13ª Mostra da Produção Universitária

Rio Grande/RS, Brasil, 14 a 17 de outubro de 2014.

JOGOS DIGITAIS: MAIS QUE UM ENTRETENIMENTO UM RECURSO RELEVANTE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NOS ANOS INICIAIS

REI, Elisângela Trindade
KLUMB, Nilva Tereza
NOGUEZ, Janaina Amorim
elismidiarei@gmail.com

Evento: Seminário de Pós Graduação
Área do conhecimento: Educação

Palavras-Chave: Lúdico; Alfabetização; Jogos digitais.

1 INTRODUÇÃO:

A chegada da informática e o avanço das tecnologias fazem com que os educadores não só vejam novas possibilidades, mas provoca desafios e incertezas à medida que é sabido que não basta só ter este recurso. É preciso que os mesmos sejam utilizados de forma que garantam o desenvolvimento do estudante.

Como o computador e a internet sozinhos não são capazes de trazer avanços educacionais, por serem apenas ferramentas, é preciso que o educador esteja preparado para utilizar essas ferramentas como recurso-didático pedagógico.

Este trabalho, motivado pelas questões apontadas acima, visa investigar o uso dos jogos e outros recursos do computador no processo de alfabetização de crianças, bem como identificar possíveis transformações que possam acontecer em decorrência do uso das atividades sugeridas e ainda interpretar e descrever as experiências de aprendizagem informal por parte dos estudantes.

2 REFERENCIAL TEÓRICO:

A alfabetização é definida como um processo de sucessivas descobertas, reconhecimento, relacionamento, interpretação e interiorização do universo da língua escrita no qual a criança atua como sujeito, como ser ativo na aquisição da mesma e o educador deve proporcionar atividades divertidas de leitura e escrita.

Parafraseando Fernández (2001), não aprendemos com qualquer pessoa, aprendemos com a quem concedemos confiança e direito de ensinar. Concordando com essa ideia, sugere-se que o educador deve traçar uma relação de confiança com seu educando, e certamente, terá na utilização das novas mídias ligadas à educação, uma ferramenta metodológica condizente com a realidade de muitas crianças que são consideradas como *nativos digitais*¹.

Papert (1996) acredita que o computador consegue despertar, na maioria dos estudantes uma motivação que pode ser trunfo do educador para resgatar o aproveitamento daqueles cujo desempenho precisa melhorar.

Defende-se, desta forma o uso do computador e as novas tecnologias como auxiliares no processo de construção de conhecimentos. Podem ser consideradas como poderosas ferramentas educacionais.

3 PROCEDIMENTO METODOLÓGICO:

¹ As crianças de hoje são reconhecidas como nativos digitais (SANTOS, BRAND e ZAMPERETTI, 2012), pois desde muito cedo, tem contato com as novas tecnologias.

13ª Mostra da Produção Universitária

Rio Grande/RS, Brasil, 14 a 17 de outubro de 2014.

O trabalho foi desenvolvido em uma Escola Estadual da cidade de Rio Grande com uma turma do segundo ano do Ensino Fundamental de Nove Anos. Primeiramente entrevistamos a professora da referida turma para identificarmos em que nível os alunos estavam e também para investigar se a mesma utilizava os recursos midiáticos. Em um segundo momento realizamos quatro encontros de sessenta minutos cada, no laboratório de informática da escola com as crianças.

A proposta dessas oficinas era observar o comportamento, a interação e a motivação desses estudantes para a aprendizagem. No laboratório eles realizaram jogos de alfabetização nos sites Escola Games e alguns também no Ludo Primeiros Passos. As pesquisadoras utilizaram um diário de bordo, no qual foram registradas todas as impressões e fatos significativos das observações realizadas durante todo o desenvolvimento da pesquisa.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Notou-se um grande entusiasmo da professora e mais ainda dos alunos quando ficaram sabendo que iriam participar das atividades de jogos no computador.

Relatos como os escritos abaixo foram feitos.

“Eu adoro escrever no computador!”

“A gente vai aprende as letrinhas no jogo do computador!”

A fácil compreensão dos jogos permitiu que o ritmo de cada educando fosse respeitado. Os mesmos puderam formular hipóteses e avançar etapas de forma significativa construindo seu próprio conhecimento.

Alguns alunos conheciam apenas jogos digitais que objetivam apenas entretenimento e falaram que agora iam pedir para acessar os jogos de alfabetização em suas casas porque acharam muitos legais.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Constatamos com essa pesquisa o efeito positivo que tais atividades potencializaram aos processos de alfabetização e letramento, porque permitiu que os alunos explorassem várias habilidades, em especial, a oralidade, a escrita digital e a leitura de forma colaborativa. Também é possível relatar, que a escola pretende continuar com a proposta, possibilitando aos educandos aprendizagens significativas a partir dos jogos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Fernando José de. **Educação e Informática. Os computadores na escola**. 5ª edição. São Paulo. Editora Cortez, 2012

ESCOLA Games. Escola Games – **Aprendendo Alfabeto**. Disponível em: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/aprendendoAlfabeto/>> acesso em 12 de maio de 2014

FERNANDEZ, Alicia. **O saber em jogo**. 1ª edição. São Paulo. Editora Penso, 2001.

PAPERT, Seymour. **A Máquina das Crianças: Repensando a Escola na Era da Informática**. Ed. rev. Porto Alegre, Artes Médicas, 2008. (Original de 1993)