

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

ANDRESSA LIMA BARROS

**JOGO DIGITAL COMO FERRAMENTA NO PROCESSO DA ALFABETIZAÇÃO:
COM FOCO NA PRODUÇÃO DE TEXTO**

CURITIBA

2018

ANDRESSA LIMA BARROS

**JOGO DIGITAL COMO FERRAMENTA NO PROCESSO DA ALFABETIZAÇÃO:
COM FOCO NA PRODUÇÃO DE TEXTO**

Artigo apresentado como requisito parcial à conclusão do Curso de Especialização em Mídias Integradas na Educação, Setor de Educação Profissional e Tecnológica da Universidade Federal do Paraná.
Orientador: Prof. Dr. Dieval Guizelini

CURITIBA

2018

Jogo digital como ferramenta no processo da alfabetização: com foco na produção de texto

Andressa Lima Barros

RESUMO

O processo de alfabetização é um grande desafio para o professor alfabetizador, que busca métodos e teorias que melhor se adapte as necessidades individuais das crianças. As escolas e os professores, em especial nas públicas, estão defasados em relação a incorporação e adoção das tecnologias de informação e comunicação nas práticas de ensino. Os alunos de turmas do segundo ano apresentam desmotivação e dificuldades em produzir textos que apresentem início, meio e fim. Diante desse cenário, propomos utilizar um jogo digital como ferramenta de apoio em atividades de produção de texto. Um breve levantamento inicial foi realizado junto aos professores e foi proposta a adoção do jogo digital “Histórias Fantásticas” em duas turmas de uma professora e avaliado o resultado. O monitoramento da experiência revelou ansiedade por parte das crianças em querer ir ao laboratório de informática e maior motivação e curiosidade em conhecer o que os colegas tinham produzido. Os resultados evidenciam a evolução na produção de textos, uma maior motivação e oportunizou uma reflexão por parte da professora que tende a utilizar esses recursos em sua prática de ensino. Os resultados obtidos apontam que a adoção da tecnologia de informação e comunicação são aliados importantes para o processo de alfabetização, mas que os professores e as escolas precisam avançar para tirar proveito desses recursos.

Palavras-chave: Alfabetização, Produção de texto, Jogos digitais, Histórias Fantásticas.

1 INTRODUÇÃO

A alfabetização é uma etapa fundamental na vida do ser humano, o início pode ser observado mesmo nas primeiras palavras da criança, e o processo desse grande passo tem sido um motivo de pesquisa para muitos educadores que analisam a trajetória da alfabetização em nosso país, buscando um melhor método, conhecendo diferentes pessoas e personalidades para aperfeiçoar a aprendizagem.

Garantir que as crianças aprendam a ler e a escrever é um grande desafio para o professor alfabetizador. Isso exige certas competências e habilidades do professor, que deve ter conhecimento dos métodos e teorias, para que possa escolher a melhor forma de ensinar, de acordo com o perfil dos alunos. São vários os métodos, teorias e concepções existentes, é necessário que o professor conheça diferentes estratégias de ensino.

Tendo em vista a defasagem de indivíduos letrados no Brasil e as várias dificuldades enfrentadas pelos educadores com o uso de tecnologias em sala, sentiu-se a necessidade de pesquisar se o jogo digital pode contribuir e facilitar a ampliação de produções de texto.

A presente pesquisa relata um breve histórico sobre o uso de ferramentas midiáticas em uma determinada escola, e a utilização da mídia digital no processo de aquisição de escrita e produções de texto. Com o objetivo de explorar os benefícios do uso da mídia e como o jogo digital pode facilitar e ampliar estas produções de texto. No processo de alfabetização é preciso que a criança veja função na leitura e escrita, sabendo disso o professor buscou alternativa diferenciada utilizando um software para estimular e despertar interesse em seus educandos. Busca-se saber se uso deste jogo pode contribuir nessa perspectiva.

2 REVISÃO DE LITERATURA

Não é mais novidade que as tecnologias fazem parte cada vez mais da nossa vida pessoal bem como profissional, quando os estudantes chegam à escola já possuem conhecimento de diversas tecnologias. Segundo Guareschi e Biz (2006), ao refletir sobre as consequências das novas tecnologias damos-nos conta de que elas trouxeram mudanças profundas para o próprio ser humano. E nesta mesma perspectiva Bajard (2014) complementa que a tecnologia está onipresente na vida cotidiana e vem modificando tanto nosso modo de conceber, como de produzir, distribuir e usar o conhecimento.

Para Lyotard (1988 e 1993), um grande filósofo francês, o grande desafio da espécie humana na atualidade é a tecnologia. Segundo ele, a única chance que o homem tem para conseguir acompanhar o movimento do mundo é adaptar-se à complexidade que os avanços tecnológicos impõem a todos, indistintamente. Este também é o duplo desafio para a educação: adaptar-se aos avanços das tecnologias e orientar o caminho de todos para o domínio e a apropriação crítica desses novos meios. (KENSKI. p.18. 2008)

Ainda com todo esse avanço tecnológico as escolas não estão preparadas para realizar e desenvolver o trabalho com recursos midiáticos. Para Kenski (2008) embora a tecnologia seja avançada, a forma como é usada em muitos casos é bem convencional. Segundo Guareschi e Biz (2006) a escola como existe hoje, na maioria das comunidades está com pelo menos dez anos de atraso.

As tecnologias promovem um diálogo permanente entre a criança e o mundo. As linguagens midiáticas no universo infantil são recursos que possibilitam a todos os envolvidos na ação pedagógica e exploração de outros modos de ler por meio de imagens, ícones textos e hipertextos, vídeos, animações [...]. Os recursos e ferramentas apresentados por softwares, programas e os próprios equipamentos levam a descobertas das estruturas funcionais para além do simples manuseio oferecendo novas formas de interação e de comunicação entre adultos e crianças.
(GRANDI; PAVARENTI. p. 21. 2008)

Para Isabel Pereira Maciel (2009), a concepção de alfabetização começou a ficar mais abrangente e a aprendizagem da codificação e da decodificação passou a ser um objeto de estudo de várias áreas. O estudo em psicolinguística viabilizou o entendimento de que o processo de alfabetização não se restringia a aprendizagem do código escrito, e sim ao contexto de usos e funções sociais. Quando usamos jogos em sala fazemos com que o estudante veja função na escrita bem como sua motivação em participar aumenta significativamente.

Segundo Marlene Carvalho (2008), Ovide Decroly foi o criador de um dos mais conhecidos métodos analíticos, ela defendia que ao invés do ensino tradicional poderia desenvolver a aprendizagem por centros de interesse; e segundo esse autor, a criança passava por três fases de pensamento: observação, associação e expressão. Dentro dessas fases entendia-se que a leitura era inseparável nas atividades. O autor do método fez experiências em que se propunha um jogo que se chamava “função de globalização”. Nesse jogo era explicado que a criança poderia captar as formas de maneira global. O aluno reconhecia o desenho total da frase (a forma), depois por meio da observação das diferenças e semelhanças a criança reconhecia e distinguia as palavras, e assim as sílabas e as letras.

3 METODOLOGIA

A presente pesquisa é de abordagem qualitativa do tipo descritivo e visa descrever a adoção das tecnologias de informação e comunicação e utilizar de

forma experimental o objeto de aprendizagem “Histórias Fantásticas” como recurso complementar no processo de produção de textos por alunos do segundo ano do ensino fundamental.

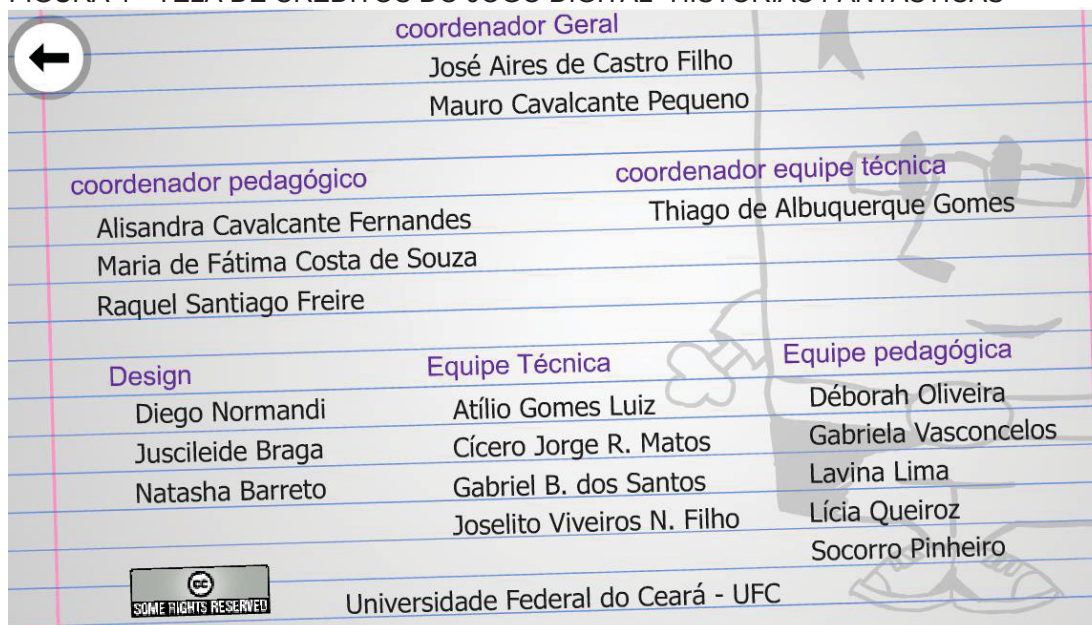
Desenvolveu-se um curto formulário com caráter qualitativo com quatro questões para identificar a percepção dos professores em relação ao processo de alfabetização, mais precisamente na questão da produção de texto, a prática da produção coletiva e a utilização de recursos tecnológicos em suas práticas.

Os textos produzidos por crianças, de 6 e 7 anos de duas turmas do 2º ano do ensino fundamental de uma escola municipal de Curitiba, são analisados e discutidos no contexto dessa pesquisa.

Uma professora aceitou o convite para incorporar um jogo digital em suas práticas, de forma complementar, integrando a mídia impressa com o jogo digital. O jogo escolhido para essa atividade foi o “Histórias Fantásticas”.

O jogo digital “Histórias Fantásticas” encontra-se disponível on-line no endereço eletrônico http://proativa.virtual.ufc.br/objetos_aprendizagem/historias/ e foi produzido pelo Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos e Objetos de Aprendizagem (PROATIVA) da Universidade Federal do Ceará, coordenada pelo Professor Dr. Dr. José Aires de Castro Filho. A Figura 1 apresenta cópia da tela com a relação de todas as pessoas envolvidas na concepção e produção desse Objeto de Aprendizagem.

FIGURA 1 - TELA DE CRÉDITOS DO JOGO DIGITAL "HISTÓRIAS FANTASTICAS"



FONTE: Universidade Federal do Ceará (2011).

Analisando como o uso do jogo “Histórias Fantásticas” contribuiu para a evolução da produção de textos. Além da mídia digital foi utilizada a mídia impressa como forma de complemento entre uma e outra.

O objetivo central deste jogo é estimular as produções textuais dos alunos através da relação imagem-texto, de forma prazerosa e lúdica. Através das atividades propostas, procura-se explorar a escrita de histórias de maneira autônoma e criativa, bem como a coerência entre a escrita e as ilustrações/desenho. Busca-se respeitar a liberdade de criação e expressão da criança, que ao longo de seu texto poderá refletir sobre o que produziu de acordo com a sua lógica ou em consonância com o direcionamento proposto por seu professor. (Guia do professor- Histórias fantásticas).

Para Grandi (2008), o computador pode ser um recurso facilitador na produção de texto pelos estudantes, o autor afirma:

O computador pode facilitar ao educador desenvolver, junto com a criança, atividades que envolvam o uso da leitura e da escrita de forma significativa. A construção de histórias individuais e coletivas, de lista das músicas preferidas do grupo, de enredos teatrais, de organização de rotinas, são propostas que desencadeiam situações em que ela pode realizar escritas. Contextualizar essa escrita com a criança é atribuir significados às suas ações: escrever para organizar, identificar, relacionar, publicar algo, planejar e comunicar. (GRANDI, 2008)

Ainda, segundo uma pesquisa realizada na Universidade de Stavanger na Noruega por Anne Mangen ao escrever à mão, nosso cérebro recebe um feedback de nossas ações motoras, juntamente com a sensação de tocar em um lápis e papel. Esse tipo de resposta é significativamente diferente daquele que recebemos quando tocamos e digitamos em um teclado.

Os jogos eletrônicos digitais são muito utilizados por crianças e jovens como forma de entretenimento e aprendizagem. Esse recurso detém a atenção deles por muito tempo, visto que são interessantes, desafiadores, possuem várias fases, fazendo com que nossos jovens tentem superar seus limites e vencer barreiras. Os jogos são facilmente acessados nos seus celulares e tablets que são usados em casa, na escola, na fila de espera, durante o percurso de uma viagem, em momentos de ociosidade, etc (BENEDETTI, 2012)

Em 1989, Bajard iniciou uma pesquisa a respeito de constituir ambientes propícios ao conhecimento e em 1993 iniciou sua participação no PROESI (Programa Serviços de Informação em Educação). Segundo ele na medida em que

o texto é a fonte primeira da aprendizagem sua presença na sala de aula, na escola e na sociedade é imprescindível. Bajard afirma:

“À produção de textos é a atividade mais frequente utilizada na escola brasileira. [...]. No entanto, em razão da quantidade de trabalho exigida pela avaliação das produções escritas e pela ajuda individual ao aluno, e em razão da escassez do tempo que os professores podem dedicar a essas tarefas, a produção escrita, muitas vezes, passa a ser apenas coletiva. Graças à implantação de uma sala de informática, a digitação do texto permite sensibilizar o aluno à sua legibilidade. Em lugar de produzir textos manuscritos legíveis apenas pelo professor, a quem cabe o papel de corretor, o aluno descobre na tela do computador uma perfeição impossível de ser obtida na folha manuscrita. Cada letra, seja a dele ou a do vizinho, aparece com o mesmo grau de acabamento. (BAJARD, 2014)

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1. Entrevista inicial

Realizamos uma entrevista com a professora responsável pelas turmas do 2º ano, que aceitou participar da pesquisa, da qual registramos suas percepções gerais sobre o processo de produção de texto. A professora relata a dificuldade que os alunos apresentam, em sua maioria na criação e na evolução em produções de texto. Segundo suas palavras, “por mais que estivessem alfabetizados não conseguiam produzir histórias com início, meio e fim”. Além disso, ela reporta que é possível notar, em que na maioria das vezes, os alunos se mostram desmotivados a escrever, produzem textos curtos, com a evidente intenção de terminar a atividade rapidamente.

A partir dessa entrevista, optou-se em produzir um questionário que foi respondido por 10 professores, no intuito de avaliar a percepção dos mesmos em relação a prática didática-pedagógica utilizada na produção de textos e os recursos tecnológicos aplicados.

4.2. Levantamento da percepção dos docentes

O formulário (Figura 2) a seguir, com perguntas fechadas, foram respondidos por 10 professores das turmas de 1º ao 5º da escola, para compreender de forma mais global como era realizado o trabalho com a escrita.

FIGURA 2 FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO DA PERCEPÇÃO DOS PROFESSORES DAS TURMAS DO 1º AO 5º ANO.

<p>1 - Você realiza produções coletivas em sala? <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não</p> <p>2 - Com qual frequência é realizada essas produções? Seja coletiva ou individual <input type="checkbox"/> diariamente <input type="checkbox"/> semanalmente <input type="checkbox"/> mensalmente</p> <p>3 - Você considera que os estudantes possuem facilidade em produzir textos sozinhos? <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não</p> <p>4 - Você já usou alguma ferramenta tecnológica para estas produções? Se sim qual? <input type="checkbox"/> sim _____ <input type="checkbox"/> não</p>

FONTE: O autor (2017)

A partir das observações em sala e do questionário aplicado para os professores pode se observar que todos trabalham em sala com texto coletivo, a predominância é semanalmente, em diversas salas nas paredes está exposto cartazes com os textos.

Referente à pergunta número 3 foi nítido a percepção, todos os professores alegaram que os alunos possuem dificuldade em registrar suas produções, alguns ainda comentaram que apesar dos estudantes terem muita criatividade, no momento do registro acabam sendo muito sucintos. Dos dez professores pesquisados apenas três já tinham utilizado alguma mídia nas produções e o instrumento usado foi a televisão.

A partir dessas informações, propomos a professora da turma trabalhar por dois meses com o jogo “Histórias fantásticas”.

4.3. A tarefa da produção de texto

No primeiro momento foi realizada uma sondagem com os estudantes do 2º ano, em mídia impressa, eles foram desafiados a escreverem um texto a partir de uma imagem fornecida. Após dez minutos do início um estudante terminou, entregou a folha onde constava a escrita de apenas uma linha e meia.

Diante do ocorrido, transcreve parcialmente o diálogo entre a Professora e o aluno:

Professora - Essa a história tem início, meio e fim, como as histórias coletivas que a gente faz?

Aluno - Tem sim!

Professora - o que tem na imagem?

Aluno - um menino e uma menina brincando de dama, em cima de uma mesa com umas moedas.

Professora - Será que são moedas? Esse jogo parece ser de trilha? E o dado para que serve?

O estudante ficou olhando para imagem em silêncio.

Aluno - Mas eu não sei o que mais quero escrever.

Professora - Você pode contar coisas como se está chovendo nesse dia, quem está ganhando, inventar um nome para os personagens.

Era evidente a cara de desapontamento nesse momento, pegou a folha da mão da professora e voltou para seu lugar. Ficou olhando para folha, sentado em seu lugar, brincou um pouco com a borracha e os lápis. Ao final da aula entregou a folha do mesmo jeito.

Além deste aluno, outros também escreviam muito rápido, pareciam querer terminar o quando antes, não demonstravam interesse. Nos dois meses subsequentes foram sendo produzidos textos com objetivos diferentes.

No primeiro dia que os estudantes foram ao laboratório, estava um clima de alvoroço, a professora regente nunca tinha ido até lá com eles. Então foi mostrado como funcionava o site e como deveriam proceder. Escolheram então o tema circo, colocaram todos os recursos que tinha no jogo. A professora deixou claro que o cenário tinha que corresponder com o texto, mas com tanto entusiasmo no primeiro momento eles queriam usar tudo e acabaram não relacionando o que tinha no cenário com o texto. Ou seja, fizeram a composição gráfica, mas desarticulada com a escrita.

A Figura 3 apresenta duas produções realizadas em diferentes momentos, neste exemplo é possível perceber a evolução da escrita deste aluno, na primeira imagem usou vários recursos, porém não houve integração entre o texto, durante os dois meses de observação todos os temas disponíveis no site foram utilizados. As duas primeiras vezes ao laboratório foram parecidas, eles se empolgavam com as imagens deixando o texto em segundo plano.

Conforme foram se adaptando com o jogo, começaram a compreender e a associar os elementos gráficos com a composição do texto, perceberam que se colocassem todos os objetos disponíveis teriam que usá-los na escrita. Em todos os momentos no laboratório os alunos demonstravam muito interesse em escrever e quando a professora encerrava a atividade era unânime a reação de descontentamento da turma.

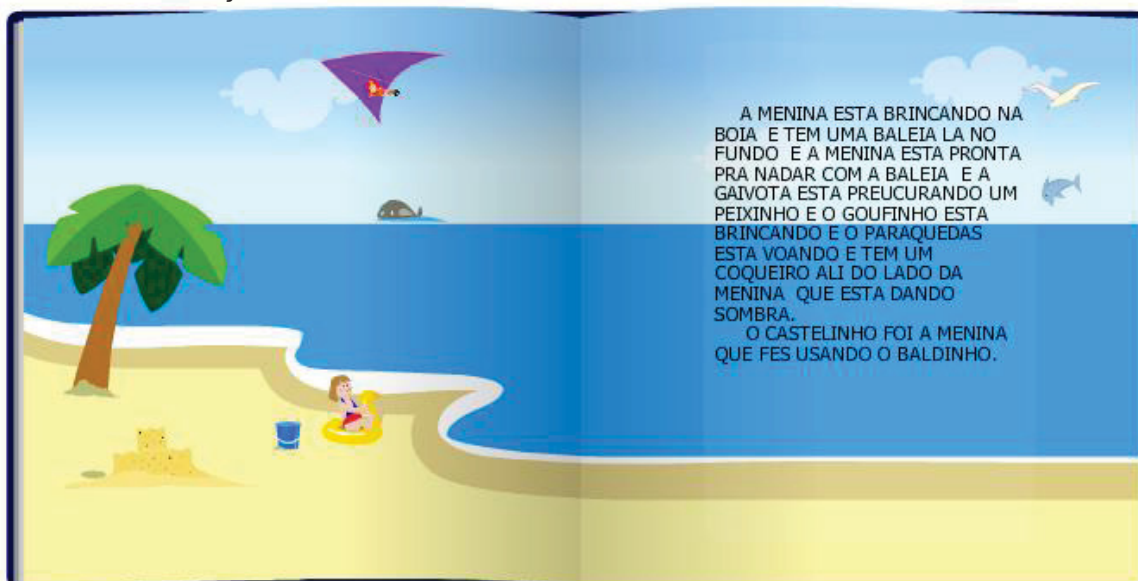
Abaixo temos duas produções (Figuras 3 e 4) da mesma criança, a inicial e a final.

FIGURA 3- PRODUÇÃO INICIAL DE UM ALUNO



FONTE: O autor (2017)

FIGURA 4- PRODUÇÃO FINAL DE UM ALUNO



FONTE: O autor (2017)

Além da evolução das produções no computador os estudantes evoluíram na mídia impressa, seus registros começaram a ficar mais coesos e completos, além de motiva-los a escreverem mais. A professora imprimiu as produções realizadas no computador, os alunos ficaram emocionados lendo seus próprios textos.

Os resultados dessa experiência corroboram com as afirmações de Bajard (2002), que apoia a inclusão do recurso “computador” no processo de ensino-aprendizagem, mais especificamente na atividade de produção de textos mediados pelos recursos tecnológicos, não de forma exclusiva, mas de forma cooperada com os recursos didáticos tradicionalmente utilizados.

As observações corroboram com as afirmações de Pizzaro (2012), onde a busca da alfabetização seja construída de maneira lúdica e significativa para cada criança e os jogos têm um papel muito importante nesse aspecto, pois através deles se proporciona um momento de interação do aluno com o seu maior interesse na infância – o ato de brincar.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisando todas as produções realizadas nesse período e também as diversas reações dos estudantes confrontando com a situação inicial em que se enquadravam, percebeu-se que os estudantes não tinham dificuldade de aprendizagem, apesar dos diversos erros ortográficos observados, possuem boas condições de produzir textos com qualidade. Porém nota-se que apesar dos professores realizarem a produção de textos coletivos, a repetição do método e do modo de fazer se tornaram uma fonte de desmotivação aos estudantes. Efeito esse que pode ser reduzido com a utilização de novos recursos midiáticos.

No decorrer das atividades, a própria professora refletiu sobre sua prática docente, percebendo que conforme foi utilizando a mídia digital os estudantes evoluíram muito mais, eles esperavam ansiosos pelo dia de ir ao laboratório.

Nesta pesquisa foi utilizado apenas um jogo como recurso, mas certamente eles são diversos e existem diversas maneiras de explora-los. Pesquisas e relatos são identificados na literatura desde 1989 que abordam a utilização de diferentes mídias no processo de alfabetização, entretanto, as escolas, em especial as públicas, ainda se mantem atrasadas no que se diz respeito ao uso de mídias, o que

caracteriza mais um fator de desmotivação para os alunos, pois a tecnologia está muito presente em todos os segmentos da sociedade.

De acordo com Grandi (2008) o jogo virtual, a criação gráfica de desenhos e textos intensificam a relação da criança pequena com o mundo tecnológico, ampliando suas experiências e seu desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo, social, imaginativo, lúdico, estético, criativo, expressivo e comunicativo.

A estratégia de integrar as mídias, de fazer com que os alunos produzissem em sala de aula, com lápis e papel, e no laboratório utilizando o computador de forma alternada e seguido de momentos de socialização das produções realizadas pelos alunos, fez aumentar o interesse e a curiosidade de comparar seus resultados com a dos colegas.

Segundo a percepção da autora e da professora, quando as crianças recebiam as produções impressas era gratificante o olhar de cada um, o interesse para conhecer o que o colega escreveu e como montou seu cenário, oportunizando momentos de troca, aumentando ainda mais o conhecimento.

REFERÊNCIAS

BAJARD, Élie. **Caminhos da escrita espaços de aprendizagem**. 3ª edição, São Paulo, Cortez, 2002.

BENEDETTI, Neci Biasin. **Jogos digitais na aprendizagem**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2012. Disponível em <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/102683/000919268.pdf?sequence=1>>

CAGLIARI, Luiz Carlos. **Alfabetizando sem o bá-bé-bi-bó-bu**. São Paulo: Scipione, 1998.

GRANDI, Denise Mortari Gomes Dek; PARAVENTI. Lia.Cristina.Lolito. **Mídias no universo infantil um diálogo possível**. Secretaria Municipal de Educação. São Paulo: SME, 2008.

GUARESCHI, Pedrinho A; BIZ, Osvaldo. **Mídia, Educação e Cidadania**. 2ª edição, Rio de Janeiro, Vozes, 2006.

HERBE, Sibebe, I. M.; GRANDI, D.M.G; PARAVENTI. L.C.L. **Mídias Utilizadas no processo de Alfabetização**. Disponível em <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/133846/000982341.pdf?sequence=1>>.

PIZARRO Estela Maris Belloli. **Jogo digital: um auxílio no processo de alfabetização.** Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2012. Disponível em <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/95839/000913828.pdf?sequence=1>.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ - PROATIVA, Histórias Fantásticas, Objeto de Aprendizagem. Disponível em http://proativa.virtual.ufc.br/objetos_aprendizagem/historias/, consultado em 14/03/2018.

SCHLEMMER, Cris Betina. **Metodologia da Pesquisa Científica: disciplina didático-pedagógica.** Curitiba: UFPR, 2017 [online].