

TECNOLOGIAS DIGITAIS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: ANALISANDO O USO DE JOGOS NO 1º ANO DA ESCOLA MUNICIPAL ADELAIDE ROSA EM ÁGUA BRANCA – PI

Francisca do Socorro Pires da Silva ¹
Márcia Rodrigues de Alencar Barbosa ²
Maycon Marcos Leal ³

RESUMO

Este artigo trata de um aplicativo desenvolvido pelo Instituto de Alfa e Beto que tem como propósito favorecer a alfabetização das crianças no 1º ano do Ensino Fundamental trabalhando as habilidades de leitura e escrita através de jogos cognitivos digitais com as crianças inseridas no programa Alfa e Beto de Alfabetização. A temática desse estudo consiste em discutir a realidade do cenário da utilização destes jogos na Escola Municipal Adelaide Rosa no município de Água Branca – PI e como este mesmo tem influenciado a aprendizagem das crianças em processo de alfabetização. O objetivo analisar a contribuição do aplicativo ALFA GALAXI desenvolvido pelo instituto ALFA E BETO, na alfabetização de crianças do 1º ano do Ensino Fundamental, em Água Branca Piauí, no período de Julho a Agosto de 2017, destacar os principais atributos presentes nos recursos de multimídia do aplicativo Galáxia Alfa que favoreçam a aquisição da leitura e da escrita.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos, Alfabetização, Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Este artigo trata de um aplicativo desenvolvido pelo Instituto de Alfa e Beto que tem como propósito favorecer a alfabetização das crianças trabalhando as habilidades de leitura e escrita através de jogos cognitivos digitais com as crianças inseridas no programa.

Para escrever este trabalho, algumas motivações emergem da necessidade de conhecer como o uso de jogos digitais podem contribuir para a aprendizagem de crianças em idade de alfabetização.

Assim, tem-se como objetivo analisar a contribuição do aplicativo ALFA GALAXI desenvolvido pelo instituto ALFA E BETO, na alfabetização de crianças do 1º ano, em Água Branca Piauí, no período de Julho a Agosto de 2017, destacar os principais atributos presentes nos recursos de multimídia do aplicativo ALFA GALAXI, que favoreçam a aquisição da leitura e da escrita das crianças no 1º ano, analisar os fatores que influenciam a interação entre

¹ Graduada pelo curso de Licenciatura Plena em Normal Superior da Universidade Estadual do Piauí - UESPI, franciscapires641@yahoo.com.br;

² Graduada pelo curso de Física da Universidade Federal do Piauí - UFPI, marciaeadiel@hotmail.com;

³ Graduado pelo curso de Física do Instituto Federal do Piauí - IFPI, mayconfisico@gmail.com;

a criança da primeira infância e a informação digital e observar os resultados em sala de aula após o período de dois meses de uso do programa.

Entende-se a utilização das atividades tecnológicas como importante oportunidade para a consolidação das habilidades propostas para as crianças em idade de alfabetização, visto que as atividades são realizadas de uma forma lúdica, despertando a curiosidade e o prazer de se aprender enquanto se diverte.

NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO.

A utilização de tecnologias educacionais no processo de alfabetização tem se tornado um recurso muito eficaz, uma vez que algumas escolas aceitam que a tecnologia é uma importante ferramenta efetiva que facilita o processo de aprendizado das crianças em idade de alfabetização.

A sociedade contemporânea encontra-se inserida no mundo das tecnologias aplicando-as a todos os campos do saber, na busca por novos conhecimentos de forma constante.

Na atualidade é indiscutível a necessidade do ser humano estar constante em formação. Conforme Benevenuti e Fisher (2009) a preocupação com a aprendizagem e o domínio da leitura bem como da escrita está cada vez presente no dia-dia escolar e na sociedade como um todo. As práticas de alfabetização se renovaram em função das demandas sociais e econômicas, bem como a partir de novos paradigmas que pressupõem redefinições quanto ao letramento de cada indivíduo.

Soares (1998, p. 47) afirma que letramento é: “estado ou condição de quem não apenas sabe ler e escrever, mas cultiva e exerce as práticas sociais que usam a escrita.” Sendo assim, a escola vem a ser um espaço social apropriado para a colaboração e influência nas novas formas de organização social. Neste sentido, faz-se necessário rever o processo de alfabetização em seu desenvolvimento. A revisão metodológica é essencial para a implantação dessas novas exigências sociais e culturais que surgem na medida em que as tecnologias da informação e do conhecimento evoluem. De acordo com Ferreiro (1993),

[...] as crianças são facilmente alfabetizáveis desde que descubram, através de contextos sociais funcionais, que a escrita é um objeto interessante que merece ser conhecido (como tantos outros objetos da realidade aos quais dedicam seus melhores esforços intelectuais). (FERREIRO, 1993, p.25)

Desta forma, é importante destaca a importância dos jogos digitais no processo de alfabetização. Estas novas tecnologias incentivam as crianças a leitura e escrita, desenvolvem a capacidade de concentração e o raciocínio lógico dos mais pequenos.

O jogo leva a criança a um movimento mental que na maioria dos casos necessita do reconhecimento e da busca de informações, para avançar para outras fases é preciso recorrer aos conhecimentos adquiridos, testando hipóteses, explorando a espontaneidade e a criatividade. Para além do divertimento os jogos contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual das crianças, construindo por meio da experimentação uma transição entre o mundo real e o mundo imaginário, e favorecendo ainda a apropriação e interpretação dos recursos linguísticos importantes no processo de alfabetização. De acordo com Freire (1983, p.49), alfabetizar:

É construir um conhecimento. Alfabetizar-se é adquirir uma língua escrita através de um processo de construção do conhecimento com uma visão da realidade. A criança é o sujeito do processo educativo, não havendo dicotomia entre o aspecto cognitivo e afetivo, mas uma relação dinâmica, prazerosa, dirigida para o ato de conhecer o mundo.

A alfabetização na perspectiva de letramento deixa de lado o aprendizado automático, repetitivo e descontextualizado para suscitar a curiosidade e a criatividade, vista para Paulo Freire como “inquietação indagadora, como inclinação ao desvelamento de algo, como pergunta verbalizada ou não, como procura de esclarecimento, como sinal de atenção que sugere e alerta faz parte integrante do fenômeno vital” (FREIRE, 2002, p. 18).

O USO DE JOGOS COM CRIANÇAS DO ENSINO FUNDAMENTAL.

As instituições educacionais estão percebendo que as tecnologias tem uma importante contribuição para aprendizagem na atualidade. O processo de ensino aprendizagem tem a necessidade de acompanhar a evolução dos instrumentos tecnológicos e as contribuições dos mesmos para a aquisição de novos conhecimentos.

O trabalho pedagógico a partir dos jogos eletrônicos tem a função de contribuir para o desenvolvimento dos exercícios dos aspectos cognitivos, para que as atividades se tornem mais lúdicas e prazerosas ao mesmo tempo em que contribui para o desenvolvimento das habilidades necessárias à aquisição da leitura e escrita.

Anthropy (2012) destaca a importância de se aumentar o número de indivíduos capazes de se expressarem por meio dos jogos:

Jogos contam histórias que transmitem os valores de seus criadores de maneira única: não somente através de seu conteúdo explícito, mas também através da lógica de seu design, e dos sistemas que decide modelar. E se os jogos transmitem os valores de seus criadores de uma maneira única, então é absolutamente essencial que existam mais criadores disseminando mais valores, mais perspectivas. Os videogames devem se tornar mais pessoais. (ANTHROPY, 2012, S/P, tradução nossa).

Da mesma forma, uma maior compreensão sobre o uso de jogos digitais como artefatos culturais que podem favorecer o ensino aprendizagem de alunos do ensino fundamental em idade de alfabetização que busquem novos tipos de experiências através dos mesmos, e questione o que é oferecido pela indústria.

Através do jogo, a criança começa a perceber que na vida não se ganha todas as vezes, aprende que enquanto uns saem vitoriosos, outros perdem e nem por isso alguém deixa de ser importante por ter sido vencido em um determinado jogo. Desta forma, por meio dos jogos é possível desenvolver na criança importantes competências para a sua vida que é o fato de “ganhar ou perder”, pois geralmente o ser humano quer somente as vitórias e não aceita as derrotas, e por isso as crianças precisam entender que nem sempre as pessoas saem vitoriosas em todas as situações.

Os jogos possibilitam que as crianças evoluam corretamente e se tornem mais completas em suas necessidades simbólicas, levando a que todas essas ações os levem para crescimento e conhecimento pessoal. E ainda, o brincar através dos jogos ainda possibilita bons relacionamentos em grupos. Brincar em grupo favorece as formas de uma criança se comunicar.

Para Pozas (2011, p. 15)

Brincar é uma das principais atividades da criança. É por meio da brincadeira que ela revive a realidade, constrói significados e os ressignifica momentos depois. Dessa forma, aprende, cria e se desenvolve em todos os aspectos.

Brincar não se resume apenas ao prazer e diversão, mas também a composição por parte da criança, do seu conhecimento, sendo capaz de ser uma pessoa única, autônoma e apta a tomar suas próprias decisões em um tempo futuro.

METODOLOGIA

Tomando como base os conceitos de alfabetização e letramento apresentados neste trabalho, esta pesquisa foi desenvolvida em uma turma de 1º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Adelaide Rosa em Água Branca – PI. A turma era formada por 20 crianças, com idade entre 6 e 7 anos, sendo 10 meninas e 10 meninos. A pesquisa-ação foi a concepção metodológica empregada para conduzir este estudo, que, por sua vez, foi organizado baseado na abordagem qualitativa.

A pesquisa-ação retratada como proposta de trabalho a verificação da prática docente, fundamentada no princípio de ação-reflexão-ação em forma circinada. Por esse entendimento, ao realizar a prática docente, o professor estará ao mesmo tempo, repensando sobre seu fazer pedagógico e procurando resultados mais adequados no planejamento das ações voltadas para a aprendizagem, e assim, por diante. Neste sentido, o professor ao ministrar suas aulas além de observar os estudantes, transforma-se também observador das suas próprias práticas educacionais e, analisando o próprio comportamento nesse contexto, pode modificar sua ação descobrindo estratégias que possam potencializem o ensinar-aprender (FRUET, 2010).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Podemos considerar que o trabalho com jogos eletrônicos foi uma experiência exitosa, levando em consideração à leitura de palavras, processos sintáticos e processos semânticos em que se encontravam os alunos, houve uma notável diferença entre o desenvolvimento dos conhecimentos apresentados pelas crianças no primeiro teste e no teste seguinte do próprio programa, mostrando crescimento na habilidade de leitura após a prática dos jogos eletrônicos de alfabetização.

No decorrer do desenvolvimento deste trabalho, os alunos do 1º ano foram levados diariamente ao laboratório de informática, onde as atividades propostas nos tablets da galáxia alfa foram aplicadas em forma de jogos que motivaram as crianças a atravessarem, com recursos dos videogames, todas as etapas de alfabetização com controle e flexibilidade das atividades.

As atividades do Galáxia Alfa engajaram as crianças, e estimularam-nas a aprender salvando as aldeias dos Panuis e Nupais nos jogos eletrônicos. Nas variadas atividades, os erros que as crianças praticavam não eram punidos, mas assim como em todo jogo de vídeo game que tem seus níveis ou etapas de jogo, quando as crianças cometiam algum erro, elas

eram levadas pelo aplicativo da atividade a recomençar a tarefa para que assim pudessem desenvolver a habilidade proposta e posteriormente avançar para um nível mais elevado do jogo. Neste, os alunos seguiam estimulados a aprender a cada atividade. Aos educadores, foi permitida avaliação rápida do aluno e o foco no que ele estava precisando desenvolver, visto que o trabalho das atividades na galáxia alfa tratava-se de um aprofundamento e extensão dos conteúdos que eram ministrados nas salas de aula.

Assim, foi possível trabalhar de forma a criar maior interesse para a leitura e escrita dos alunos que não obtiveram o desempenho esperado. Também foi possível observar a economia de tempo para a aplicação dos testes do programa para escolas e secretarias que facilitou o acompanhamento global dos alunos e qualidade na uniformidade pedagógica.

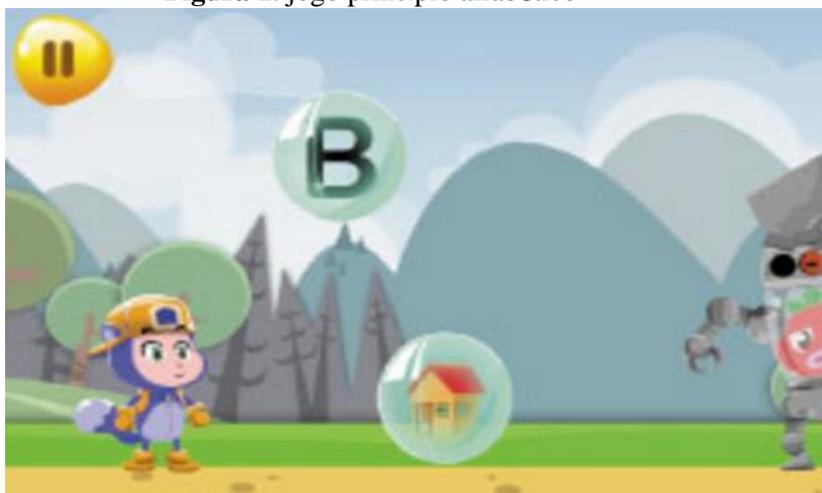
Abaixo, relacionou-se as situações de aprendizagem envolvendo o uso das TICs e a descrição de cada uma.

Mundo I

O Princípio Alfabético: as crianças conheceram as letras e os fonemas e deram início ao processo de alfabetização, pois elas passaram a dominar o princípio alfabético.

Neste nível do jogo, as letras foram apresentadas as crianças, onde elas treinaram a grafia com atividades de coordenação motora proposta no jogo e também ouviram os sons das letras através dos fones de ouvido conectados aos tablets, nas atividades do galáxia alfa, elas ouviram os comandos para cada etapa da atividade e assim seguiram avançando os níveis a cada vez que reconheciam as letras que estavam propostas nas etapas de cada nível.

Figura 1: jogo princípio alfabético



Fonte: Alfa e beto soluções – IAB digital

Mundo II

A Conquista: as crianças aprenderam a decodificar, reconhecer palavras, ler frases e textos e desenvolveram fluência de leitura e compreensão.

Neste nível, as crianças começaram a perceber que a partir da junção de sons de vogais e consoantes formavam-se sílabas e posteriormente as palavras, das palavras as frases e textos, treinando a fluência e a compreensão da leitura nas atividades.

Figura 2: jogo princípio alfabético



Fonte: Alfa e beto soluções – IAB digital

Desafio X

Ao final das etapas, desafio extra para a criança (e o professor) ver se aprendeu e se verificar estratégias individualizadas de apoio.

Neste desafio, foi possível perceber as crianças que já dominavam as habilidades de leitura e escrita, e também as que ainda precisavam de mais atenção em relação a compreensão da formação das palavras.

Figura 3: Jogo Desafio X



Fonte: Alfa e beto soluções – IAB digital

Relatórios

Através dos relatórios gerados após o desenvolvimento das atividades e aplicação dos testes do programa, pais, professores, coordenadores e secretários puderam acompanhar a evolução das crianças em cada etapa.

Os avanços nas habilidades de leitura, escrita e oralidade da turma foram registrados através do teste de leitura e escrita. Estes foram disponibilizados pelo aplicativo da galáxia alfa em que foram avaliadas as habilidades adquiridas pelos alunos durante o tempo no qual foram executadas as atividades de sala de aula e as tarefas digitais dos softwares.

Os resultados apresentados pelos alunos foram significativos. No decorrer deste estudo, as crianças mostraram evolução do processo de aquisição da leitura, assim como o interesse e motivação como destacou os registros individuais de cada aluno e o perfil geral de cada turma após a conclusão das atividades propostas dos conteúdos ministrados pela professora do programa. As situações de aprendizagem propostas pelos desafios dos jogos de alfabetização foram sempre aguardadas com expectativas e entusiasmo pelos estudantes.

Tabela 1: Relatório dos jogos

19/10/2017											
Relatório Gerencial por Escola											
Relatório Gerencial por Escola											
Água Branca - Piauí											
Escola	DIAS JOGADOS		Data que jogou pela última vez	HORAS JOGADAS		% de desafios jogados Total			Estrelas		
	Acumulado	No Mês		Média por Escola	Média por Dia	MUNDO 1	MUNDO 2	GERAL	Total de estrelas possíveis	Total Estrelas Acumuladas	%
Escola Municipal Adelaide Rosa	11	2	13/10/2017	03:48:56	00:20:48	18.67%	0.00%	3.93%	307	243	79%
Escola Municipal Maria de Sousa	17	3	16/10/2017	10:37:53	00:18:45	59.91%	3.31%	15.23%	1189	1023	86%
Escola Municipal Anatólia Carneiro	22	3	13/10/2017	10:40:52	00:15:37	28.41%	5.83%	10.58%	826	662	80%
Escola Municipal João Justo	13	2	17/10/2017	04:27:06	00:20:32	18.25%	0.00%	3.84%	300	292	97%
Escola Municipal Perpétua Cordeiro	11	0	18/09/2017	13:08:16	18:38:56	19.71%	0.00%	4.15%	324	291	90%
Total de alunos abaixo de 2/3	0										
Média de estrelas/aluno	502	589									
Compreendendo:											
Estrelas:											
<ul style="list-style-type: none"> • se a cor for vermelha: o aluno conquistou menos de 2/3 das estrelas que disputou. • se a cor for azul: o aluno conquistou mais de 2/3 das estrelas que disputou. 											
% desafios jogados: % do jogo que o aluno já concluiu.											

Fonte: Alfa e beto soluções – IAB digital.

Percebeu-se ainda que, além das habilidades de leitura e escrita, os alunos puderam desenvolver a autonomia, a autoestima e a sensação de segurança, características estas, importantíssimas para um processo ensino-aprendizagem bem sucedido. Entendeu-se, então, que a inclusão das TIC favoreceu positivamente os processos de alfabetização e letramento da

turma investigada otimizando-os por meio das diversas possibilidades de interação que permitiu.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do que foi estudado, podemos perceber as contribuições que os jogos eletrônicos de alfabetização possibilitam ao desenvolvimento cognitivo das crianças que são essenciais para sua aprendizagem em fase de alfabetização. Quando incluímos esses jogos em sala de aula, estamos enriquecendo conhecimentos que influenciam o desenvolvimento dos alunos em sua aprendizagem.

Os caminhos para que aconteçam a alfabetização contemplam técnicas e métodos específicos, mediadores no processo de aquisição do conhecimento. A Reflexão sobre o fazer pedagógico no dia-dia necessita de mecanismos específicos que possam levar a atingir os objetivos é meta positiva de um bom educador que busca superar as dificuldades do aluno e que sabe que as atividades necessitam estar ir a favorecer o entusiasmo do educando, mostrando resultados positivos tanto para o conhecimento como para a alegria de realizar a atividade por parte dos alunos, quanto para as requisições da escola.

Neste sentido, os jogos podem ser utilizados de forma a contribuir para aprendizagem se usados de forma adequada. Por isso, é necessário, que busquemos mais estudos e pesquisas para a fim de chegarmos cada vez mais em maneiras de chegar nas crianças das novas gerações cada dia mais conectadas. Com o uso de computadores e outros materiais tecnológicos, podemos executar atividades de ensino que podem mudar o conservadorismo pedagógico que já não deveriam fazer parte da prática pedagógica.

Portanto, para a produção desse trabalho foi necessário o apoderamento de técnicas que, fundamentado em dados qualitativos abrange contextos de aprendizagem, em que o objetivo foi verificar a eficácia dos jogos dispostos no aplicativo galáxia alfa do Instituto Alfa e Beto. Para sua prática, realizamos estudos da bibliografia de alguns autores e contamos com a participação e colaboração dos monitores que auxiliam os alunos em suas atividades nos tablets.

REFERÊNCIAS

ALFA e BETO, **Soluções**. Disponível em: <http://alfaebetosolucoes.org.br/produto/galaxia-alfa-alfabetizacao/>

ANTHROPY, A. 2012. **Rise of videogames zinesters**: how freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives and people like you are taking back an art form. [e-book]. New York: Seven Stories Press. Disponível em: < <https://goo.gl/gbh142>>. Acesso em 10 out. 2018.

BENEVENUTTI, Z.; FISHER, J. **Alfabetização e Letramento**: o que registram os alunos e o que dizem as professoras do 1º ano do Ensino Fundamental. Anais do IX Congresso Nacional de Educação e III Encontro Sul-Brasileiro de Psicopedagogia. Paraná, 26 a 29 de outubro de 2009. Disponível em: < http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/2654_1762.pdf>. Acesso em 10 out. 2018.

FERREIRO, E. **Com Todas as Letras**. São Paulo: Cortez, 1993.

FERREIRO, E. **Com todas as letras**. 7 ed. São Paulo; Cortez, 1999.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 13. ed. Paz e Terra: Rio de Janeiro, 1983.

_____. **Pedagogia da Autonomia**. Saberes necessários à prática educativa. Paz e Terra, São Paulo, 2002.

FRUET, F. **Atividades de estudo hipermediática mediadas por meio ambiente virtual de ensino-aprendizagem livre**. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Educação, Área de Concentração em Práticas Escolares e Políticas Públicas. Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, 2010.

POZAS, D. **A criança que brinca mais aprende mais: a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento cognitivo infantil**. Rio de Janeiro: Senac, 2011.