



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
CENTRO DE EDUCAÇÃO ABERTA E A DISTÂNCIA
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**



VERÔNICA PEREIRA LOPES

**PRODUÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS SOBRE LÍNGUA
PORTUGUESA PARA ALUNOS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL NO *SOFTWARE* JCLIC: UM PROCESSO DE
APRENDIZAGENS**

Julho, 2025
Ouro Preto, Minas Gerais

VERÔNICA PEREIRA LOPES

**PRODUÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS SOBRE LÍNGUA
PORTUGUESA PARA ALUNOS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL NO SOFTWARE JCLIC: UM PROCESSO DE
APRENDIZAGENS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao curso de Pedagogia da Universidade Federal
de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção
do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Jorge Luís Costa.

Julho, 2025
Ouro Preto, Minas Gerais



FOLHA DE APROVAÇÃO

Verônica Pereira Lopes

Produção de atividades lúdicas sobre língua portuguesa para alunos dos anos iniciais do ensino fundamental no *software* Jcllic: um processo de aprendizagens

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia - EaD da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Aprovada em 12 de julho de 2025

Membros da banca

Prof. Dr. Jorge Luís Costa - Orientador - Universidade Federal de Ouro Preto
Prof. Me. André Felipe Pinto Duarte - Universidade Federal de Ouro Preto
Profa. Dra. Angelita Aparecida Azevedo Freitas - Universidade Federal de Ouro Preto

Jorge Luís Costa, orientador do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 22/07/2025



Documento assinado eletronicamente por **Jorge Luis Costa**, **PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 22/07/2025, às 16:58, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0947487** e o código CRC **8F821A0F**.

RESUMO

Apresentamos neste trabalho uma narrativa de uma experiência que discorre sobre o percurso da criação de atividades lúdicas para alunos da disciplina de Língua Portuguesa dos anos iniciais do Ensino Fundamental utilizando o *software* JClic. Adotamos a abordagem da pesquisa qualitativa, permitindo a interpretação, a investigação e a observação dos eventos ocorridos durante a produção. Apresentamos o trabalho como o resultado da possibilidade de uma estudante finalizando o curso de Licenciatura em Pedagogia, com conhecimentos básicos em informática, produzir atividades lúdicas em um programa até então desconhecido para ela. Para isso, reunimos artigos de diversos autores que discorrem sobre assuntos relacionados ao tema, como por exemplo, “O Uso de Jogos Educacionais e Atividades Lúdicas, Através de Caça-Palavras para Alunos em Processo de Alfabetização” de Silva, Jesus e Leite (2019), “A Importância da Ludicidade no Processo de Ensino Aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental” de Pinto e Souza (2024), “Jogo da Força: O Jogo Educativo Digital como Suporte de Ensino/Aprendizagem de Língua Portuguesa e de Desenvolvimento da Memória” de Silva (2024). Ao final do trabalho, concluímos que, apesar das dificuldades encontradas, a aluna conseguiu construir as atividades no JClic e relatou sua experiência do processo.

Palavras-chave: Jogos educativos digitais. Língua Portuguesa. Atividades lúdicas. Narrativa. Ensino Fundamental. Aprendizagem. Tecnologias. Internet. *Software* JClic.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	6
2.1 O ensino de Língua Portuguesa nos anos iniciais do Ensino Fundamental	6
2.2 O uso de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação no ensino de Língua Portuguesa	7
2.3 Jogos educativos digitais	9
2.4 O software JClic	10
3 METODOLOGIA	11
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES	14
4.1 Minha relação com a tecnologia	14
4.2 O início deste trabalho	16
4.3 O novo rumo para o trabalho	16
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	22
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	24

1 INTRODUÇÃO

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) estão cada vez mais presentes em nosso dia a dia. Na educação, elas têm, também, sua presença, pois podem contribuir para melhorar a aprendizagem dos alunos. Nesse sentido, incorporar conteúdos por meio de atividades lúdicas digitais no ensino, pode fazer com que os alunos se interessem mais pelas aulas e aprendam de forma divertida e criativa. Assim, desenvolvemos este trabalho utilizando a ideia do uso de jogos educativos digitais na aprendizagem, aliando as TDICs ao ensino da disciplina de Língua Portuguesa (LP) para os alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental (EF) de forma prática.

Segundo Malta *et al.* (2024, p. 3), “a relevância do tema advém da transformação digital que permeia todos os aspectos da vida social, incluindo o ambiente educacional”, pois “as tecnologias digitais, ao se fazerem presentes nas salas de aula, promoveram mudanças significativas nas metodologias de ensino e aprendizagem”. Logo, podemos destacar que as TDICs podem impactar positivamente o ensino, especialmente quando inseridas na aprendizagem através de atividades lúdicas. A justificativa da ideia tema, baseia-se, segundo Silva, Jesus e Leite (2019, p. 5), que “aspectos como desafio, curiosidade, atenção fazem dos jogos educacionais uma fonte de motivação e interesse pelos conteúdos estudados, oferecendo aos alunos uma prática docente sistematizada e despertando habilidades cognitivas importantes”.

A construção deste trabalho resultou em um texto que narra o percurso de uma atividade prática, discorrendo sobre o processo de criação de atividades pedagógicas lúdicas no *software* JClic.

A problematização surgiu a partir do questionamento se é possível a uma futura pedagoga, no período final de seu curso, sem ser uma *expert* em informática, produzir suas próprias atividades lúdicas digitais para trabalhar conteúdos de LP com crianças dos anos iniciais do EF e relatar como se desenvolveu o processo de aprendizagem para a produção dessas atividades. Este trabalho traz a narrativa de experiência da autora discorrendo sobre o processo de construção das atividades, bem como os desafios encontrados no caminho até

chegar no resultado final. Sendo assim, objetiva-se relatar a experiência da criação dessas atividades usando o *software* JClic, selecionando artigos em periódicos acadêmicos que tratam do uso de atividades lúdicas digitais para o ensino de LP para conhecer sobre o tema e ter embasamento teórico; selecionando tipos de atividades lúdicas digitais que podem ser construídas no JClic; criando as atividades usando o *software* JClic; e escrevendo um relato reflexivo sobre essa experiência.

Este trabalho foi dividido em sessões. Temos a fundamentação teórica onde falamos sobre o ensino de LP nos anos iniciais do EF, sobre o uso das TDICs no ensino de LP, sobre o uso dos jogos educativos digitais e sobre o *software* que utilizamos para criar as atividades, que é o JClic. Em seguida, temos a sessão de metodologia, onde fazemos a apresentação do método para a construção deste trabalho. A outra sessão é a dos resultados e discussões onde começo falando sobre minha relação com a tecnologia, sobre o início do trabalho quando decidi utilizar o *software* JClic e sobre o novo rumo para o trabalho, onde apresentamos as atividades que desenvolvi no JClic, os desafios encontrados e as estratégias utilizadas para contornar estas dificuldades. Por fim, na última sessão, temos as considerações finais, quando fazemos o fechamento do trabalho, trazendo os desdobramentos futuros que pretendo alcançar.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O ensino de Língua Portuguesa nos anos iniciais do Ensino Fundamental

O senso comum nos permite afirmar que o estudo da Língua Portuguesa é fundamental para nossa formação, seja como cidadão, seja como estudante. Por meio dela, é possível estabelecer uma comunicação oral e/ou escrita com clareza. Pinto e Souza (2024) destacam sua importância para os alunos. Para essas autoras,

[...] a linguagem desempenha um papel fundamental na aprendizagem, uma vez que a comunicação e a interação verbal são os principais meios através dos quais o conhecimento é transmitido e adquirido. A influência mútua entre linguagem e aprendizagem é um processo dinâmico em que o uso da linguagem facilita a internalização de novos conhecimentos, que por sua vez, são aplicados e observados pelas pessoas ao redor do aprendiz. Assim, ao aprender uma nova habilidade ou conceito, os indivíduos começam a

praticá-los, reforçando ainda mais seu entendimento e habilidades linguísticas (p. 6).

Silva (2024), corrobora a opinião acima. Segundo ele,

[...] a disciplina de Língua Portuguesa, [...] faz parte da área de Linguagens, e de acordo com a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2018) tem por finalidade possibilitar aos estudantes a participação em práticas de linguagem diversificadas que lhes permitam ampliar suas capacidades expressivas em manifestações artísticas, corporais e linguísticas, como também seus conhecimentos sobre essas linguagens em continuidade às experiências vividas na Educação Infantil (p. 3).

Assim, podemos afirmar que a disciplina de LP é essencial para o desenvolvimento linguístico e intelectual do aluno, principalmente nos seus primeiros anos escolares, como os anos iniciais do EF.

Para os alunos, a apropriação da LP permite uma leitura pessoal da sociedade, da qual eles fazem parte, e do mundo, a partir de sua interação com seu entorno. Para Pinto e Souza (2024, p. 7), “[...] o desenvolvimento do ensino nas aulas de Língua Portuguesa baseia-se na premissa de que o comportamento e a personalidade dos alunos são moldados através das interações com pessoas significativas em suas vidas”. E, segundo Brasil (2018), as competências da LP permitem às pessoas “ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo”. Nesse sentido, a aprendizagem linguística é imprescindível para a sociedade, pois para nos expressarmos, falarmos e escrevermos, precisamos saber o português, principalmente com a crescente evolução tecnológica em que a escrita no papel está diminuindo rapidamente e as pessoas escrevem, leem e se comunicam mais digitalmente.

2.2 O uso de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação no ensino de Língua Portuguesa

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação oferecem uma ampla variedade de opções e possibilidades didáticas no ensino de LP. Saber escolher o que melhor se adequa às aulas se torna um desafio para o professor, pois além de ter que atender ao

assunto pautado no plano de aula, precisa escolher um recurso adequado aos alunos. Para Malta *et al.* (2024),

As tecnologias digitais oferecem um leque variado de ferramentas e recursos aplicáveis ao ensino de Língua Portuguesa, possibilitando novas abordagens pedagógicas que podem enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. Desde plataformas de aprendizagem colaborativa até softwares de edição de texto e ferramentas de realidade aumentada, os recursos digitais disponíveis para o ensino de Língua Portuguesa são vastos e diversificados (p. 7).

Atualmente, os recursos tecnológicos estão presentes em nosso dia a dia, e aliá-los também ao ensino de LP pode ser relevante. Dentre as ferramentas digitais e interativas disponíveis atualmente que podem ser utilizadas pelos professores nas aulas desse conteúdo, podemos citar *sites*, jogos, atividades lúdicas em *softwares* específicos e selecionados, livros digitais, filmes curtos e vídeos interativos no Youtube sobre o conteúdo da aula. Sendo assim, não podemos deixar de considerar as possibilidades das TDICs para o ensino, uma vez que a tecnologia tem afetado diretamente nosso cotidiano, pois ficamos cada vez mais conectados a algum tipo de mídia digital, como *notebook*, celular, entre outros.

É fundamental que as metodologias de ensino e aprendizagem acompanhem as transformações digitais na Educação, pois as TDICs estão em constante evolução. “Esta evolução é marcada pela transição de recursos didáticos tradicionais para ferramentas digitais e interativas, que oferecem novas possibilidades para o engajamento e desenvolvimento dos alunos” (Malta *et al.*, 2024, p. 3). Ainda segundo esses autores,

Os benefícios da tecnologia para o desenvolvimento das competências linguísticas são evidentes para as pessoas. A integração de ferramentas digitais no ensino de Língua Portuguesa pode melhorar a motivação dos alunos, oferecer práticas de aprendizagem mais diversificadas e promover o desenvolvimento de habilidades críticas de leitura e escrita. (p. 7).

Para Silva (2024),

Em sua atividade docente, o professor de Língua Portuguesa pode proporcionar ao aluno uma imersão na cultura digital desenvolvendo experiências de ensino/aprendizagem de língua que contribuam para a ampliação do letramento digital. Ao fazer isto, o professor possibilitar [sic] a participação do aluno, de forma significativa e crítica, nas diversas práticas sociais permeadas/constituídas pela oralidade, pela escrita e por outras linguagens. (2024, p. 3).

A seguir veremos que o estudo da disciplina de LP, usando as tecnologias, se torna mais eficaz quando a prática pedagógica envolve jogos educativos e atividades lúdicas.

2.3 Jogos educativos digitais

O uso de jogos educativos pode contribuir significativamente para o ensino, principalmente quando aliados à tecnologia. Nesse sentido, Silva (2024) diz que “[...] a utilização de recursos tecnológicos, como por exemplo, os jogos educativos digitais, como recurso pedagógico, favorecem a compreensão e utilização de tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa e reflexiva” (p. 2).

Ainda segundo esse autor, “ao serem inseridos no processo de ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa, os jogos educacionais digitais caracterizam-se como sendo um novo recurso pedagógico a ser disponibilizado aos interesses do professor e do educando” (Silva (2024, p. 5). Nesse sentido, os jogos podem complementar a prática pedagógica, contribuindo para melhoria nas aulas com conteúdos lúdicos capazes de envolver e despertar maior interesse dos alunos nas aulas. É interessante que o professor e o educando estejam motivados a trabalhar com esses jogos digitais, pois estes necessitam de interesse e curiosidade para aprender, principalmente para resolver atividades digitais que podem ser elaboradas pelo professor e propostas para o aluno.

Neste tópico, ressaltamos que os jogos educativos digitais podem ser utilizados como ferramentas pedagógicas para melhorar a educação, apresentando novos conteúdos capazes de exercitar as habilidades dos alunos em aprender algo novo e desafiador. A utilização dos jogos digitais nas aulas de LP pode ajudar no desenvolvimento de habilidades cognitivas do aluno, na socialização e interação em grupo e principalmente, na adaptação e familiarização às ferramentas tecnológicas. Assim, o aprendizado resulta de uma experiência interessante, prazerosa e motivadora para professor/aluno com diversidade de conteúdos e atividades lúdicas digitais.

2.4 O software JClic

Existem diversas formas de se construir jogos para a educação, que passaremos a chamar de *atividades pedagógicas lúdicas*. Muitas exigem mais conhecimento técnico, como programação em alguma linguagem. Outras, porém, podem ser produzidas por meio de programas específicos e que dispensam um conhecimento tão específico. A segunda opção foi a escolhida por nós, pois necessita de conhecimentos básicos.

Neste trabalho, foi utilizado o *software* JClic. Dentro do escopo proposto, as atividades criadas são voltadas para o ensino e aprendizagem de LP para alunos dos anos iniciais do EF. Esse *software* foi desenvolvido por Francesc Busquest, em espanhol e em catalão (Fontanini; Calzavara, 2015). Apesar de dele não ter ainda uma versão em português do Brasil, tem em português de Portugal.

O JClic pode ser executado em diversos Sistemas Operacionais, como Windows, Linux e MacOS. De acordo com o *site* do programa¹ ele

[...] é uma ferramenta de software livre que permite criar vários tipos de atividades interativas [...] integrando componentes de texto, imagens, sons, vídeos e outros elementos multimídia. Essas atividades podem ser incorporadas em qualquer *blog*, *site* ou ambiente virtual de aprendizagem. Os alunos podem utilizá-los com qualquer computador, *tablet* ou dispositivo digital, com a possibilidade de registrar os resultados obtidos (JClic, 2025, tradução nossa²).

O JClic é composto por três programas. Um deles é o *JClic Author*,

[...] que permite criar, modificar e experimentar os projetos JClic em um contorno visual intuitivo e imediato. Também oferece a possibilidade de converter em um novo formato os pacotes feitos com Clic 3.0 (versão anterior do programa), além de permitir a publicação das atividades para serem inseridas numa página web ou ainda a criação automática de arquivos de instalação de projetos JClic (SEED, 2010, p. 11).

¹ Disponível em <https://projectes.xtec.cat/clic/es/>. Acesso em 22 mai. 2025.

² JClic é uma ferramenta de software livre que permite criar vários tipos de atividades interativas (associações, quebra-cabeças, atividades de texto, caça-palavras, palavras cruzadas, painéis...) integrando componentes de texto, imagens, sons, vídeos e outros elementos multimídia. Essas atividades podem ser incorporadas em qualquer blog, site ou ambiente virtual de aprendizagem. Os alunos podem utilizá-los com qualquer computador, tablet ou dispositivo digital, com a possibilidade de registrar os resultados obtidos.

O segundo programa é o *JClic* ou *JClic Player*, a depender da versão do *software*. Este programa “[...] serve para ver e executar as atividades. Permite criar e organizar as bibliotecas de projetos e escolher entre os diversos contornos gráficos e opções de funcionamento” (SEED, 2010, p. 11). O *JClic* pode ser usado, por exemplo, em laboratório de informática para executar as atividades criadas, sem ter a necessidade de conexão com a internet.

O último programa é o *JClic Reports* ou *JClic Reports Server*, também a depender da versão instalada. Esse programa pode ser usado para “[...] gerenciar uma base de dados de onde se recolhem os resultados obtidos pelos alunos ao realizar as atividades dos projetos *JClic*” (SEED, 2010, p. 11).

Com o *JClic* é possível criar 16 tipos de atividades lúdicas: associação complexa, associação simples, jogo da memória, exploração, identificação de células, tela de informação, quebra-cabeça duplo, quebra-cabeça de troca, quebra-cabeça com lacuna, completar texto, preencher lacunas no texto, identificar elementos no texto, ordenar elementos no texto, respostas, palavras cruzadas e sopa de letras (caça palavras). As atividades criadas podem compor um único projeto que trabalha, por exemplo, um assunto ou conteúdo específico.

Apesar de sabermos que o professor tem uma grande opção de atividades lúdicas à sua disposição, poder criar as suas próprias dá a ele o poder de propô-las de acordo com sua intenção pedagógica, com o conteúdo e com o material didático que tiver usando em suas aulas.

3 METODOLOGIA

Este trabalho foi construído na perspectiva da pesquisa qualitativa. Segundo Garcia e Ferreira (2022, p. 2), baseando-se em (Yin, 2016)³, “a pesquisa qualitativa permite que o pesquisador interprete os eventos humanos dentro da sua singularidade e multiplicidade a partir de diferentes opções metodológicas”.

Ainda segundo esses autores, com a abordagem qualitativa

³ YIN, Robert K. **Pesquisa qualitativa do início ao fim**. Porto Alegre: Penso, 2016.

[...] é possível utilizar vários instrumentos de coleta de dados, assim como técnicas de análise de dados, que podem contribuir no rigor e na qualidade da investigação, salvaguardando as características da pesquisa qualitativa. É importante mencionar que uma produção científica de qualidade possibilita que seus resultados sejam utilizados pela sociedade (Garcia; Ferreira, 2022, p. 2).

Para nos orientar recorremos a duas questões de pesquisa. A primeira foi: “É possível a uma futura pedagoga, no período final de seu curso, sem ser uma *expert* em informática, produzir suas próprias atividades lúdicas digitais para trabalhar conteúdos de LP com crianças dos anos iniciais do EF?”. A resposta buscada para esta questão não é meramente um “sim” ou um “não”. Podemos dizer que essa questão foi entendida como “um desafio”, pois assumimos, previamente, que a resposta para ela seria “sim”, daí a importância da segunda questão.

A segunda questão é: “Como foi o processo de aprendizagem para a produção de atividades lúdicas digitais para trabalhar conteúdos de LP com crianças dos anos iniciais do EF?”. Se a primeira questão foi o “desafio”, esta segunda levou a buscar o entendimento do processo para cumpri-lo. Ela nos orientou na produção dos dados, na sistematização e na análise.

Nosso objetivo geral foi relatar a experiência da criação de atividades lúdicas digitais, para o ensino de conteúdo de LP, usando o *software* JClic, para alunos dos anos iniciais do EF.

Para alcançar este objetivo, (1) selecionamos artigos em periódicos acadêmicos, que tratavam do uso de atividades lúdicas digitais para o ensino de LP; (2) selecionamos tipos de atividades lúdicas digitais que podem ser construídas no JClic; (3) criamos as atividades usando o *software* JClic; e (4) escrevemos um relato reflexivo sobre essa experiência.

Como destacado por Garcia e Ferreira, (2022, p. 2), “a análise qualitativa de dados apresenta importante função no desenvolvimento da investigação [...], pois permite que o pesquisador contemple os dados de forma sistêmica, com uma compreensão ou interpretação detalhada do fenômeno analisado”.

Neste trabalho utilizamos a narrativa como uma ferramenta para a pesquisa qualitativa. De acordo com Lima, Geraldi e Geraldi (2015), baseando-se em Brunner (1996)⁴,

[...] a narrativa é um modo de pensamento que se apresenta como princípio organizador da experiência humana no mundo social, do seu conhecimento sobre ele e das trocas que com ele mantêm os sujeitos. O modo narrativo organiza-se a partir da experiência particular dos sujeitos, no que é contextual e singular. A experiência lida com as idiossincrasias do mundo e vale-se para isso da força da tradição, não sendo passível de ser “comprovada cientificamente” pela sua própria natureza.

A construção da narrativa se inicia com o sujeito como autor da própria experiência, onde ele narra os fatos, o caminho e os desafios vividos e descreve seu relato pessoal de todo o processo para a construção do conhecimento objeto da pesquisa. Para Lima, Geraldi e Geraldi (2015)

A pesquisa que pode ser deflagrada a partir da narrativa da experiência não é uma construção anterior à experiência. É da experiência vivida que emergem temas e perguntas a partir dos quais se elegem os referenciais teóricos com os quais se irá dialogar e que, por sua vez, fazem emergir as lições a serem tiradas (p. 11).

O texto deste trabalho, contém trechos narrados em primeira pessoa do singular que indicam ações feitas pela autora, sob orientação do professor orientador, e outros na primeira pessoa do plural que foram ações discutidas e executadas coletivamente. Ele é uma reflexão dos desafios enfrentados e dos resultados obtidos para, na prática, incorporar a tecnologia nas aulas, por meio de atividades lúdicas, com jogos educativos digitais sobre o conteúdo, desenvolvidos pelo próprio professor.

Por meio da narrativa, tive a autonomia de expressar as ideias e a experiência desafiadora de tentar criar as atividades lúdicas em um *software* até então desconhecido. Meus conhecimentos⁵ em informática são básicos, por isso no desafio proposto na pesquisa, tive que tentar ultrapassar meus próprios limites tecnológicos para seguir minhas próprias ideias, a partir de estudos e resultados existentes de outros autores que discorrem sobre o assunto em questão. Assim, eu fui a pesquisadora e o sujeito da pesquisa.

⁴ BRUNER, J. **Realidade Mental, Mundos Possíveis**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

⁵ Essa parte do trabalho fala muito sobre minha experiência de aprendizagem, então, estou utilizando em vários momentos a primeira pessoa.

Vale reforçar que neste trabalho o foco é a experiência de aprendizagem vivida pela autora, graduanda. Foi uma experiência desafiadora que, para além da pesquisa, poderei levar e incorporar nas aulas com meus alunos, futuramente, quando estiver trabalhando como professora. Nesse sentido, esse trabalho é uma pesquisa que promove crescimento e descoberta pessoal, desafiando o “eu” a sair da “zona de conforto” e buscar aprender o “novo”. Para Lima, Geraldi e Geraldi (2015), as pesquisas feitas a partir de narrativas

[...] concorrem tanto para a formação profissional quanto para a constituição do pesquisador. Oportunizam aprendizagem de pesquisador ao sujeito/objeto da pesquisa que aprende a pesquisar no processo e pesquisando aprende mais sobre o exercício de sua profissão de professor e sobre sua própria vida (p. 11).

Para o desenvolvimento deste trabalho, inicialmente definimos o tema com o intuito de uma pesquisa que, na prática, pudesse ser útil para melhorar a aprendizagem através da tecnologia, mais especificamente, para melhorar a ensino de LP para os alunos dos anos iniciais do EF. Então buscamos no Google Acadêmico, artigos mais recentes que discorressem sobre temas relacionados ao nosso, bem como as experiências e resultados de suas pesquisas.

Durante a construção deste trabalho, foi feito um “diário de campo” com as anotações do percurso que levou à criação das atividades no JClic, ou seja, o processo de aprendizagem até chegar ao resultado final da criação das atividades. A construção da narrativa é baseada nesse “diário de campo”.

Na próxima seção, traremos o percurso metodológico da pesquisa, os resultados alcançados e as discussões desses resultados.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1 Minha relação com a tecnologia

A educação sempre foi muito importante para mim, pois desde pequena eu falava que seria professora. Apesar de ter apenas o conhecimento básico em informática, sempre fui muito encantada e curiosa com a tecnologia. Sempre gostei de aprender coisas novas, principalmente com a internet. Como estudei a vida toda em escola pública, infelizmente não

tive amplo acesso à informática nas aulas, apenas o básico no laboratório de informática da escola do ensino médio.

Com este trabalho, vi a oportunidade de desenvolver o projeto com um tema que permitisse aproximar mais o aluno da informática e da tecnologia, com a possibilidade de melhorar a aprendizagem, bem como ajudar os professores a tornar suas aulas mais lúdicas e práticas. Nesse contexto, desenvolver este trabalho relacionando a educação com as TDICs foi de extrema importância para mim.

Para Pinho, Costa e Silva (2024)

[...] é fundamental que os professores utilizem as TDICs de forma a promover a inovação nos métodos de ensino, com vistas a evitar a mera reprodução de práticas antiquadas e ineficientes. O uso de equipamentos tecnológicos e da Internet apenas para permitir que os alunos copiem um texto do Google, por exemplo, seria um desperdício do potencial desses dispositivos tecnológicos e de tudo o que eles podem oferecer aos seus usuários (p. 5).

Entendo que utilizar as TDICs na prática docente, no meio social e educativo contemporâneo, pode ajudar o aluno a aprender melhor, possibilitando uma maior motivação para estudar e promover um maior engajamento nas atividades propostas.

Segundo Pinho, Costa e Silva (2024)

[...], as TDIC oferecem oportunidades para o desenvolvimento de habilidades essenciais no século XXI, como a capacidade de buscar, analisar e avaliar informações de forma crítica, resolver problemas complexos, colaborar de forma virtual e comunicar-se efetivamente em diversos contextos. Ao explorar essas tecnologias de maneira criativa e reflexiva, os educadores capacitam os alunos a se tornarem cidadãos preparados para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo, principalmente, aos que se referem aos letramentos digitais (p. 5).

A escolha do tema deste trabalho está muito relacionada com minha história, pois intimamente me despertou o pensamento de desenvolver uma pesquisa que, além de ser obrigatória para a conclusão do curso, pudesse contribuir para ajudar outras pessoas, principalmente professores e alunos. Segundo Brito, Oliveira e Silva (2021, p. 8) “a escolha

do tema consiste, a partir dos interesses científicos do pesquisador, em determinar um assunto que de fato seja importante estudar, que tenha, principalmente, a devida relevância social”.

4.2 O início deste trabalho

Inicialmente, este trabalho seria feito por meio de revisão bibliográfica de artigos que usassem tecnologias no ensino de LP, mais especificamente atividades lúdicas. Porém, apenas ler e sistematizar a experiência de outras pessoas não estava sendo tão motivador. Então, meu orientador propôs que aproveitássemos as leituras feitas e tentássemos produzir, nós mesmos, as atividades. Dessa forma, neste trabalho, alinhamos a teoria e a prática.

Meu orientador sugeriu o uso do *software* JClic. Logo aceitei a ideia, mas confesso que, intimamente, fiquei com receio, pois achava que seria muito difícil trabalhar com um programa que eu não conhecia e que nunca tinha ouvido falar. Como eu faria para manusear esse programa?

4.3 O novo rumo para o trabalho

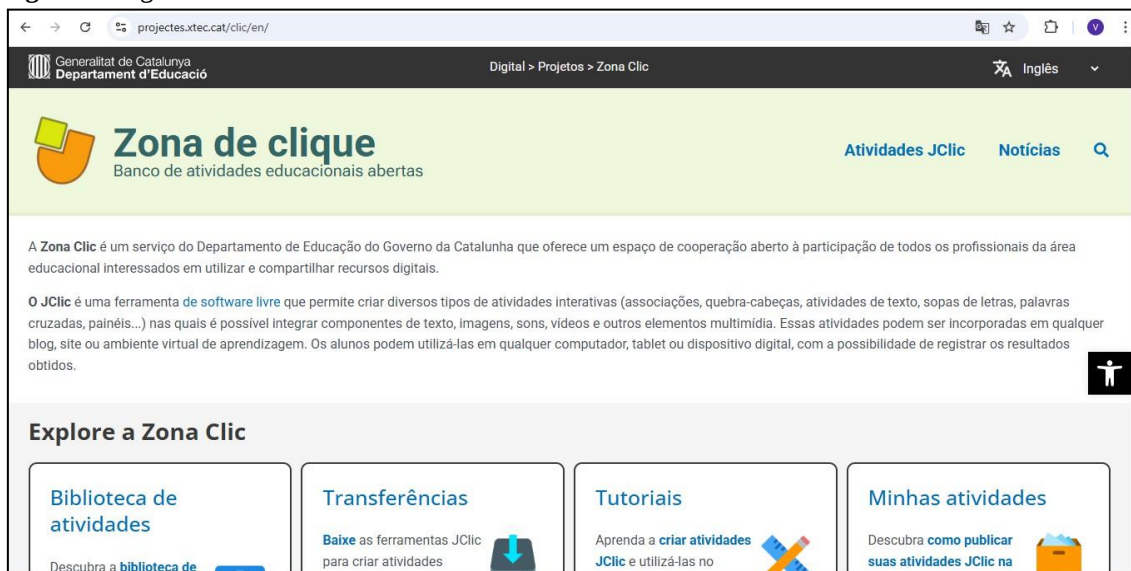
Apesar de já ter lido diversos artigos sobre o tema, fizemos mais pesquisas no Google Acadêmico. Para encontrar os artigos desejados, inserimos os termos *tecnologia*; *língua portuguesa*; e *anos iniciais do ensino fundamental*. Fomos abrindo os resultados obtidos, lendo o resumo e selecionando os artigos mais adequados cujos autores tivessem grau de formação de mestrado ou doutorado.

Como precisaríamos desenvolver também a parte prática, exploramos o *site* do JClic⁶, resolvendo atividades prontas, criadas por outras pessoas e disponibilizadas na área “*Library of JClic activities*” (Biblioteca de atividades) do site⁷. Porém, eu ainda tinha diversas dúvidas: “Como eu iria criar atividades nesse *software*?”; “Como eu poderia inserir as atividades criadas por mim neste *site*?”; “Como eu poderia usar as atividades se não tivesse internet?”. Além de buscar informações no *site*, fiz pesquisas no Google Acadêmico e no buscador do Google sobre materiais e guias do JClic.

⁶ Disponível em <https://projectes.xtec.cat/clic/en/>. Acesso em 29 de mai. 2025.

⁷ Disponível em <https://projectes.xtec.cat/clic/en/repo/>. Acesso em 26 de jun. 2025.

Figura 1: Página inicial do site JClic



Fonte: <https://projectes.xtec.cat/clic/en/>

Para ter ideias de conteúdos para a construção das atividades, meu orientador sugeriu que eu acessasse o *site* “Literatura infantil”⁸ e escolhesse um livro. Ao acessá-lo, fiquei surpresa com a grande quantidade e variedade de materiais disponíveis. Acessando os livros, fiquei encantada com a organização dos conteúdos e os achei muito interessantes e lúdicos. O que mais me surpreendeu foi que todos esses livros são livres e gratuitos. Após encontrar este *site*, fiz outras pesquisas e encontrei diversas páginas, também gratuitas, com outros livros.

Com isso, percebi o quanto a tecnologia e a internet são capazes de nos mostrar uma variedade de recursos. Eu não sabia que poderia encontrar na internet tantos livros, gratuitamente, para *download* e leitura. Nesse sentido, destaco o que foi apontado por Fontanini e Calzavara (2015, p. 3): “a internet, os *hardwares* e os *softwares* são recursos tecnológicos que dinamizaram a interação do homem com o mundo, abrindo novas janelas para a construção e reconstrução de conhecimentos”. Em alguns momentos até nos esquecemos que a internet é um imenso repositório de materiais, que foram produzidos e compartilhados por pessoas, pois focamos muito no uso das redes sociais.

⁸ Disponível em <https://literaturainfantil.com.br/>. Acesso em 29 mai. 2025.

No site “Literatura infantil”, eu li os vários livros indicados para crianças de 6 a 8 anos de idade: “Tito Visita o Brasil”, “O Rato Rui e a Letra R”, “As Aventuras da Vaca Vivi”, “Léo no Mundo da Letra L”, “Bruno e a Magia do Silêncio”, “Ulisses Aprendendo a Letra U”, “Ana”, “Celso e a letra C”, “Nico na Natureza”, “O Sapo Heitor”, “A Zebra Zeca”, “Rex e o Poder da Paciência”, “Jacaré João e a Letra J”, “Ovelha Olívia” e “A Rotina de Pedro”. Escolhi o livro “Nico na Natureza” para criar as atividades, pois com este livro, além de estudar “língua portuguesa”, podemos também trabalhar com as crianças a conscientização sobre a natureza.

Para dar continuidade ao trabalho, abri o arquivo PDF do guia do JClic (SEED, 2010) e comecei a lê-lo. Logo vi que seria preciso baixar e instalar o programa e fazer a atualização do Java no meu computador. Como eu não tenho conhecimento técnico, recorri à internet.

Então, pesquisei no buscador Google e encontrei o arquivo de instalação do JClic e do Java. Baixei e instalei, seguindo o passo a passo com as etapas que foram aparecendo durante a instalação. Apesar de achar que seria difícil, não tive dificuldades nesse processo, apenas fui seguindo as orientações que encontrei.

Logo após a instalação do JClic, encontrei, na *Área de trabalho* do computador, três ícones: o do *JClic*, o do *JClic Author* e o do *JClic Reports*. Abri o *JClic Author* pois sabia que seria esse programa que usaria para construir as atividades.

Minha primeira impressão foi que a tela era confusa, não conseguia entender os botões e os ícones delas. Não sabia por onde começar. Mesmo seguindo o passo a passo do manual eu não estava conseguindo entender como fazer para começar a criar uma atividade. Nesse momento, fiquei frustrada e me senti completamente perdida, pois como eu poderia criar uma atividade em um programa que eu havia acabado de baixar e não entendia nada sobre ele?

Recorri novamente à internet e pesquisei, no Google, por informações sobre o JClic. Encontrei diversos conteúdos sobre ele, o que me causou surpresa, pois eu não o conhecia e não imaginava que teria tantas pessoas que o utilizavam e disponibilizavam conteúdos informativos sobre ele. Acessei a aba “vídeos” e encontrei diversos materiais.

Um desses vídeos estava no Youtube, no *canal da Sonia Hentz*. Em seu canal, ela explica, em vídeos curtos, o passo a passo para manuseio do programa, instalação e criação de diversas atividades.

Quando eu estava conhecendo as atividades que poderiam ser construídas no JClic, duas delas chamaram minha atenção: *A associação simples* e a *sopa de letras* (caça palavras). Então, foquei minha busca em vídeos deste conteúdo e consegui achar dois: “JCLIC-2-Criando um Caça Palavras”⁹ e “JCLIC-4-Criando Atividade de Associação Simples”¹⁰. Com eles eu aprendi a criar as atividades.

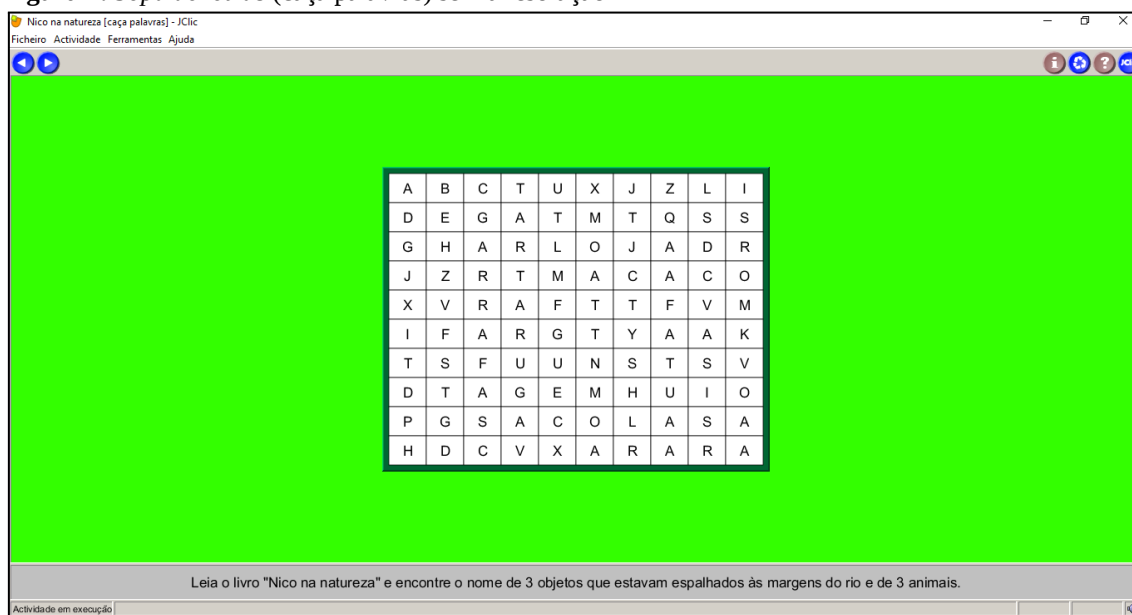
A primeira atividade que criei foi de *sopa de letras* (caça palavras). Nela, eu propus que fossem encontrados os nomes de três objetos que estavam espalhados nas margens do rio e de três animais. Para essa atividade, as palavras utilizadas foram: arara, macaco, tartaruga, sacolas, garrafas e latas.

Até chegar no resultado final dessa atividade, fui seguindo o passo a passo do vídeo da Sônia Hentz, fiz duas tentativas de construção, descartei a primeira e considerei a segunda. Não gostei da primeira e exclui. Na segunda, alterei a descrição; o tempo máximo e a quantidade de tentativas para a resolução; mudei a cor de fundo da janela; as mensagens que aparecem na tela para quem estiver realizando a atividade; e, no painel, defini o tamanho e a quantidade de colunas.

⁹ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=lk7TrxVHPyQ>. Acesso em 29 mai. 2025.

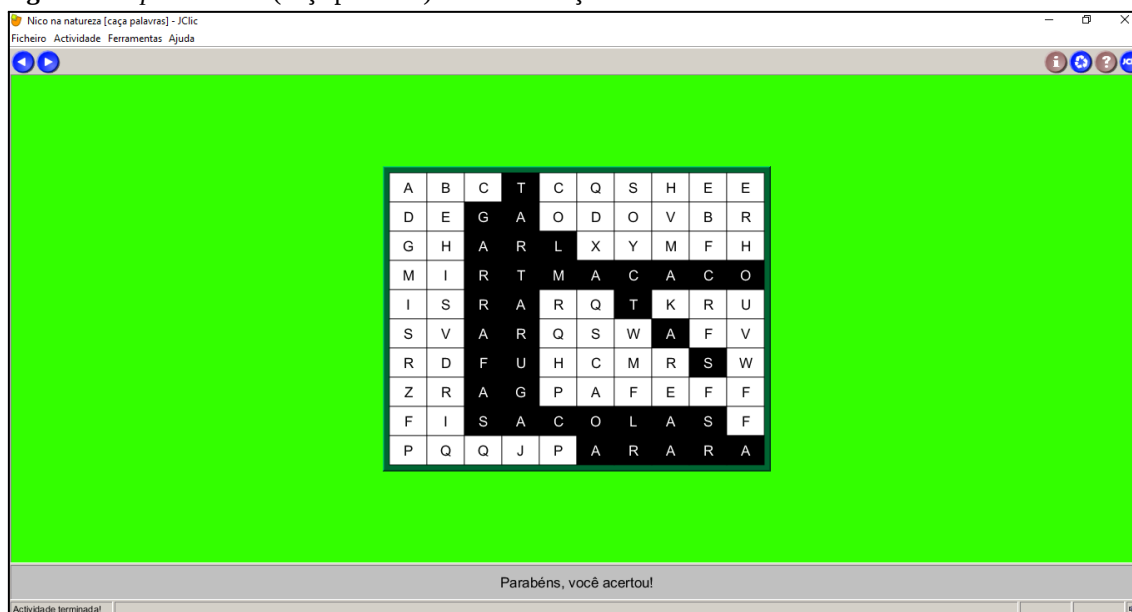
¹⁰ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=dMMaVcs42KQ>. Acesso em 29 mai. 2025.

Figura 2: *Sopa de letras* (caça palavras) sem a resolução



Fonte: Da própria autora

Figura 3: *Sopa de letras* (caça palavras) com a resolução



Fonte: Da própria autora

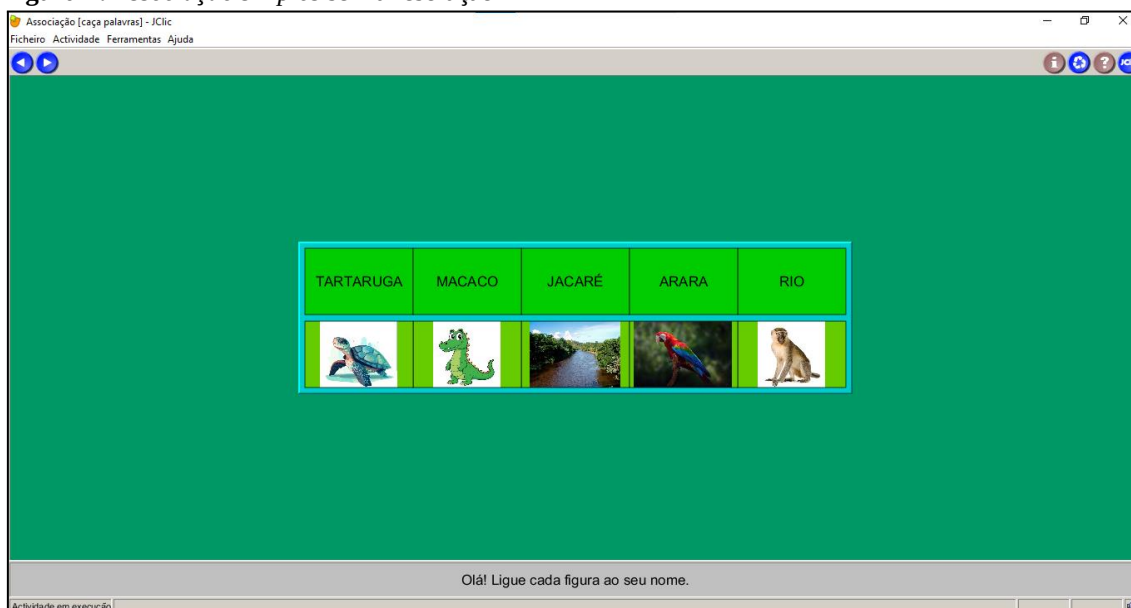
Ao finalizar essa atividade, logo já abri o *JClic (player)* e fui resolvê-la. Quando terminei a resolução, fiquei feliz por ter conseguido criá-la exatamente conforme pensei que seria. Porém fiquei me perguntando se o nível de facilidade e/ou dificuldade para encontrar as palavras estaria adequado aos alunos dos anos iniciais do EF. Então, pedi ao meu marido para

resolver também e ele achou muito interessante e lúdica para as crianças nessa fase, pois a atividade emite sons à medida que vai sendo feita e não é difícil.

A outra atividade que criei foi de *associação simples*. Nessa atividade deve-se ligar os nomes às figuras correspondentes (macaco, arara, tartaruga, sacolas, garrafas e latas).

Criei essa atividade em uma tentativa e seguindo o passo a passo do vídeo da Sônia Hentz. Ao finalizá-la, também abri o *JClic (player)* e resolvi. Fiquei satisfeita com o resultado final, apesar de achar que as palavras e as figuras tenham ficado um pouco pequenas na tela. Mas achei melhor deixar assim, pois ficou legível e de bom entendimento. Meu marido resolveu essa também e gostou. Achou muito interessante e adequada aos alunos dos anos iniciais do EF.

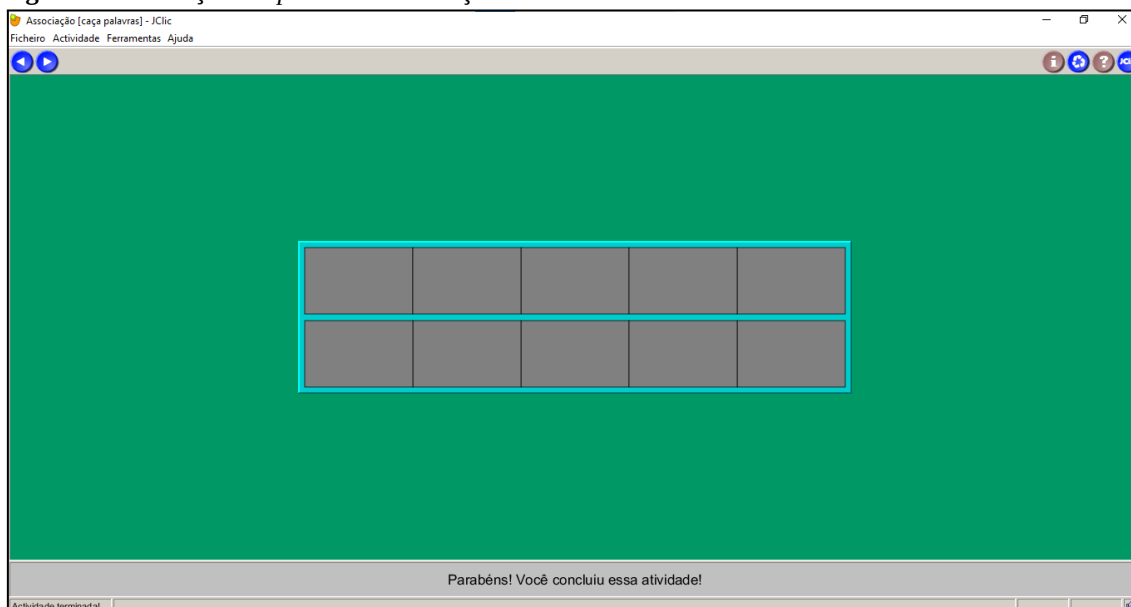
Figura 4: Associação simples sem a resolução



Fonte: Da própria autora

Ao término da resolução desta atividade de *associação simples*, ao serem ligadas, as imagens e as palavras desaparecem automaticamente dos quadrinhos, ficando a tela com o resultado conforme a figura 5 a seguir.

Figura 5: Associação simples com a resolução



Fonte: Da própria autora

Antes de criar uma atividade no *JClic Author*, é preciso criar um novo projeto para inserir as atividades. Sendo assim, criei o projeto e na aba “adicionar uma nova atividade ao projeto”, criei a primeira atividade, que foi a *sopa de letras* (caça-palavras). Em outro momento, cliquei em “abrir ficheiro”, selecionei este mesmo projeto que estava salvo no meu computador e criei a *associação simples*.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, conclui-se que criar atividades no *software* JClic não é “um bicho de sete cabeças”, apesar de que, num primeiro momento de contato com este *software*, podemos sentir dificuldades. Nesse sentido, qualquer professor e/ou aluno, com seu próprio esforço, pode tornar suas aulas mais lúdicas utilizando o JClic.

Quando falamos sobre o uso dos jogos educativos mediados pelas TDICs, na disciplina de LP, objetivamos mostrar na prática, que o aprendizado pode ser desenvolvido e aprimorado por meio de atividades lúdicas, como as que foram apresentadas neste trabalho. A *associação simples* e a *sopa de letras* (caça-palavras), são atividades básicas que podem despertar no aluno, maior interesse e fixação do conteúdo das aulas. Para Silva, Jesus e Leite (2019, p. 5) “sendo assim, os professores de Língua Portuguesa precisam oferecer atividades

atrativas e desafiadoras aos discentes para que desperte a criticidade e competência em sala de aula. Nesse sentido, os jogos contribuem para uma integração e socialização dos alunos”.

Ao construir e finalizar este trabalho, entendemos que

Diante do grande avanço da tecnologia, o processo ensino-aprendizagem tornou-se um desafio para apresentar novas formas de ensinar, assim, os professores da atual sociedade necessitam pensar e ressignificar a prática pedagógica, por isso, diante do atual cenário é de suma importância que o educador repense sua prática docente com o objetivo de despertar nos educandos o interesse pela leitura e escrita (Silva; Jesus; Leite, 2019, p. 2).

Ainda segundo Silva, Jesus e Leite (2019),

As atividades lúdicas nas escolas potencializam a criatividade, e contribuem para o desenvolvimento intelectual dos alunos. O lúdico traz em sua bagagem uma forma agradável para ser trabalhada com entusiasmo na aprendizagem dos discentes. Através dos jogos educacionais e das atividades lúdicas, o professor possibilita um meio divertido para ensinar e aprender com as mais variadas brincadeiras e jogos e isso com certeza despertará curiosidade e estímulo para ministrar os conteúdos repassados (p. 3).

As atividades que foram desenvolvidas aqui podem ser utilizadas de forma lúdica, dentro ou fora da internet e também em folha impressa. O professor pode tirar *print* da tela do computador de uma *sopa de letras* (caça-palavras) sem resolução no JClic, imprimir e passar para os alunos resolver a mão. Bem como, pode também copiar, colar, editar e criar um enunciado à imagem da atividade em outra atividade no *Microsoft Word*, por exemplo.

Por fim, acreditamos que este trabalho contribui para mostrar na prática que é possível a uma estudante formanda, futura pedagoga, produzir suas próprias atividades lúdicas digitais para trabalhar conteúdos de LP com crianças dos anos iniciais do EF, mesmo sem ser uma *expert* em informática. E que o processo de aprendizagem durante a produção das atividades, envolve desafios e muito esforço, em que a autora estudou sobre o tema; recorreu aos autores citados e narrou seu relato de experiência expondo suas ideias.

A realização deste trabalho foi muito importante para minha formação acadêmica, pessoal e profissional, pois pretendo trabalhar com o JClic quando for professora e incorporar nas minhas aulas essas e outras opções de atividades que este *software* oferece. Além disso,

pretendo também compartilhar essa ideia com colegas de trabalho para que possam também utilizar o JClic com seus alunos.

Chegando ao final deste trabalho, estou empolgada e animada, comentando sobre ele com as pessoas ao meu redor. Durante meu estágio supervisionado obrigatório em uma escola municipal da cidade onde resido, conversei com a diretora e ficou acordado que irei deixar uma cópia na escola, para que os colaboradores/professores tenham acesso, que possa ser útil para estes, e que talvez possam utilizar a ideia na prática docente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular - Educação é a Base**. Ministério da educação. 2018. Parceria - Conselho Nacional de Secretários de Educação – CONSED União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação – UNDIME. Disponível em:

https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf. Acesso em: 10 de abr. 2025.

BRITO, Ana Paula Gonçalves; OLIVEIRA, Guilherme Saramago de; SILVA, Brunna Alves da. A importância da pesquisa bibliográfica no desenvolvimento de pesquisas qualitativas na área de educação. **Cadernos da FUCAMP**, v. 20, n. 44, 2021.

FONTANINI, Afife Maria dos Santos Mendes; CALZAVARA, Rosemari Bendlin.

Desmistificando o Uso de Software num Trabalho com a Língua Portuguesa. **Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas**, [S. l.], v. 16, n. 3, p. 187–193, 2015. DOI: 10.17921/2447-8733.2015v16n3p187-193. Disponível em:

<https://revistaensinoeducacao.pgsscogna.com.br/ensino/article/view/3103>. Acesso em: 9 jul. 2024.

GARCIA, Silas Alberto; FERREIRA, Jacques de Lima. Análise de Conceito e Análise

Temática na pesquisa qualitativa em educação. **Debates em Educação**, [S. l.], v. 14, n. 36, p. 358–378, 2022. DOI: 10.28998/2175-6600.2022v14n36p358-378. Disponível em:

<https://www.seer.ufal.br/index.php/debateseducacao/article/view/13678>. Acesso em: 7 mai. 2025.

JCLIC. **Zona Clic - Banco de actividades educativas abertas**. Disponível em

<https://projectes.xtec.cat/clic/es/>. Acesso em 22 mai. 2025.

LIMA, Maria Emília Caixeta de Castro; GERALDI, Corinta Maria Grisolia; GERALDI, João Wanderley. O trabalho com narrativas na investigação em educação. **Educação em revista**, v. 31, n. 1, p. 17-44, 2015. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/edur/a/w7DhWzM5mB4mZWLB5hthLVS/?lang=pt>. Acesso em: 26 jun. 2025.

MALTA, Daniela Paula de Lima Nunes *et al.* **O Papel do professor na Era Digital: Integrando tecnologia ao ensino de Língua Portuguesa.** IOSR Journal Of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS), Plataforma digital, p. 38 - 45, 17 maio 2024. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Marcos-Andrade-Filho/publication/381282934_O_Papel_Do_Professor_Na_Era_Digital_Integrando_Tecnologia_Ao_Ensino_De_Lingua_Portuguesa_Karine_Do_Nascimento_Araujo_Marinea_Costa_Marinho/links/66654d71b769e7691925422b/O-Papel-Do-Professor-Na-Era-Digital-Integrando-Tecnologia-Ao-Ensino-De-Lingua-Portuguesa-Karine-Do-Nascimento-Araujo-Marinea-Costa-Marinho.pdf. Acesso em: 9 jul. 2024.

PINHO, Albina Pereira de; COSTA, Eleandra Negri; SILVA, Jose Isavam Oliveira. Pixton na sala de aula: Uma experiência formativa para professores de Língua Portuguesa. **Revista Inter-Ação**, Goiânia, v. 49, n. 1, p. 210–224, 2024. DOI: 10.5216/ia.v49i1.76688. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/interacao/article/view/76688>. Acesso em: 9 jul. 2024.

PINTO, Jacyguara Costa; SOUZA, Ruth da Costa. A importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem da Língua Portuguesa no ensino fundamental. **Rebena - Revista Brasileira De Ensino E Aprendizagem**, 9, 427–439. 2024. Recuperado de <https://rebena.emnuvens.com.br/revista/article/view/272>. Acesso em 17 abr. 2025.

SEED. Superintendência da Educação Diretoria de Tecnologia Educacional- SEED/PR. **Manual para uso do Jclíc.** Curitiba, 2010. Disponível em: https://clíc.xtec.cat/docs/guia_JClíc_br.pdf. Acesso em: 22 mai. 2025.

SILVA, André Luiz da. Jogo da Força: o jogo educativo digital como suporte de ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa e de desenvolvimento da memória. **EaD & Tecnologias Digitais na Educação**, v. 13, n. 15, p. 13-23, 2024.

SILVA, Eliene Dias da; JESUS, Zilma Santos de; LEITE, Ederson Wilker Figueiredo. O uso de Jogos Educacionais e Atividades Lúdicas, Através de Caça-Palavras Para Alunos em Processo de Alfabetização. *In: I Simpósio Internacional e IV Nacional de Tecnologias Digitais na Educação*, São Luiz. **Anais [...]** São Luiz: UFMA, p. 4869-4877, 2019.