



## CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS COM O PROJETO “A HORA DO CÓDIGO” EXPERIÊNCIA NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Arlete dos Santos Petry <sup>1</sup>

Anielly Isabel Duarte da Silva <sup>2</sup>

Karina de Sena Pegado Ilnicki <sup>3</sup>

### Resumo

Este artigo partiu de uma experiência baseada na aplicação de jogos digitais com o projeto a Hora do Código, desenvolvido no Colégio de Aplicação da UFRN - Núcleo de Educação da Infância, com crianças do 1º ano do ensino Fundamental, anos iniciais. Objetiva-se incentivar o uso de metodologias baseada em jogos digitais, para o processo de alfabetização das crianças nos anos iniciais. Levando-se em conta, o que foi observado e vivenciado, pode-se refletir no desenvolvimento de mais habilidades com a leitura e a escrita, motivação em querer aprender e a construir seu próprio conhecimento.

**Palavras Chave:** Jogos Digitais. Hora do Código. Alfabetização. Aprendizagem.

---

<sup>1</sup> Prof.<sup>a</sup>. Dra. Departamento de Artes da UFRN | Universidade Federal do Rio Grande do Norte | arletepetry@gmail.com

<sup>2</sup> Aluna do Mestrado Profissional em Inovações e Tecnologias Educacionais | Universidade Federal do Rio Grande do Norte | anielly\_duarte@hotmail.com

<sup>3</sup> Aluna do Mestrado Profissional em Inovações e Tecnologias Educacionais | Universidade Federal do Rio Grande do Norte | kasena@hotmail.com



## **INTRODUÇÃO**

A construção da base alfabética da criança dentro do processo de aprendizagem, tem foco e inicia-se a partir do 1º ano do ensino fundamental, faixa etária entre 06 e 07 anos de idade, estando rodeada de desafios e habilidades a serem exploradas de diversas maneiras em diferentes contextos. Primeiramente a criança chega à escola com um rico repertório de vivências pessoais e conhecimentos prévios que devem ser explorados durante as experiências na sala de aula, dado que a nova Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) enfatiza que: “as experiências das crianças em seu contexto familiar, social e cultural, suas memórias, seu pertencimento a um grupo e sua interação com as mais diversas tecnologias de informação e comunicação são fontes que estimulam sua curiosidade e a formulação de perguntas”.

Cabe ao professor, que desempenha um papel de sistematizador e facilitador do conhecimento, estar preparado para trabalhar essas experiências com o novo olhar para esse público de alunos que aflora no século XXI. A escola atualmente vive o momento da imersão da tecnologia no seu convívio e nas práticas diárias de sala de aula, introduzindo para o cenário educacional novas formas de aprender.

A tecnologia tem o poder de tornar o ambiente educacional mais atrativo e motivador para as crianças, na especificidade, os jogos digitais, que carrega a sua essência uma atividade lúdica e recreativa. Para as crianças nessa fase, é natural a utilização das tecnologias em geral, pois elas são nativas digitais (Prensky, 2001), já nasceram nessa era e fazem utilização de recursos digitais com mais facilidade do que os próprios professores.

Aliar o jogo, que já é parte do convívio cotidiano da criança com experiências na sala de aula, poderá trazer ricas contribuições para a fase



inicial da aprendizagem. A escola precisa abrir possibilidades de integrar os jogos digitais em favor das experiências em sala de aula, principalmente no campo da leitura e da escrita, descobrindo novas contribuições, motivando o aluno a querer estar aprendendo naquele ambiente e ser construtor dos seus processos de aprendizagens.

## **CONCEITUANDO JOGOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM**

Atualmente, o uso de jogos digitais, no processo de aprendizagem, tornou-se um recurso potencializador para realizar a interação e a aproximar o estudante do objeto de aprendizado.

Podendo ser utilizados como fator motivacional, por fazer parte do cotidiano do aluno como forma de entretenimento e recreação. Sendo assim, aliar o uso dos jogos com os conteúdos didáticos se tornam pontes entre conteúdos formais e atividades diversificadas e lúdicas. Huizinga (2001, p.45) define jogo como “uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço [...] acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de vida cotidiana”.

Dessa forma o jogo utilizado com propósito de aprendizagem, torna-se um recurso potencializador no processo. Compreendemos que a escola deve proporcionar novos ambientes de aprendizagem e novas alternativas de aproximação das crianças com a linguagem da tecnologia, orientando-os para um uso crítico e reflexivo desses recursos.

Uma vez que Petry (2016, p. 25) diz: “todos os elementos presentes num jogo - regras, conflitos, objetivos, definição de pontos e tomadas de decisões - são elementos constituintes da vida humana em geral”.

Então para enriquecimento dessa proposta, descreveremos uma experiência de iniciação a introdução dos jogos digitais da plataforma a Hora do código, que trata de um projeto de iniciação ao ensino de programação com auxílio dos jogos digitais (code.org) para crianças do Ensino Fundamental I,



aplicado em 180 países, uma plataforma gratuita que não necessita de conhecimento prévio de programação.

## **METODOLOGIA**

A realização da referida pesquisa, ocorreu com uma turma de 23 crianças do primeiro ano, do Núcleo de Educação da Infância-UFRN, com os professores regentes Karina Sena e Sandro Cordeiro. Por se tratar da primeira turma do Ensino Fundamental I, o ensino de programação no primeiro ano, seria uma vivência nova para o grupo, algo que as crianças não estavam familiarizadas na dinâmica diária de sala de aula.

O primeiro diagnóstico com o grupo foi realizado através de uma conversa prévia, na tentativa de identificar se as crianças possuíam familiaridade com computadores em outros ambientes além da escola.

O resultado foi que, de vinte e uma crianças, apenas três faziam o manuseio de computadores portáteis e uma criança de computador de mesa. Partindo desse conhecimento, foi necessária uma oficina, onde as crianças tiveram a oportunidade de conhecer o interior dessa máquina, sua CPU, identificar algumas peças e entender a função da placa mãe, por exemplo, com ajuda dos bolsistas do projeto.

Em um segundo encontro, os professores levaram a turma ao laboratório de informática. Deixando os computadores programados no Microsoft Paint, que é um software utilizado para a criação de desenhos simples. Cada criança ficou em um computador e foram orientadas para que realizassem desenhos livres, apenas com o objetivo de manusear o mouse e ter um contato com a máquina.

Após esse momento na sala de informática, as crianças foram apresentadas ao projeto Hora do código. Para fazer a relação de como funciona o jogo no ensino de programação, foi utilizada a aula desplugada, que tem a finalidade de apresentar conceitos de programação.



De acordo com as atividades desplugadas e o entendimento das crianças nos comandos que seriam dados, entra em ação a apresentação dos jogos digitais na plataforma da Hora do código, onde o professor tinha acesso e acompanhava o desenvolvimento de cada aluno. Desse modo, foi conduzida a atividade com jogos até o final da aula, onde obtivemos resultados positivos colhidos durante o desenvolvimento da proposta.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Durante a participação das crianças no momento dos jogos, foram observadas duas situações: a primeira, o professor formou duplas, onde uma criança com dificuldade na leitura, realizava a atividade com outra criança que já possuía a base alfabética estabelecida, dessa forma as duas trabalhavam em conjunto, uma auxiliando uma a outra, enfatizando que a interação social é uma importante ferramenta para o desenvolvimento da criança.

Apesar da hora do código ser um projeto voltado para o ensino de programação e com uma metodologia instrucional, onde cada criança joga individualmente, foi possível modificar a metodologia de trabalho, fazendo com que as crianças trocassem informações e ajudassem umas às outras, tornando um ambiente vivo de interações entre os alunos e professores.

Esse envolvimento em desvendar os códigos, despertou a curiosidade das crianças no geral, para solucionar os problemas, mas também aguçou aquelas que estavam, com dificuldade em consolidar a escrita alfabética.

Nesse momento, foi fundamental o olhar do professor para que essas crianças não ficassem desestimuladas na atividade, certificando para a criança não alfabetizada, a importância do ato de ler. Como fala Tempesta (2014, p.08), “a alfabetização é um processo ativo que envolve a (re) construção de hipóteses sobre o funcionamento da língua escrita”.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desse modo, considerando a rapidez e as mudanças que ocorrem em nossa sociedade, diante da necessidade em acompanhar tais mudanças, é de grande importância incentivar as crianças desde cedo em conhecer caminhos que facilitem seu pleno desenvolvimento, mostrando que, o estudo com jogos e programação pode ser um passo inicial na construção de saberes contemporâneos.

Com tudo, foi observado durante o desenvolvimento das atividades, que em cada descoberta e conquista durante os encontros no laboratório de informática, as crianças se envolviam cada vez mais, fato que refletia em seu interesse em socializar suas descobertas durante as rodas de conversa, proporcionando ricos momentos de troca e construção do conhecimento, e notório interesse em participar do projeto.

Paralelo a conquista das crianças, os professores bolsistas puderam acompanhar o desempenho que cada criança alcançou, diante dos dados analisados na plataforma digital.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

HUIZINGA, J.; **Homo Ludens**: O jogo como elemento de cultura. São Paulo, Editora Perspectiva, 2001. PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseadas em jogos digitais** – ed. SENAC, SP, 2012

PETRY, Arlete. S. **Jogos Digitais e Aprendizagem**: Algumas evidências de pesquisa. São Paulo; Papirus, 2016.

TEMPESTE, Maria Cristina S. A referência ao conhecimento pedagógico no exercício da profissão de docentes das séries iniciais. **Póiesis Pedagógica**

V.9, N.1 jan/jun.2011; p.124-142. Disponível em:

<https://www.revistas.ufg.br/poiesis/article/view/15674/9599>