

O USO DOS JOGOS DIGITAIS COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Maksuélia dos Santos Sousa ¹
Mirlane Maria Lima dos Santos ²

INTRODUÇÃO

O uso das tecnologias vem ganhando cada vez mais espaço. Com isso, as novas gerações já são expostas, desde a primeira infância, ao contato com as telas e principalmente, com os jogos digitais.

Com essa exposição precoce às telas, está cada vez mais desafiador para a escola direcionar a atenção dos alunos para o processo de aprendizagem, principalmente na fase da alfabetização, quando se usa ferramentas e metodologias de ensino tradicionais e enfadonhas, como aulas meramente expositivas ou atividades repetitivas, as quais não são desafiantes, nem atraentes para as novas gerações.

Por outro lado, observa-se que o mercado digital busca cada vez mais ampliar o seu público, desenvolvendo a todo instante jogos interativos, plataformas, minicursos, avatares, jogos de alfabetização, entre outros recursos de aprendizagem para todas as idades.

Desse modo, este artigo tem o intuito de refletir sobre o uso dos jogos digitais como recurso pedagógico no processo de alfabetização, já que estes estão presentes em todas as camadas da população e podem trazer benefícios reais ao desenvolvimento, além da diversão.

Quando se aborda a questão da alfabetização, um dos pontos importantes é o engajamento do aluno em aprender, já que a alfabetização é uma etapa fundamental para o sucesso da trajetória escolar do indivíduo. Isso porque, apropriar-se do sistema de leitura e escrita é prioridade para o sucesso da vida escolar do aluno.

Entretanto, quando os métodos usados pouco funcionam, o fracasso escolar torna-se uma realidade e o educador é desafiado a buscar, compreender e se apropriar de

¹ Mestranda em Ciências da Educação pela UNIVERSIDAD DEL SOL – UNADES, maksuelia31@gmail.com;

² Mestranda em Ciências da Educação pela UNIVERSIDAD DEL SOL – UNADES, mirlanequimica@yahoo.com.br

metodologias eficazes que desenvolvam no aluno a curiosidade pelo saber, no intuito de desenvolver as habilidades necessárias a cada etapa de ensino. Segundo a BNCC (Base Nacional Comum Curricular, 2017, p. 11):

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BNCC, 2018, p. 11).

Nessa perspectiva, o planejamento das aulas, no ciclo de alfabetização, não tem sido tarefa fácil para os professores. Uma vez que, com a popularização da internet e, conseqüentemente dos *smartphones*, os alunos são “bombardeados” de informações diversas desde cedo. Com isso, a escola vem deixando de ser a principal fonte de conhecimento desse sujeito em construção.

Contudo, para que a escola exerça a função social de formar indivíduos críticos e atuantes é necessário que se compreenda as mudanças na sociedade, para que o conhecimento adquirido por esses sujeitos seja significativo.

As informações e experiências que o aluno do mundo atual traz para a escola não podem ser menosprezadas, uma vez que “a leitura do mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não possa prescindir da continuidade da leitura daquele”. (FREIRE, 1989, p. 09). Assim, as instituições de ensino necessitam diversificar as suas metodologias inserindo atividades nas quais os alunos se sintam familiarizados, de acordo com o tempo e espaço em que estão inseridos.

O uso de atividades lúdicas e o protagonismo do aluno na alfabetização são temáticas bastante abordadas pelos estudiosos do processo educacional. Isso se deve ao fato de que as metodologias em que o professor se coloca como o centralizador do conhecimento já não gera resultados significativos, ocasionando defasagem no ensino e falta de estímulo nos estudantes. No entanto, a internet, trouxe consigo importantes aliadas para a efetivação do processo de ensino e aprendizagem. Neste sentido:

Com os elementos dos games, dispomos de ferramentas valiosas para criar experiências significativas, que podem impactar de forma positiva a experiência educacional dos indivíduos, pois ela pode fornecer um contexto para a construção de um sentido mais amplo para a interação, tanto nas escolas como em outros ambientes de aprendizagem, potencializando a participação e a motivação dos indivíduos inseridos nesses ambientes. (FARDO, 2013, p. 07).

Diante disso, observa-se que ao elaborar um planejamento objetivo, utilizando-se das competências necessárias e da diversidade digital disponível, é possível desenvolver as habilidades esperadas no currículo e tornar o aluno protagonista e ativo na construção do conhecimento. Essa diversificação nas metodologias é imprescindível para um aprendizado mais dinâmico, significativo, atraente e eficaz.

A caráter de exemplo é nítido o interesse e envolvimento do aluno quando a proposta da aula é de um jogo que envolva leitura e escrita, no qual ele precise vencer etapas, mediadas pelo professor e que através das estratégias e regras dos jogos, busquem alcançar habilidades específicas do currículo. A utilização dessas ferramentas como recurso pedagógico é indispensável para um processo de ensino mais instigante e positivo do aluno atual, o qual está em contato cada vez mais cedo com esses elementos. Essa necessidade de inovação no ensino é necessária, pois:

Atualmente, a gamificação encontra na educação formal uma área bastante fértil para a sua aplicação, pois lá ela encontra os indivíduos que carregam consigo muitas aprendizagens advindas das interações com os games. Encontra também uma área que necessita de novas estratégias para dar conta de indivíduos que cada vez estão mais inseridos no contexto das mídias e das tecnologias digitais e se mostram desinteressados pelos métodos passivos de ensino e aprendizagem utilizados na maioria das escolas. (FARDO, 2013, p.03)

Com isso, entende-se que conciliar o currículo escolar com o avanço tecnológico e, mais precisamente com os jogos digitais, é uma estratégia positiva para diminuir as dificuldades apresentadas pelos alunos em sala de aula. Visto que, enquanto estes são muito familiarizados com as regras e linguagens digitais, apresentam dificuldade na aquisição do processo de letramento.

É importante compreender que a escola, responsável pela educação formal do indivíduo, precisa acolher as demandas da sociedade. Isso requer preparar os docentes para apropriar-se das diversas ferramentas possíveis a fim de consolidar as competências e habilidades necessárias a cada etapa de ensino, sem lacunas.

MATERIAIS E MÉTODOS

Considerando o desinteresse e a dificuldade de aprendizagem dos alunos durante o processo de alfabetização, bem como o entendimento de que novas metodologias de ensino são necessárias na melhoria do aprendizado da criança, foi realizada uma pesquisa de abordagem qualitativa através da observação, já que esta permite coletar dados em circunstâncias que não haja outras possibilidades de comunicação. A pesquisa teve o objetivo de compreender como o uso dos jogos digitais pode despertar o interesse do aluno em desenvolver sua aprendizagem de forma significativa.

A presente pesquisa foi realizada em uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental, da EMEIF Professora Benita dos Santos Cordeiro, localizada em Nova Palmeira – PB, observando a faixa etária dos estudantes e a realidade na qual estes estavam inseridos.

Após a seleção do público-alvo, último ano do Ciclo de Alfabetização, foi realizada a primeira etapa da pesquisa, que consistiu em observar uma aula da professora que, entre tantas estratégias metodológicas, destacou o uso da plataforma “*wordwall*”, disponível gratuitamente na internet. Durante essa etapa, a professora usou o recurso com o objetivo de retomar a atividade de casa de forma interativa com a turma.

A partir desta observação executou-se a segunda etapa da pesquisa, que consistiu em apresentar para a turma uma atividade através da plataforma “brincando com Ariê”. Nessa etapa, a turma foi desafiada a formar as frases apresentadas na tela, de acordo com as instruções apresentadas, coletivamente.

Na última etapa foi feita uma coleta de dados através de uma entrevista com a turma a respeito do jogo realizado, do nível de interesse das crianças e sobre o aprendizado adquirido com a atividade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com base na observação da aula da professora, a qual teve como recurso a plataforma digital “*wordwall*” para a correção da tarefa de casa, foi observada uma interação significativa dos alunos, mesmo já conhecendo a plataforma utilizada, na tentativa de responder corretamente a atividade.

Na etapa seguinte, foi realizada a apresentação de uma nova plataforma digital para a turma, chamada “Brincando com Ariê”, na qual se apresentou desafios para formação de frases por toda a turma e em níveis diferentes. Vencidas as fases do jogo, os discentes foram desafiados a produzir oralmente um texto narrativo sobre a história observada

durante as fases do *game*. Durante a realização da atividade percebeu-se a empolgação e o protagonismo das crianças, tanto nas respostas do jogo, quanto na construção do texto. Observou-se que os recursos utilizados construíram um aprendizado prazeroso e interativo para os alunos, criando uma maior interação e trabalho colaborativo entre os estudantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o estudo realizado sobre a importância do uso dos jogos digitais como recurso pedagógico no processo de alfabetização do aluno atual, observa-se que é imprescindível a apropriação de novas ferramentas na busca de um aprendizado significativo.

É possível compreender que o desinteresse dos alunos pelo processo de ensino, em parte, está relacionado ao uso exclusivo de métodos passivos e repetitivos ainda utilizados como única metodologia pelos professores. Isso se deve ao fato de que a criança já chega à escola com uma bagagem de informações sobre o uso de ferramentas diversas, mas não está interessado em ser mero receptor de informações.

Entretanto, percebe-se que deve haver um equilíbrio de metodologias durante o Ciclo de Alfabetização para um pleno desenvolvimento do sujeito. Já que este precisa ser direcionando assertivamente no seu processo de aquisição da leitura e da escrita, sendo as atividades permanentes e de rotina também essenciais neste processo.

Quando a escola busca acompanhar os avanços da sociedade, utilizando-se dessas mudanças a favor do aluno como sujeito social, ela deixa de ser mera transmissora de conhecimentos, transformando-se em uma facilitadora do processo de aprendizagem. Isso porque, a importância da escola e do papel do professor perpassa gerações.

Palavras-chave: Jogos Digitais, Aluno Moderno, Recurso Pedagógico.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília. 2018. Disponível em: < <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#introducao> >. Acesso em 18 de maio de 2024.



FARDO, Marcelo Luiz. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem.** Novas tecnologias da Educação. Caxias do Sul. V. 11, nº 1, jul. 2013. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629/26409>> Acesso em: 18 de maio de 2024.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler:** em três artigos que se completam. 23. Ed. São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1989.