

JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA DE AUXÍLIO À ALFABETIZAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Emanuela Vitória Dias Morais¹

Marciene Pacheco de Castro²

Ubirajara Nogueira dos Santos³

RESUMO

O contexto da sociedade em geral tem se modificado rapidamente principalmente devido o uso de instrumentos tecnológicos e, por isso, é importante que as instituições escolares também busquem promover mudanças nas metodologias de ensino. A partir deste contexto esse trabalho objetiva auxiliar o processo de alfabetização através de jogos digitais educacionais aliado ao ensino regular, criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento. Para tanto, foram utilizados os jogos, “Ludo Educativo - Primeiros Passos”, “Fábrica de Palavras”, “Forma Palavras”, “Ordene as frases” e “Histórias Fantásticas”, todos disponíveis online, gratuitamente. Esse trabalho foi realizado no segundo semestre de 2017 e teve a participação de cinquenta alunos do Ensino Fundamental I da Escola Municipal Professora Luiza de Castro Ferreira e Silva. Inicialmente foi realizado levantamento sobre as principais dificuldades dos alunos relacionadas ao nível de escrita e leitura dos alunos. Em seguida, foi elaborado uma Proposta de Intervenção mediante o uso de Jogos Digitais. Depois, foi feita uma entrevista com os alunos, para que relatassem sua vivência no projeto. A partir da análise dos dados obtidos e do relato dos alunos verificamos que o uso de jogos digitais despertou o interesse e motivação dos alunos em aprender de forma lúdica, interativa e prazerosa, contribuindo para uma aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Alfabetização, Jogos Digitais, Aprendizagem Significativa.

¹ Estudante do curso de Licenciatura em Computação do IF Sertão PE, Campus Petrolina - PE - Bolsista do Programa Institucional de Iniciação à Docência

² Estudante do curso de Licenciatura em Computação do IF Sertão PE, Campus Petrolina – PE- Bolsista do Programa Institucional de Iniciação à Docência.

³ Professor do curso de Licenciatura em Computação do IF Sertão PE, Campus Petrolina – PE- Coordenador de Área do Programa Institucional de Iniciação à Docência

1. Introdução

Uma das etapas mais importantes no processo escolar é a alfabetização. Uma criança bem alfabetizada, estando dentro do processo de letramento, conseguirá com mais facilidade superar suas dificuldades em relação aos conteúdos que vão sendo trabalhados no decorrer de toda sua vida escolar. (PIZARRO, 2012)

Por outro lado, quando a alfabetização acontece de forma deficiente, os alunos tendem a ter diversas dificuldades intelectuais, principalmente na leitura e escrita. Desta forma, cabe ao professor encontrar métodos de ensino na alfabetização que contribuam para uma aprendizagem significativa.

O contexto da sociedade em geral tem se modificado rapidamente, e assim, faz com que a escola busque seguir tais mudanças, essa situação tem exigido dos educadores a adoção de novas metodologias de ensino, e também de novos recursos, entre os quais estão os jogos digitais educativos, pois estes transmitem ao aluno a sensação de uma descontração, onde se aprende brincando.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais destacam que:

“um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver.” (BRASIL, 1997)

Nesse contexto, este trabalho pretende relatar a experiência de uma intervenção pedagógica com o uso de jogos digitais educativos no processo de ensino e aprendizagem, auxiliando o processo de alfabetização através de jogos digitais educacionais no 1º ano do Ensino Fundamental I, aliado ao ensino regular, criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento. Além de demonstrar a importância dos jogos digitais no processo de alfabetização para amenizar as dificuldades apresentadas em sala de aula.

2. Embasamento Teórico

A alfabetização é uma das etapas mais importantes na vida escolar dos alunos, e estes quando alfabetizados de forma eficiente tem maior facilidade no processo de

aprendizagem construído nas séries subsequentes, pois apresenta um bom domínio das competências de leitura e escrita.

A fase onde a criança inicia sua formação intelectual e pessoal, adentrando ao contexto social, é durante o processo de alfabetização. Ser alfabetizado não diz respeito apenas ao ato de ler e escrever, mas também a capacidade de interpretação da linguagem.

Soares (2003) considera que até a década de 80 havia um consenso, entre profissionais da educação e leigos, sobre o significado da palavra alfabetização. “Alfabetização, sabiam todos, definia-se como o processo de ensinar e/ou aprender a ler e escrever, alfabetizado era aquele que aprendera a ler e escrever” (2003b: 10). No entanto, o que se vê é que, ao longo dos anos, esse consenso tem se dissolvido.

A ampliação do conceito de alfabetização resultou em um novo contexto, o de letramento. Segundo Val (2006, p. 19) diz que:

[...] letramento pode ser definido como o processo de inserção e participação na cultura escrita. Trata-se de um processo que tem início quando a criança começa a conviver com as diferentes manifestações da escrita na sociedade (placas, rótulos, embalagens comerciais, revistas etc.) e se prolonga por toda a vida, com a crescente possibilidade de participação nas práticas sociais que envolvem a língua escrita, como a leitura e redação de contratos, de livros científicos, de obras literárias, por exemplo.

Trazer para o processo de alfabetização métodos de ensino mais interativos e lúdicos, é bastante significativo para o aprendizado da criança, levando-a à busca do novo e interessante. Nesse contexto, este trabalho apresenta a metodologia de jogos para a alfabetização nas series iniciais. Segundo Celso Antunes (2004):

O jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real.

Quando utilizados com objetivos educativos, os jogos digitais, precisam oportunizar um espaço crítico, fazendo com que o aluno se estimule para a apropriação de conteúdos e no desenvolvimento de estratégias exigidas no processo do jogo.

Dentro desse contexto, Raabe et al (2008) diz que:

“o uso do computador e/ou instrumentos tecnológicos na escola deve ter como principal objetivo promover a aprendizagem dos alunos e ajudá-los na construção do processo de conceituação e desenvolvimento de habilidades importantes para que os mesmos participem da sociedade do conhecimento e não simplesmente facilitar o processo de aprendizagem dos mesmos”.

O engajamento do aluno no jogo é influenciado pela sua dedicação, por sua vez, se traduz nas soluções do jogo que influenciam no processo de imersão do indivíduo em um ambiente lúdico e dinâmico e em uma aprendizagem significativa.

A motivação baseia-se na articulação das experiências vivenciadas pelos sujeitos, partindo do estímulo à criatividade, ao pensamento autônomo e propiciando bem-estar ao jogador. Assim, traz a ressignificação de processos outrora vistos de uma forma análoga.

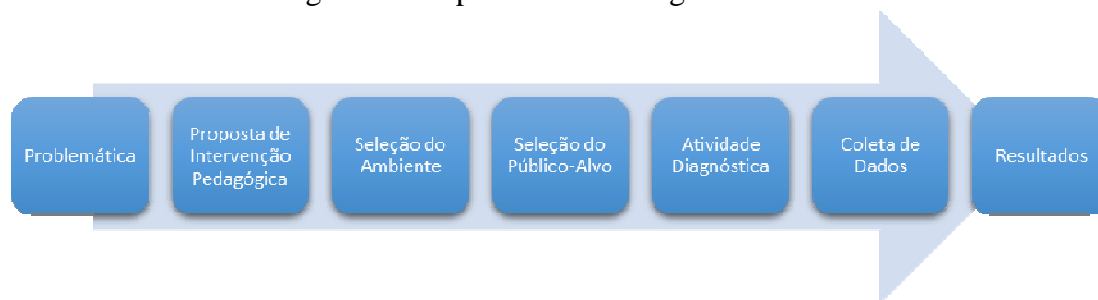
3. Metodologia

A natureza da pesquisa apresentada neste trabalho é explicativa. Conforme Gil (2008), esta pretende identificar os fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência dos fenômenos. É o tipo que mais aprofunda o conhecimento da realidade, desta forma tem um delineamento experimental.

Fazendo uso desse método, o presente estudo buscou intervir nas dificuldades apresentadas na alfabetização. Perante a importância dos jogos digitais na educação, o projeto pretendeu facilitar a aprendizagem dos alunos em maturidades cognitivas promovendo a inclusão destas no contexto social, contribuindo para a diversificação das metodologias utilizadas no processo de alfabetização no 1º ano do Ensino Fundamental I, tentando amenizar as dificuldades dos alunos.

Segundo Gil (2008), a pesquisa experimental incide em determinar um objeto de estudo, selecionando as variáveis que seriam capazes de influenciá-lo, define-se as formas de controle e de observação dos efeitos que a variável produz no objeto. Deste modo, esse processo desenvolveu-se pelas etapas apresentadas na Figura 1.

Figura 1 - Etapas da Metodologia do estudo



Fonte: Autores

A pesquisa iniciou com base na problemática observada: a dificuldade no processo de alfabetização dos alunos. Assim, neste ambiente escolar foi realizada uma proposta de intervenção pedagógica com a finalidade de utilizar os jogos digitais, como metodologia, buscando melhorar o ensino da sala de aula, agregando a tecnologia para gerar maior rendimento na alfabetização dos alunos. Além de promover um processo de aprendizagem mais dinâmico, rápido e agradável.

Segundo Gil (2002, pág. 98) para se efetivar um experimento, torna-se necessário selecionar sujeitos. Essa tarefa é de fundamental importância, visto que a pesquisa tem por objetivo generalizar os resultados obtidos para a população da qual os sujeitos pesquisados constituem uma amostra. O ambiente do presente estudo foi na Escola Municipal Prof.^a Luiza de Castro Ferreira e Silva na cidade de Petrolina-PE, com um total de 50 alunos, de duas turmas de 1º ano do Ensino Fundamental I.

Após a seleção do ambiente e do público-alvo, foi feito o levantamento dos conhecimentos prévios, através de uma atividade diagnóstica, com o objetivo de identificar o nível do saber dos sujeitos do estudo. Nesse contexto, Ribeiro e Figueiredo (2010) diz que:

“A avaliação deve ser utilizada como um instrumento para compreender em que estágio de aprendizagem o discente se encontra, tomando assim decisões satisfatórias para sua aprendizagem. Nesse sentido, pela aplicação da avaliação diagnóstica será possível detectar a apropriação do conhecimento pelo discente.”

A partir da análise feita com as atividades diagnósticas possibilitaram um estudo mais aprofundado dos dados. A atividade era composta de cinco questões que buscavam investigar o nível de escrita, leitura e o conhecimento acerca das letras, sílabas e palavras.

Os resultados foram obtidos através da coleta de dados durante o processo de execução do projeto, onde houve a aplicação dos seguintes jogos educativos “Ludo Educativo - Primeiros Passos”, “Fábrica de Palavras”, “Forma Palavras”, “Ordene as frases” e “Histórias Fantásticas”. Trazendo a leitura e a escrita da alfabetização para o meio lúdico dos jogos. As aplicações foram feitas durante quatro meses (setembro a dezembro), semanalmente.

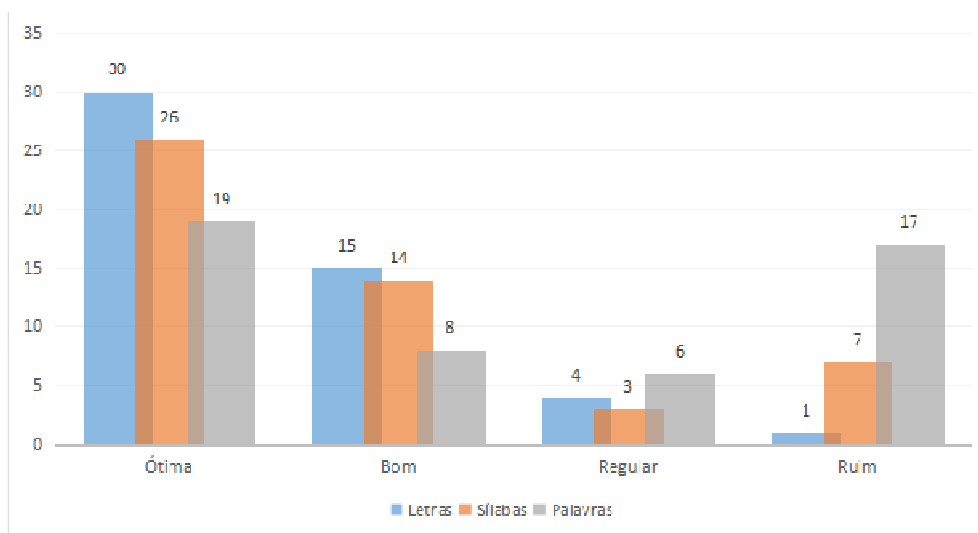
No final do projeto, mediante entrevista com os alunos, comprovou-se os resultados da intervenção, contrastando as respostas da atividade diagnóstica anterior e os relatos da entrevista. Ribeiro (2008, p.141) trata a entrevista como a técnica mais pertinente quando o pesquisador quer obter informações a respeito do seu objeto, que permitam conhecer sobre atitudes, sentimentos e valores subjacentes ao comportamento, o que significa que se pode ir além das descrições das ações, incorporando novas fontes para a interpretação dos resultados pelos próprios entrevistados.

4. Resultados Obtidos

Diante da metodologia desenvolvida, apresentam-se aqui as respostas analisadas nessa pesquisa na tentativa de verificar a eficácia da intervenção com o uso de jogos como método de ensino no processo de alfabetização.

A parte inicial da atividade diagnóstica, tratou de questões que pretendiam analisar o nível de leitura e escrita dos alunos. As cinco questões analisavam a escrita das letras, sílabas e palavras. A questão um, dois e três abordava a escrita das letras, a sua relação com as figuras e grafia das palavras; a questão quatro, analisava a compreensão do aluno em relação as sílabas; e a questão cinco, abordava a organização de sílabas para formar palavras. Diante das respostas obtidas, pode-se observar que os alunos apresentam maior dificuldade na formação das palavras, sem eliminar a considerável dificuldade observada nos outros quesitos. A partir desse diagnóstico, seguem os dados:

Gráfico 1 - Nível de escrita e leitura dos alunos (Anterior à Intervenção)



Fonte: Autores

De acordo com o Gráfico 1, pode-se afirmar que apesar da maioria dos alunos dominarem bem a escrita e leituras das letras, e a sua relação com figuras, eles ainda têm uma grande dificuldade de assimilar a formação das palavras. Diante desse aspecto buscamos jogos que se adequassem a essa necessidade. Com relação aos jogos, a maioria dos alunos, disseram que gostam de jogar e costumam fazê-lo. Assim, observa-se que os jogos estão cada vez mais presentes no cotidiano das crianças, e agregar os jogos digitais educativos no contexto escolar, gera ganhos no processo de alfabetização.

A abordagem metodológica na alfabetização na sala de aula, muitas vezes acontece de forma tradicional, levando o aluno a ficar desmotivado durante as aulas, e conseqüentemente, ter dificuldades em aprender os conteúdos ensinados.

Após a intervenção, optou-se por fazer uma entrevista em vídeo com alguns alunos que participaram do projeto, abaixo segue a transcrição do relato de alguns deles:

- “Querida que todo dia tivesse aula de Informática.” disse o Aluno 1;
- “Gosto de assistir vídeos, de fazer histórias, de contar histórias, gostei de tudo!” - disse o Aluno 2;
- “Joguei, assisti vídeos, escrevi histórias. Gostei de tudo!” - disse o Aluno 3.

- “Fiz uma história do cachorro, joguei, assisti e aprendi muita coisa legal!” - disse o aluno 4.

- “Aprendi a fazer texto no computador, também joguei. Gostei muito!” - disse o aluno 5.

De acordo com o relato dos alunos foi possível observar que a intervenção auxiliou os alunos no gosto para aprender de uma forma diversificada. Além disso, é notório que o relato quanto as dificuldades de aprender tiveram uma queda. Comprovando que os jogos digitais são de suma importância para a motivação dos alunos e podem trazer resultados positivos para aprendizagem, podendo ser a chave para dar início a uma aprendizagem significativa.

5. Conclusões e/ou Propostas

Sabemos que o papel do professor alfabetizador é mediar situações de aprendizagem que atenda as especificidades da mesma. Para tanto se faz necessário o desenvolvimento de práticas pedagógicas que favoreçam o processo ensino/aprendizagem de maneira significativa, oportunizando aos educandos autonomia para a construção do conhecimento.

Com o presente estudo espera-se contribuir com o processo de ensino/aprendizagem acerca da temática sobre jogos no processo de alfabetização, realizada por meio de jogos digitais online e offline e ferramentas metodológicas que tem como objetivo auxiliar a prática docente.

Os objetivos deste trabalho foram sendo reforçados no decorrer da pesquisa, quando se observou a viabilidade da intervenção pedagógica no processo de ensino e aprendizagem, tal pesquisa faz-se necessária para a sistematização dos conceitos e/ou das habilidades do pensamento do aluno, bem como, para a contribuição na comunidade científica em estudos futuros.

A alfabetização é uma das etapas mais importantes na vida escolar dos alunos, e este quando alfabetizado de forma eficiente tem maior facilidade no processo de aprendizagem construído nas séries subsequentes, pois apresenta um bom domínio das competências de leitura e escrita.

Quando utilizados com objetivos educativos, os jogos digitais, precisam favorecer um espaço crítico, fazendo com que o aluno sinta-se estimulado para a

apropriação de conteúdos e no desenvolvimento de estratégias exigidas no processo do jogo.

A escola necessita de mais preparo para adentrar ao contexto de jogos digitais, não somente na esfera da alfabetização, mas sim em sua própria base curricular, pois a Informática, assim como os jogos digitais, está presente em todos os aspectos da vivência e da convivência humana. Assim, jogos bem estudados, desenvolvidos e elaborados como produtos educacionais direcionados para serem inseridos na metodologia dos professores, a fim de possibilitar melhor entendimento sobre as dificuldades dos alunos nas séries iniciais, fornecem aos professores mais um recurso para uma prática pedagógica significativa validada pelos testes deste trabalho.

Este estudo, mediante a pesquisa e a aplicação direta com os alunos, possibilitou a percepção comprovada que os jogos digitais podem trazer resultados positivos para aprendizagem, e para a motivação dos alunos. Assim, considera-se ter atingido o objetivo geral da intervenção, ao verificar que os jogos digitais possibilitam aos alunos e professores regentes das turmas investigadas, a motivação e inclusão digital dos alunos, bem como o aprimoramento dos níveis de aprendizado na alfabetização.

Finalmente, vale ressaltar que a principal finalidade deste trabalho foi auxiliar o professor enquanto mediador do conhecimento; e ao aluno, enquanto sujeito detentor de saber e responsável pela evolução dos conhecimentos aprendidos.

Desta forma, o estudo sobre os jogos digitais no processo de alfabetização, se mostrou como um aliado, potencializando o ensino e aprendizagem das turmas inseridas no processo. Percebe-se também que as possibilidades e as barreiras sobre a temática foram diminuídas e/ou sanadas por meio de uma ferramenta pedagógica digital, além da significativa motivação e percepção dos alunos, relacionando a nova aprendizagem sobre jogos, de forma a atender os objetivos propostos.

6. Referências Bibliográficas

ANTUNES, Celso. **Um estudo sobre a autoestima e seu desenvolvimento em crianças até os seis anos de idade**. Curitiba, 2004. Acesso em 05 de janeiro de 2018.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro03.pdf>>. Acesso em 03 de jan. de 2018.

Gil, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa/Antônio Carlos Gil**. - 4. ed. –Pg. 98-99. São Paulo: Atlas, 2002. Disponível em <https://professores.faccat.br/moodle/pluginfile.php/13410/mod_resource/content/1/com_o_elaborar_projeto_de_pesquisa_-_antonio_carlos_gil.pdf>. Acesso em 04 de jan. de 2018.

PIZARRO, Estela Maris Belloli. **Jogo Digital: Um auxílio no processo de alfabetização**. Porto Alegre, 2012. Disponível em <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/95839/000913828.pdf?sequence=1>. Acesso em 05 de janeiro de 2018.

RAABE, R. O; BORTOLUZZI, F; SILVA Jr. F; OLIVEIRA, A. **Uma experiência do uso do Software Livre GCOMPRIS na aprendizagem de crianças do Ensino Fundamental**. In: Workshop Sobre Informática na Escola. Anais do XXVIII Congresso da SBC. Belém, PA, 2008. Disponível em <http://www.br-ie.org/pub/index.php/wie/article/view/993/979>. Acesso em 05 de jan. de 2018.

RIBEIRO, Elisa Antônia. **A perspectiva da entrevista na investigação qualitativa**. Evidência: olhares e pesquisa em saberes educacionais, Araxá/MG, n. 04, p.129-148, maio de 2008. Disponível em <http://www.uniaraxa.edu.br/ojs/index.php/evidencia/article/view/328/310>. Acesso em 05 de janeiro de 2018.

RIBEIRO, Ledacy Paiva. FIGUEIREDO, Jorge Alberto. **AValiação DIAGNÓSTICA: uma breve reflexão**. Paraná, 2010. Disponível em http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2010/2010_fafipa_ped_artigo_ledacy_paiva_ribeiro.pdf. Acesso em 05 de jan. de 2018.

SOARES, Magda, Letramento e alfabetização: as muitas facetas. 2003. Universidade Federal de Minas Gerais, Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita.

VAL, Maria G. C. . **O que é ser alfabetizado e letrado?** In: Carvalho, Maria A. F. & Mendonça, Rosa H. (orgs.). Práticas de leitura e escrita. Brasília: Ministério da Educação, 2006. p. 19.

Disponível em http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/tvescola/grades/salto_ple.pdf. Acesso em 05 abr. 2018.

Recebido em abril 2018

Aprovado em junho 2018