

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Conceição Aparecida Oliveira dos Santos

ALFABETIZAÇÃO:

Inovação com jogos digitais e games nos processos de leitura e escrita na escola

JUIZ DE FORA
2019

Conceição Aparecida Oliveira dos Santos

ALFABETIZAÇÃO:

Inovação com jogos digitais e games nos processos de leitura e escrita na escola

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientadores: Prof.^(a). Dr^(a). Amanda Sangy Quiossa e Marianna Panisset Pedreira
Ferreira Ribeiro
Prof.^(a). Dr^(a).

JUIZ DE FORA
2019

Conceição Aparecida Oliveira dos Santos

ALFABETIZAÇÃO:

Inovação com jogos digitais e games nos processos de leitura e escrita na escola

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof.(a). Dr(a). orientador(a)

Membro da banca

Membro da banca

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo apresentar a importância do uso das mídias tecnológicas no ambiente escolar especificamente voltado para o 1º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental I. O trabalho foi desenvolvido a partir da análise de jogos digitais e games inseridos como complementação no processo de alfabetização. O relato aborda também os diversos fatores que compõem a produção deste trabalho bem como estudos que comprovam a eficiência dos jogos digitais e games como parte do cotidiano escolar, utilizando como produto um quiz composto de dez slides. Compostos de formação de palavras por meio de sílabas e também, a escrita correta de algumas palavras. Também é exposto o passo a passo de uma reportagem construída e idealizada a partir da prática do jogo, onde algumas professoras analisam e opinam sobre a eficiência do jogo e também relatam sobre a importância dos jogos digitais e games como auxílio nos processos de leitura e escrita nos Anos Iniciais, para embasar o meu trabalho trago alguns autores como: Emília Ferreiro (1996), Teberosky (2018), Prieto (2005), dentre outros, e a utilização de alguns artigos científicos. O trabalho contempla também alguns momentos de aprendizagem vivenciados por mim, onde destaco algumas dificuldades e também a concretização das expectativas alcançadas com a realização do curso.

Palavras-chave: Jogos. Alfabetização. Mídias.

SITE:

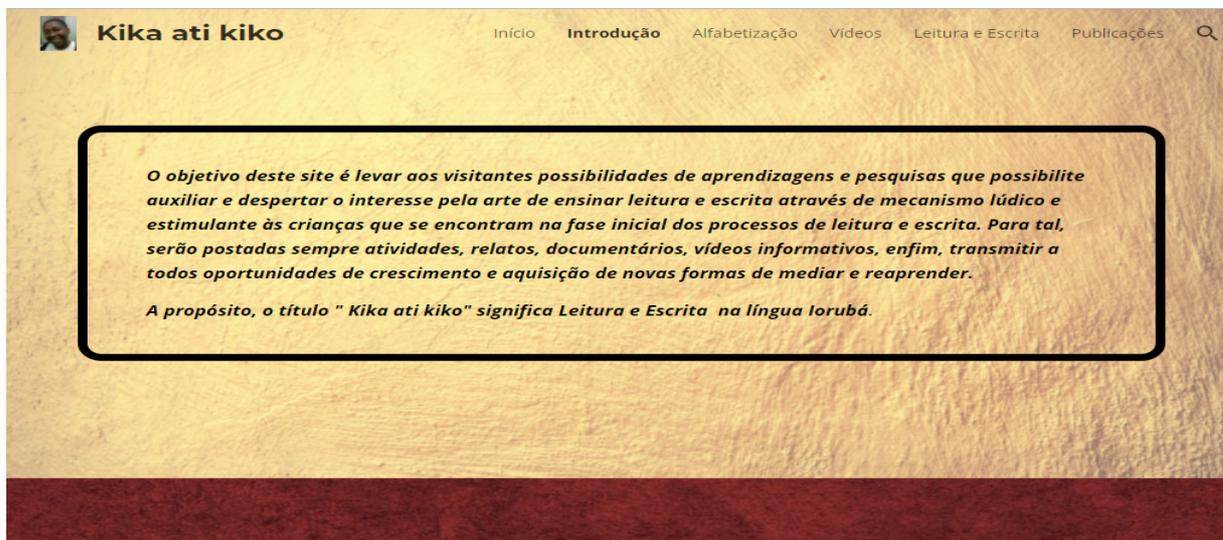
<https://sites.google.com/view/mediandoaprendizagens/in%C3%ADcio>



The screenshot shows the home page of the 'Kika ati kiko' website. The background is a textured, golden-yellow surface. At the top left, there is a small profile picture of a woman and the text 'Kika ati kiko'. To the right, a navigation menu includes 'Início', 'Introdução', 'Alfabetização', 'Vídeos', 'Leitura e Escrita', and 'Publicações', followed by a search icon. The main content area features the following text:

Sobre mim, Conceição.

Graduada em Pedagogia pela Unopar e especialista em Políticas Públicas com foco em Raça/Etnia pela Universidade Federal de Viçosa. Leciono atualmente, na Escola Estadual Guido Marlière com alunos do 1º ano das Séries Iniciais. Atuo também como tutora presencial em uma Instituição de Ensino Superior da rede privada de educação.



The screenshot shows the 'Introdução' page of the 'Kika ati kiko' website. The background is the same textured, golden-yellow surface. The navigation menu at the top is identical to the home page, but 'Introdução' is highlighted. The main content area features a large, rounded rectangular box with a black border containing the following text:

O objetivo deste site é levar aos visitantes possibilidades de aprendizagens e pesquisas que possibilite auxiliar e despertar o interesse pela arte de ensinar leitura e escrita através de mecanismo lúdico e estimulante às crianças que se encontram na fase inicial dos processos de leitura e escrita. Para tal, serão postadas sempre atividades, relatos, documentários, vídeos informativos, enfim, transmitir a todos oportunidades de crescimento e aquisição de novas formas de mediar e reaprender.

A propósito, o título " Kika ati kiko" significa Leitura e Escrita na língua Iorubá.

INTRODUÇÃO

Trabalho com o 1º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental I e, percebo que os jogos digitais e games estão cada vez mais presentes na vida das crianças. Então porque não utilizar estas ferramentas em benefício para auxiliá-las nos processos de leitura e escrita? Pensando assim e, com o apoio da instituição de ensino na qual leciono, introduzimos no currículo escolar momentos lúdicos e de aprendizagem no laboratório de informática da escola, trabalhando com alguns jogos digitais educativos. Com o intuito de aperfeiçoar meus conhecimentos sobre as mídias tecnológicas, seria necessário entender mais profundamente sobre o assunto, foi então que surgiu a oportunidade de realizar a Especialização em Mídias na Educação pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Assim, iniciei o curso com muitas expectativas em adquirir conhecimentos para minha evolução como profissional da educação.

O primeiro produto¹ a ser criado durante o curso no ano de 2017 foi um site, sendo este utilizado durante todo o período do curso como complementação de algumas tarefas que nos foram solicitadas.

Como produção final nos foi solicitado a escolha de dois produtos como consolidação de nossos aprendizados. Neste contexto será abordada neste trabalho a motivação e a ideia que levou à construção e produção do jogo em formato de um Quiz educativo (1º produto), cujo objetivo é fazer com que os alunos em fase inicial de leitura e escrita, consigam aprender de maneira lúdica e eficaz através dos jogos digitais e games como relatam Savi, R. & Ulbricht V. (2008), em suas pesquisas sobre os benefícios dos jogos digitais inseridos no ambiente da escola, eles afirmam que, existem jogos que promovem ensinamentos básicos sobre linguagem e lógica para crianças que ainda estão em processo de alfabetização ou não sabem ler. Ao mesmo tempo, servem para ensinar os alunos a começarem a utilizar o computador e a desenvolverem coordenação com o mouse e teclado.

Esses jogos são simples e abordam o reconhecimento de letras e números, ensino de melodias em instrumentos virtuais, desafios de lógica e memória e jogos

¹ Criação de autoria própria.

de línguas. Exemplos desse tipo são os programas Gcompris² e Childsplay³, que apresentam conjuntos de jogos pré-escolares e de ensino fundamental. Fazem parte deste conjunto de programas também os sites, Escola Games, Discovery Kids, Smart kids, Ludo Educativo dentre outros.

Em seguida, será descrita a entrevista (2º produto) que foi realizada com as professoras do 1º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental I e que, se encontra em detalhes no site, cujo endereço se encontra neste trabalho, para que elas exponham suas opiniões sobre a importância destas mídias no contexto escolar, particularmente nas salas de aulas e, também falar sobre a estrutura do jogo que a elas foi apresentado.

Será esclarecido também, quanto à relevância de orientar os professores sobre os inúmeros benefícios que podem ser adquiridos com a inserção destas mídias no cotidiano de suas aulas. Para melhor embasar o trabalho foram escolhidos alguns autores como: Emília Ferreiro (1996), Teberosky (2018), Prieto (2005), dentre outros com a utilização de artigos científicos que legitimam este Trabalho de Conclusão de Curso.

² É um programa educativo de código aberto, disponível sob a licença GNU General Public License, que foi lançado em 2000 pelo engenheiro de software francês Bruno Coudoin. É composto por 107 atividades lúdicas, dirigido às crianças entre os 2 e 10 anos de idade. e incluído em vários sistemas educacionais.

³ É um software educacional para crianças de 3 a 7 anos de idade. Está disponível para Windows, Mac OS e GNU/Linux. O programa é um projeto de código aberto que envolve programadores de várias partes mundo. É escrito em Python e usa a bibliotecas SDL.

2. MÍDIAS TECNOLÓGICAS

Para melhor elucidar os objetivos deste Trabalho de Conclusão de Curso foi utilizado um dos muitos instrumentos em mídias digitais, aprendidos no decorrer do curso de Especialização em Mídias na Educação (o Quiz), para criação e execução do jogo educativo e colaborativo, utilizado para intensificar a prática da leitura e da escrita de maneira lúdica e prazerosa para os alunos que compõem o 1º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental I. De acordo com (PRIETO et al 2005), “o jogo de complexidade relativa oportuniza a troca de idéias entre crianças que trabalham em conjunto ou, se a criança trabalha sozinha, estimula o pensamento dela consigo mesma.”

O Quiz é composto de dez slides com palavras para completar com sílabas e também com palavras para verificação da forma correta de escrita, para cada acerto ou erro por parte do jogador serão produzidos sons, como forma de estímulo. O jogo não tem pontuações, pois, o objetivo é a consolidação dos processos de leitura e escrita.

O jogo tem como ponto positivo a facilidade e a praticidade, pois, não necessita de conexão à internet para execução do mesmo. O ponto negativo é a limitação de recursos para a produção do jogo.

O quiz teria sua concretização com a prática individualizada por alguns alunos da instituição, mas, devido problemas técnicos de manutenção no laboratório de informática da escola, não foi possível realizar a prática do jogo com os alunos individualmente. Foi efetivado o jogo na prática, de maneira coletiva por meio de data show, observando-se as reações e opiniões dos alunos no decorrer do momento expositivo. Cada professora do 1º ano, em seu momento no laboratório de informática da escola, expôs o jogo para seus alunos. Segundo elas, foram momentos ricos nos quais os alunos tiveram a oportunidade de praticar os conhecimentos adquiridos até aquele momento de estudos. No meu momento, tive a felicidade de observar o interesse das crianças por uma criação simples, mas, realizada com carinho e com o objetivo de despertar para a leitura e escrita de maneira lúdica e tecnológica. Os alunos foram dispostos sentados no chão de frente para a tela do data show. Relatei rapidamente a construção do jogo feito por mim e, comuniquei que eles iriam avaliar meu produto. De maneira geral, gostaram do jogo,

mas, acredito que se tivesse sido um momento individual, os resultados seriam mais satisfatórios para mim.

Como embasamento teórico deste trabalho, busquei alguns autores e artigos científicos que darão sustentabilidade ao produto executado tais como: Emília Ferreiro (1996), Teberosky (2018), Prieto (2005) dentre outros.

Como complementação foi produzida também uma reportagem com a participação de algumas professoras do 1º ano, da Escola Estadual Guido Marlière, situada na cidade de Cataguases - MG, que após realizarem a prática do jogo, expuseram suas opiniões em áudio ou declarações, citaram a importância dos jogos como auxílio nos processos de leitura e escrita e a eficácia desta metodologia como contribuição aos educandos.

Estas entrevistas estão dispostas no site, cujo endereço está descrito neste trabalho, que foi o primeiro produto a ser criado e executado pela pós graduanda. O site foi criado como parte integrante do curso e também como base para este Trabalho de Conclusão de Curso, o objetivo deste site após o término do curso, será expor ideias, artigos e matérias que possam auxiliar educadores, pais e internautas que tenham interesse pelos processos educativos na aprendizagem e evolução de leitura e escrita para crianças em fase de alfabetização.

Ao atender crianças menores, do 1º ano de alfabetização, percebe-se que as mídias digitais estão presentes em seu dia a dia; nos jogos, nas listas de presentes, nas conversas; cada vez mais eles apropriam-se delas.

O uso de softwares educativos em alfabetização tem se mostrado como eficazes na apropriação da leitura e da escrita como afirmam Savi, r. & Ulbricht v, 2008, no artigo que fala sobre os jogos digitais e os benefícios que levam à aprendizagem dos alunos nesta faixa etária de idade.

Os softwares voltados a alunos que estão em processo de aquisição da leitura e escrita, levam o sujeito a estabelecer relações, pensar, levantar e confrontar hipóteses, principalmente frente ao erro, ocasião em que o jogo é interrompido na tentativa de saber o que aconteceu e resolver o impasse, oportunizando a interação e compreensão de regras. (Steffens e Marinho, 2014).

É necessário se preparar, destinar atenção para conhecer, analisar criticamente estas tecnologias, e utilizá-las ou não de acordo com a realidade cognitiva dos alunos.

Teberosky em uma entrevista para a revista Nova Escola (2005) coloca que o computador como parte das mídias tecnológicas, colabora com a aprendizagem dos alunos em fase inicial de leitura e escrita visto que:

O micro permite aprendizados interessantes. No teclado, por exemplo, estão todas as letras e símbolos que a língua oferece. Quando se ensina letra por letra, a criança acha que o alfabeto é infinito, porque aprende uma de cada vez. Com o teclado, ela tem noção de que as letras são poucas e finitas. Nas teclas elas são maiúsculas e, no monitor, minúsculas, o que obriga a realização de uma correspondência. Além disso, quando está no computador o estudante escreve com as duas mãos. Os recursos tecnológicos, no entanto, não substituem o texto manuscrito durante o processo de alfabetização, mas com certeza o complementam.

Quanto aos programas que podem auxiliar na alfabetização, estes, exigem dos professores muito estudo e conhecimento dos mesmos, pois conforme Silva (2006, p. 153):

É necessário que sejam escolhidos em função dos objetivos visados no processo de ensino e aprendizagem, distinguindo-se os que objetivam testar conhecimentos dos que procuram levar o aluno a interagir com o programa de forma a construir conhecimento.

Os jogos devem fazer parte do planejamento diário e não simplesmente mais uma atividade para preencher espaços ociosos de tempo entre uma aula e outra.

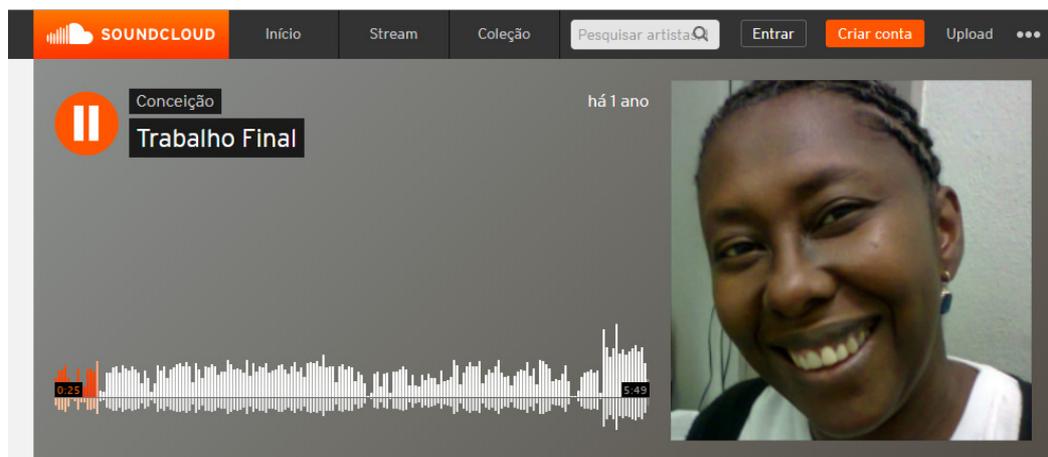
Conforme afirmam Steffens e Marinho, 2014, em seus estudos sobre a inserção das mídias digitais no processo de alfabetização, se faz necessário compreender mais uma vez a importância de atualizar a formação dos professores alfabetizadores dos alunos nativos digitais, visto que as mídias e as tecnologias configuram-se como potentes ferramentas para propiciar uma construção ativa dos alunos, conseqüentemente, potencializando a aprendizagem.

2.1 RECAPITULANDO

Ao iniciar o curso Lato Sensu em Mídias na Educação, as expectativas aos poucos foram se transformando em realidade. A abertura do mundo digital por meio de formatos ora simples, ora com grande grau de complexidade, e estas foram sendo ultrapassadas ao longo da prática do curso. Muitos desafios foram ultrapassados como, adicionar hiperlinks aos textos produzidos, criação de Qr code,

mas, o maior desafio de todos foi para mim, o Podcast. Inserir música e áudio e fazer com que tudo se alinhasse perfeitamente pareciam tarefas impossíveis. No decorrer do curso foi a primeira vez que pensei em desistir “não vou conseguir”. Mas consegui, aos 45 do segundo tempo poste o trabalho, faltando poucos minutos para expiração do prazo final.

Figura 1: Áudio



Fonte: <https://soundcloud.com/user-230881694/trabalho-final>

Devido ao tempo algumas tarefas não tiveram suas finalizações concluídas. O último grande desafio foram os games. Transpor paradigmas, a disciplina de games para mim foi muito difícil. Nunca até aquele momento eu havia jogado um game, necessitei da ajuda de meus filhos para cumprir as etapas e finalizar algumas tarefas na prática de jogar. Tinha familiaridade com jogos educativos, aos quais eu experimentava para só depois repassar como atividade de laboratório aos meus alunos. Foram experiências gratificantes.

Figura 2: Game - SCIENCE KOMBAT

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=GDuREI8KDsE>

Fiquei encantada com a câmera de Pinhole, uma vontade gigantesca de produzir e colocar em prática o projeto que eu elaborei como tarefa de finalização de uma das etapas do curso. O projeto seria realizar com uma das turmas do 5º ano da escola, todo o processo da câmera de Pinhole, desde a confecção até o produto final que seriam as fotografias reveladas através da câmera de lata, e como culminância uma exposição com as fotos para toda a comunidade escolar.

Figura 3: Câmera de Lata

Fonte: <http://www.steveirvine.com/pinhole/cameras.html>

Falando de cinema destaco a Curadoria, cuja tarefa final foi montar uma Mostra de filmes. Assistir filmes que abordasse alguns dos diversos déficits de

aprendizagens, outro momento muito importante para meu crescimento profissional e pessoal. Levar as pessoas a entender que são as diferenças que nos tornam iguais.

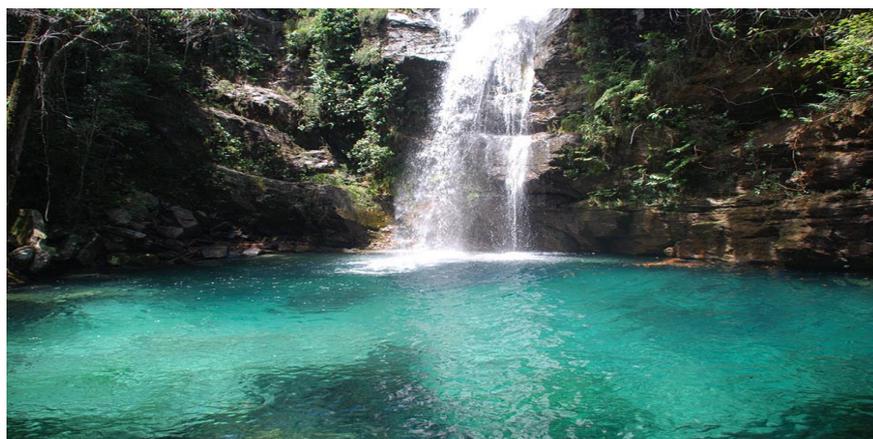
Figura 4: Filme - Como estrelas na Terra



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=iWqNRZ1ovU0>

Na disciplina de Aplicações Pedagógicas do Eixo Audiovisual e Educação Online, a tarefa final “Águas”. Foi muito satisfatório montar uma Webquest e compartilhar com uma turma do 5º ano a experiência inédita de uma atividade com documentário e, ao mesmo tempo, uma atividade final inovadora para eles, muito além de quadro e giz, mas, “tecnologia”.

Figura 5⁴: Cachoeira Santa Bárbara – Cavalcante - Goiás



Fonte: Foto: Dalva Fajardo

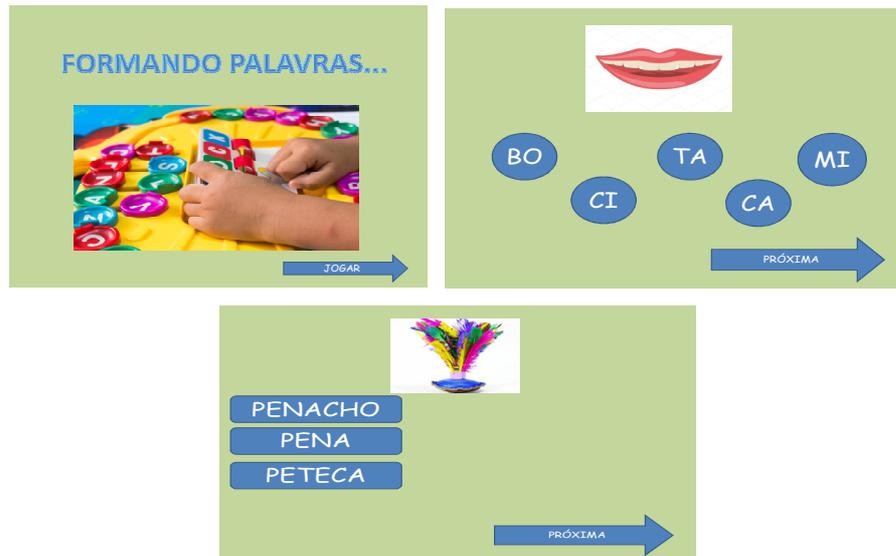
⁴ Esta figura faz parte da tarefa final de Webquest da disciplina de “Aplicações Pedagógicas do Eixo Audiovisual e Educação Online”, da Especialização em Mídias na Educação pela UFJF – 2018.

Foram muitos momentos de grandes aprendizados que irei levar comigo e compor a minha formação profissional. A Webquest é mais uma ferramenta de aprendizagem que se pode levar a qualquer área da educação, como forma de incentivar e estimular modelos de aprendizagens a partir das mídias tecnológicas inseridas no contexto das salas de aula.

2.2 METODOLOGIAS

Inicialmente foram pensados dois produtos para execução do projeto, o primeiro produto é a criação de um jogo educativo para estimulação dos processos de leitura e escrita de palavras. O segundo produto é uma reportagem com as professoras que compõem o ciclo do 1º ano dos Anos Iniciais da Escola Estadual Guido Marlière, situada na cidade de Cataguases - MG, como forma de haver um olhar crítico e positivo sobre a importância dos jogos inseridos no cotidiano da sala de aula.

Foi elaborado através do Power point (um programa de elaboração, edição e apresentação gráfica), um Quiz de formação de palavras e também de identificação de palavras escritas de forma correta. Na formação de palavras foram utilizadas sílabas que irão compor as mesmas. Já para as palavras, o aluno deverá visualizar a palavra correta. Ao clicar na palavra ou na sílaba, será ouvido um som, para cada acerto palmas e sinos serão acionados, para cada resposta negativa o som de uma bomba explodindo. Este jogo não possui níveis de pontuação, o objetivo principal é a consolidação das formas de leitura e escrita de cada palavra contida no jogo. Segundo Prieto ET AL 2005, o erro (bugs) nesse processo tem um papel importante e não é mais motivo para punição, intimidação ou frustração, pois, a reflexão sobre os mesmos é que vai levar a compreensão e a proposição de novas estratégias para a sua solução.

Figuras 6: Jogo – Formando Palavras

Fonte: Conceição Santos

O Quiz é um produto simples, contudo muito eficaz na aprendizagem das crianças em fase inicial de leitura e escrita, é um programa limitado em ferramentas de execução, mas, possibilita a criação de modelos diversificados de jogos para melhor compreensão e consolidação da língua escrita;

O segundo produto é uma reportagem estruturada com a realização de três entrevistas com as professoras dos primeiros anos, questionando a usabilidade e a eficiência do jogo para a aprendizagem dos alunos, seus pareceres e os relatos estão contidos em detalhes no link a seguir: <https://sites.google.com/view/mediandoaprendizagens/alfabetiza%C3%A7%C3%A3o>

Ainda como parte da reportagem foi incorporada ao texto uma fundamentação teórica que conversa sobre o tema “Alfabetização”, ainda com hiperlinks que abrem possibilidades de um melhor entendimento do trabalho proposto no site e também sobre a valorização que o professor deve dispensar aos jogos para um melhor desenvolvimento cognitivo das crianças em fase inicial de alfabetização;

Segundo Marinho e Steffens 2014, outro fator importante para a educação com mídias são os jogos digitais. Para utilizá-los como ferramentas é preciso ter opinião crítica sobre os sites visitados e sobre as informações encontradas. Não basta somente facilitar o acesso às novas tecnologias aos alunos, é necessário educá-los para a atualidade, a escola precisa pensar uma educação igual para todos visando o progresso e a participação do aluno e da sociedade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

É muito difícil expressar em palavras a profusão de conhecimentos que adquiri no decorrer destes meses. Saber não é condição de alguns, mas, oportunidades que não devem ser desperdiçadas. Ao me inscrever para esta especialização tinha a expectativa de aprender como melhorar a qualidade de minhas aulas e também como melhorar os processos de ensino aprendizagem de alunos em fase inicial de conhecimento da leitura e da escrita. Mas o curso me levou muito além, conheci e aprendi mecanismos que para mim, seriam difíceis para executar sem um conhecimento prévio. Tenho aprendido também que através da internet podem-se obter resultados fabulosos e repassá-los de maneira lúdica, compreensível e com segurança no ambiente da sala de aula. Os conteúdos do curso foram muito bem explicitados com vídeos, materiais para leitura, explicações da tutora a distância (Marianna) e também dos professores de cada disciplina apresentada. Foi possível aplicar algumas tarefas nas práticas de sala de aula, e é muito bom observar como os educandos aceitam positivamente a inserção das tecnologias em suas rotinas estudantis.

Os projetos por mim idealizados são possíveis de realização. O projeto mais complexo seria a Câmera de Lata, pois, teria que buscar um fotógrafo que tivesse um laboratório ainda no molde mais antigo para a revelação das fotos. Acredito também que os trabalhos com câmeras paradas, semelhantes às primeiras experiências dos irmãos Lumière, também trariam um pouco de dificuldade aos alunos menores, ficar parados como estátuas e filmar a natureza se movimentar, seria para eles uma atividade de grande complexidade.

Acredito que no decorrer da minha vida como profissional da educação terei a oportunidade de utilizar muito do que aprendi nesta especialização em Mídias na Educação, foram experiências únicas e com já disse com atividades que nunca me imaginaria realizando. Todas as técnicas e os dispositivos que nos foram repassados nestes meses de estudos estão sendo fundamentais para o meu crescimento. Muito ainda tenho a caminhar e aprender, mas, os primeiros passos eu já consegui. Aprender a reaprender, este deve ser o nosso lema. Mediar conhecimentos é sinônimo de reaprender todos os dias.

REFERÊNCIAS:

FERREIRO, E. **Alfabetização em processo**. São Paulo: Cortez, 1996.

<https://pt.wikipedia.org/wiki/GCompris>

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Childsplay>

MARINHO, Bresolin Cesar Julio e, STEFFENS, Mörschbacher Beatriz Magda.
Reflexões sobre a inserção das mídias digitais no processo de Alfabetização.
Revista Didática Sistêmica, ISSN 1809-3108 v.16 n.1 (2014) p.45-57.

PEREIRA, L. L. **Softwares educativos: uma proposta de recurso pedagógico para o trabalho de reforço das habilidades de leitura e escrita com alunos dos anos iniciais.**

Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/13587/8556>>. Acesso em: 04/03/2013.

PRIETO, Lilian Medianeira ET al. **Uso das Tecnologias Digitais em Atividades Didáticas nas Séries Iniciais.** **Renote:** revista novas tecnologias na educação, Porto Alegre, v. 3, n. 1, p.1-11, maio 2005. Disponível em: <http://www.cinted.ufrgs.br/renote/maio2005/artigos/a6_seriesiniciais_revisado.pdf>> . Acesso em: 26 maios 2007.

SAVI, R. & ULBRICHT V. (2008). **Jogos Digitais Educacionais: Benefícios e Desafios.** Recuperado em dois de dezembro, 2012, website: <http://www.slideshare.net/XZYMA/4b-rafael>.

SILVA, M. **O desafio comunicacional da cibercultura à educação via internet.** In: TRIVINHO, E.; REIS, A. P.; equipe do GENCIB/PUC-SP (Orgs.). **A cibercultura em transformação:** poder, liberdade e sociabilidade em tempos de compartilhamento, nomadismo e mutação de direitos. São Paulo: ABC iber; Instituto Itaú Cultural, 2010. p. 206-214.

TEBEROSKY, A. **Debater e opinar estimulam a leitura e a escrita.** Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/lingua-portuguesa/pratica-pedagogica/debater-opinarestimulam-leitura-escrita-423497.shtml>> Acesso em: 20/03/2013.