

A CONTRIBUIÇÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA APRENDIZAGEM DA LEITURA ATRAVÉS DO FABULOSO JOGO DA VELHA

FRANCISCO ALEXANDRE MACIEL DE LIMA ¹

RESUMO

A CONTRIBUIÇÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA APRENDIZAGEM DA LEITURA ATRAVÉS DO FABULOSO JOGO DA VELHA Regina Cláudia Pinheiro. rclaudiap@yahoo.com.br. UECE / CECITEC Francisco Alexandre Maciel de Lima. alexandre.maciел2013@bol.com.br. UECE/ FECLESC Eixo temático: Alfabetização e letramentos Agência financiadora: FUNCAP RESUMO O ato de ler, desde o início de vida escolar do ser humano, é um dos processos mais exigidos na educação. Uma vez que o discente adentra ao processo de alfabetização ou letramento, acredita-se que a efetivação dessa ação será exitosa. Nesse contexto, contemplamos, na sociedade, um desenvolvimento tecnológico considerável em qualquer âmbito social, nos cumulando de informações diariamente e das mais diversas maneiras, por isso, novos instrumentos tecnológicos estão sendo utilizados para a aprendizagem dos alunos, como é o caso dos jogos digitais. Considerando o exposto, objetivamos, neste trabalho, investigar como seria utilizar essas tecnologias nas escolas públicas, através de jogos digitais, com o intuito de auxiliar os alunos na prática de leitura. A fundamentação teórica foi construída com base em dois momentos: o primeiro refere-se aos jogos digitais com os autores Antunes (2000), Prensky (2012) e Burke (2015). Consideramos que aliar jogos à educação não é tarefa fácil, no entanto, o desafio é oportuno porque as escolas já dispõem de recursos tecnológicos há vários anos. Portanto, utilizar esses recursos, de modo objetivo, para auxiliar na prática de leitura constitui-se uma novidade e oportunidade de oferecer, de forma mais dinâmica, um auxílio à aprendizagem por meio da diversão responsável. O segundo momento refere-se à leitura com os estudos de Solé (1998), Soares (1999), Bamberger (1991) e Bazerman (2015). Sobre essa questão, somos conhecedores de que a leitura é um instrumento essencial na vida do ser humano, pois, por meio dela, podemos obter conhecimentos em diversos âmbitos da sociedade como, por exemplo, a comunicação e a aquisição de habilidades para auxiliar na compreensão do mundo. Nesse sentido, ler não é somente um ato de decodificar signos linguísticos, pois "a alfabetização é um processo através do qual as pessoas aprendem a ler e escrever. Estes processos, porém, vão muito além de certas técnicas de translação da linguagem oral para a linguagem escrita" (SOLÉ 1998. p. 50). Por conseguinte, a leitura pode extrair informações e

um aprendizado para o crescimento pessoal e profissional. A metodologia consistiu na aplicação de jogos digitais como auxílio de leitura aos alunos de primeiro ano da E.E.M. Fenelon Rodrigues Pinheiro, no município de Solonópole, Ceará, com a colaboração de uma professora de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias. Para este trabalho, utilizamos o jogo digital Fabuloso Jogo da Velha, construído no projeto de pesquisa Práticas Escolares para o Desenvolvimento do Letramento Digital (PREDLED). Este jogo tem como contextualização quatro fábulas: "A Raposa e o Corvo", "A Cigarra e a Formiga", "O Leão e o Rato" e "A Lebre e a Tartaruga". Sua estrutura é de um tabuleiro típico de jogo da velha com dois níveis de dificuldades e embasado em muita leitura. Ao clicar nos títulos das fábulas, o texto aparecerá para a devida leitura. Após as leituras, o aluno iniciará o jogo clicando no símbolo de interrogação do tabuleiro e, se acertar as perguntas sobre as fábulas, aparecerá um símbolo positivo (like) informando o acerto. Caso contrário, aparecerá um símbolo negativo (dislike). O aluno deverá acertar uma sequência de três likes para ganhar o jogo. O tipo de pesquisa que realizamos foi o estudo de caso que, segundo Yin (2005, p. 32), "é uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto da vida real". Nesse estudo, analisamos os dados através de uma abordagem qualitativa, aplicando testes de leitura, inicialmente, ministração de aulas através de jogos digitais, entrevistas com os alunos, questionário para o docente que lecionou e um teste de leitura final. Os resultados demonstraram que as aplicações dos jogos educativos digitais podem auxiliar na prática de leitura, pois são elementos motivadores para os discentes. Sendo assim, consideramos que os jogos educativos digitais podem ser importantes recursos utilizados nas escolas para desenvolver a aprendizagem da leitura. Eles são, atualmente, muito utilizados fora da escola, o que possibilita uma aprendizagem informal e o discente poderá ter um suporte a mais na prática de leitura. No entanto, o lugar privilegiado para que o aluno aprenda a ler é a escola, de maneira que é indispensável por parte dos docentes, utilizar ferramentas e estratégias atrativas para auxiliar, incentivar e motivar os discentes na prática de leitura, obtendo assim uma aprendizagem eficaz para o êxito individual e coletivo.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologias digitais, Jogos Digitais, Leitura.

Referências ANTUNES, C. O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007. BAMBERGER, Richard. Como incentivar o hábito de leitura. São Paulo: Editora Ática, 1991. BAZERMAN, Charles. Teoria da ação letrada. São Paulo: Parábola Editorial, 2015. BURKE, Brian. Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS Editora, 2015. PRENSKY, Mark. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: Editora Senac: São Paulo, 2012. SOARES, Magda Becker. As condições sociais da leitura: uma reflexão em contraponto. In: Leitura: perspectivas interdisciplinares. ZIMMERMAN, Regina & SILVA, Ezequiel Theodoro da (orgs.). - 5ª ED. - São Paulo: Ática, 1999. SOLÉ, Isabel. Estratégia de leitura. Porto Alegre: Artmed, 1998. YIN. R. K. Estudo de caso: planejamento e métodos. 3 ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

Palavras-chave: .

¹ , ;