machado; SCHULZE, Mariana Datria. **Salas de apoio pedagógico na concepção de professoras da sala regular**. Disponível em:<[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1516-36872016000200013](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-36872016000200013)>. Acesso em: 10 de dezembro.

MINISTÉRIO DAS COMUNICAÇÕES. Disponível em: <<https://www.gov.br/mcom/pt-br/noticias/2021/abril/pesquisa-mostra-que-82-7-dos-domicilios-brasileiros-tem-acesso-a-internet>>. Acesso em: 22 de dezembro de 2021.

PIAGET, Jean.. **Seis estudos de Psicologia** Rio de Janeiro: Forense universitária. (Trabalho original publicado em 1964).

RUDIO, Franz Vitor. **Introdução ao projeto de pesquisa científica**. Petrópolis, vozes 2007.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Três enfoques na pesquisa em ciências sociais: o**





positivismo, a fenomenologia e o marxismo. In: *Introdução à pesquisa em ciências sociais*. São Paulo: Atlas, 1987. p. 31-79.

UNICEF, Fundo das Nações Unidas para a Infância. **Cultura do fracasso escolar**. Disponível em:< <https://www.unicef.org/brazil/comunicados-de-imprensa/cultura-do-fracasso-escolar-afeta-milhoes-de-estudantes-e-desigualdade-se-agrava-na-pandemia>>. Acesso em: 20 setembro. 2021.

UNICEF, Fundo das Nações Unidas para a Infância. **Enfrentamento da cultura do fracasso escolar**. Disponível em:< <https://trajetoriaescolar.org.br/>>. Acesso em 2 de setembro. 2021.