

## JOGOS EDUCATIVOS DIGITAIS E LETRAMENTO: CONTRIBUIÇÃO SIGNIFICATIVA NO PROCESSO DE LEITURA

Shaianny Késsen de Araújo Almeida (1); Aridelson Joabson Almeida de Oliveira (1); Angélica Almeida e Silva (2) José Ailton Francisco (3)

*Universidade Estadual da Paraíba – shaiannykalmeida@gmail.com*

*Universidade Estadual da Paraíba – aridelsono@gmail.com*

*Universidade Estadual da Paraíba – angelicalmeidaesilva@gmail.com*

*Universidade Federal de Campina Grande – ailtonfrancisco08@gmail.com*

**Resumo:** O processo de letramento na educação infantil encontra-se diante de um desafio, desenvolver-se em meio a aparelhos tecnológicos avançados, que estão inseridos na sociedade. A leitura é muito importante na vida de uma criança pois contribui para seu desenvolvimento cognitivo. Com isso a escola deve se preocupar em contribuir de forma positiva, com a aprendizagem do aluno e os meios de viabilizar esse processo. O uso de recursos tecnológicos na complementação do processo de letramento é uma prática possível, justificando a relevância desta pesquisa, por refletir sobre as possibilidades de uso que as tecnologias oferecem para a aprendizagem. Este trabalho tem como objetivo identificar as contribuições que o uso das tecnologias digitais traz para os alunos, em fase de letramento e descrever os desafios encontrados pelos docentes como obstáculos no uso, ou não, destes recursos. Este é um projeto de intervenção de caráter exploratório, descritivo, em uma abordagem qualitativa, onde a coleta de dados se deu por observação da sala de aula e diálogo com a docente da turma e a aplicação de um jogo digital, disponível de forma livre na rede de computadores. Para concretização foi desenvolvido uma prática com alunos de educação infantil, em fase de letramento, em uma escola particular da cidade de Esperança-PB. O recurso multimídia utilizado foi o “Jogo da força” com o auxílio de um computador, sem *internet*, trabalhado *offline*. Pode-se perceber uma motivação a mais para os alunos, pois o uso do computador na sala de aula era novidade. Os alunos não apresentaram dificuldades de manuseio ou interação com o computador ou com o jogo, porém alguns tiveram dificuldade de concluir a proposta, por apresentar também limitações na habilidade de ler. Contudo, cabe ao docente buscar capacitação para planejar formas de inserir as tecnologias no processo de letramento e na sala de aula, pois o uso destes recursos demonstrou ser eficaz para a aprendizagem.

**Palavras-chave:** Educação infantil, Tecnologia digital, Letramento.

### INTRODUÇÃO

O processo de letramento na educação infantil, nos tempos atuais, se encontra diante a um obstáculo de grandes proporções, tendo em vista o número elevado de informações que estão disponíveis no cotidiano da sociedade, através de aparelhos de telefonia móvel, dentre outras tecnologias, equipamentos que se apresentam cada vez mais com recursos diversos associados. O uso frequente destas ferramentas tecnológicas promove, no cognitivo dos seus usuários, uma autonomia real, imbuída de uma ação participativa.

A leitura é muito importante na vida de uma criança, em especial nos anos iniciais, pois contribui com seu desenvolvimento social, emocional, biológico e cognitivo, conjecturando de

forma efetiva nas suas competências conceituais, procedimentais e atitudinais (ZABALA, 1998). Com isso a escola deve se preocupar em contribuir de forma positiva para a formação de um indivíduo crítico, porém é através da leitura que a escola pode desenvolver essas competências.

Para ler precisa-se ter o entendimento do que se leu, conhecer o significado de cada palavra lida, e não apenas conhecer as letras do alfabeto e juntá-las para formar palavras, é preciso decodificar o conjunto de símbolos que lhe é apresentado. É fazer com que o leitor seja um questionador em busca de respostas através das narrativas descritas no texto (SABINO, 2008).

Vale ressaltar que a leitura precisa ser feita de forma reflexiva, para que possamos ter o total entendimento sobre a realidade que o texto tem para passar, pois, muitas vezes ela é feita de forma mecânica, e ao chegar ao seu final do texto, não conseguimos absorver as informações que o mesmo pretendia transmitir. Sabe-se que ao ler, precisa-se refletir sobre o que se leu e que isso será essencial para a produção de conhecimentos. Porém, a leitura não se torna importante apenas pelo fato de gerar novos conhecimentos, mas também em termos de desenvolvimento de capacidades cognitivas e atitudinais em relação às crianças.

Nesta perspectiva, há a necessidade de compreender como os alunos da educação infantil desenvolvem-se cognitivamente a partir do domínio da leitura? E como este desenvolvimento acontece a partir da interação com as novas tecnologias digitais disponíveis na sociedade? Segundo Freire (1981, p.9) “a compreensão do texto a ser alcançada por sua leitura crítica implica a percepção das relações entre o texto e o contexto”. Contudo sabe-se que desde as séries iniciais o letramento deve ser inserido no processo de aprendizagem do aluno e que o mesmo seja trabalhado de uma forma atrativa, para que as crianças sintam-se motivadas a praticar a leitura, paralelamente, comecem a gostar de ler.

A inclusão das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação – TDIC’s no processo de letramento, oferece para os alunos um universo de possibilidades interativas, tendo em vista que a sociedade vive um momento tecnológico natural para os nativos digitais (PRENSKY, 2001), que nasceram imersos em uma nova cultura, promovida pelo ciberespaço (LEVY, 1999). Considerando esse cenário, o docente da educação infantil encontra nas TDIC’s um aporte pedagógico para despertar o interesse em desenvolver a capacidade de ler, de escrever e de falar, fugindo da metodologia de ensino tradicional para uma pedagogia inovadora e atrativa, com as possibilidades oferecidas no uso das tecnologias disponíveis.

Este trabalho se justifica por refletir sobre as possibilidades de uso e contribuições que as tecnologias digitais oferecem, no processo de aprendizagem, aos alunos em fase de letramento.

Torna-se relevante, então, para assim compreendermos que a Educação Infantil é um território fértil de desenvolvimento social e inovador, com a inserção das mídias digitais na prática pedagógica, tendo em vista que esta primeira etapa da educação básica deve ser trabalhada de forma a atender as necessidades das crianças, onde as tecnologias darão o suporte necessário na apreensão do conhecimento.

É importante reconhecer que as tecnologias digitais, são entendidas apenas como mais uma ferramenta, como uma proposta pedagógica possível, tornando em aprendizagem pertinente e socialmente necessária. Pois segundo Ausubel, Novak e Hanensian (1980), o perfil típico básico para que a aprendizagem seja efetivada é que a interação com o novo item (tecnologia) e os itens relevantes de estrutura cognitiva (conhecimento), não seja casual, mas significativo.

Não obstante, deve-se considerar que as crianças em seus lares e em qualquer ambiente social, tem acesso a essas tecnologias e usufruem delas, em alguns casos se torna uma alternativa fornecida pelos pais ou responsáveis como forma de distração. O uso destes aparelhos vai além do uso como meio de comunicação ou troca de mensagens por aplicativos, o acesso à *internet* proporciona manuseios diversos como jogar, brincar, ouvir música, ver vídeos e acesso à redes sociais e na sociedade atual como fonte de pesquisa e informações.

Este trabalho tem como objetivo geral identificar as contribuições que o uso das tecnologias digitais traz para os alunos, em fase de letramento e descrever os desafios encontrados pelos docentes como obstáculos no uso, ou na falta dele, destas tecnologias como ferramentas de aprendizagem. Objetivando especificamente, explicar como os alunos em fase de letramento aprendem ao interagir com o uso de tecnologias digitais, analisar as dificuldades encontradas pelos docentes no planejamento da aula, priorizando o uso ou não das TDIC's, como ferramenta auxiliar nos processos de leitura e elaborar meios de intervir com a utilização de mídias digitais livres na *internet* na didática de ensino e de aprendizagem, mensurando os contributos para a efetivação do letramento.

## **METODOLOGIA**

Este projeto de intervenção tem caráter exploratório, descritivo, dentro de uma abordagem qualitativa. Para sua concretização foi desenvolvido uma prática interventiva com alunos de uma turma de educação infantil, em fase de letramento, em uma escola particular situada na cidade de Esperança-PB. Com o intuito de inserir uma proposta com o uso de tecnologias digitais, como

ferramenta pedagógica, no processo de letramento. O cronograma de atividades teve duração aproximadamente de um mês, com visitas realizadas uma vez por semana, e as atividades foram estabelecidas a partir da observação.

Neste contexto, o docente teria como metodologia a proposta de incorporar em seu planejamento de aula, o uso de um jogo educativo digital de leitura e nesta perspectiva agregar ao uso do recurso multimídia, um sentimento de satisfação e motivação em aprender, por parte do corpo discente. A motivação para o desenvolvimento desta pesquisa se deu pela necessidade de analisar de que forma as tecnologias digitais estão sendo utilizadas na sala de aula, como ferramentas pedagógicas no processo de leitura, quais as habilidades desenvolvidas com alunos dos anos iniciais no processo de letramento? Como os conhecimentos adquiridos pelos professores, em sua formação acadêmica, contribuem na sua metodologia educacional? Contudo, a coleta de dados foi realizada pela observação das aulas e a aplicação do jogo, percebendo como surge a interação dos alunos com os processos de leitura e formação silábica de palavras, proposta pelo jogo no desenvolver da pesquisa.

Os sujeitos da pesquisa foram alunos de 1º ano das series iniciais, em fase de letramento, composta por 10 alunos, entre meninos e meninas. Foi aplicado um jogo interativo digital, disponibilizado de forma gratuita na internet, através do site <http://smartkids.com.br/jogos-educativos>, desenvolvido na plataforma *Adobe Flash Player 10*, que proporciona interagir com o jogo de forma *offline*, depois de baixado. O jogo interativo tem o nome de “Jogo da Forca” e como proposta de interação traz um gato suspenso em uma plataforma sobre um lago, cada participante teria o objetivo de sugerir letras para descobrir qual o animal teria seu nome formado pelos traços a serem preenchidos com as letras do alfabeto, onde as mesmas já estão disponíveis no *layout* do jogo (FIGURA 1). Ao sugerir uma letra, que não formasse o nome do animal, a plataforma em que se encontra o gato desce. Ao final de seis letras erradas o gato cai na água, finalizando a jogada e reiniciando para uma nova tentativa.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O projeto foi realizado em uma escola privada do município de Esperança- PB, e apresenta caráter exploratório, descritivo dentro de uma proposta de intervenção e foi desenvolvido a partir de observações e de diálogos com a professora, cuja mesma relatou oralmente que propicia aos alunos momentos de leituras ao menos três vezes por semana, e mostra a eles o quão prazeroso a leitura

pode ser. Ela leva para os alunos jogos que facilitem e ajudem no processo de aprendizagem a leitura, porém não são jogos que envolvam a utilização das tecnologias, e sim jogos impressos e também recursos utilizando o próprio quadro negro.

Na aula de intervenção que concluiu o processo metodológico deste projeto, onde o “Jogo da força” foi aplicado com o auxílio de um computador, propriedade da pesquisadora, que já tinha em seus arquivos o aplicativo do jogo acima citado. Pode-se perceber uma motivação a mais para os alunos, pois o uso do computador como recurso pedagógico no contexto da sala de aula era novidade. Inicialmente foi explicado as regras do jogo e se desenvolve, as características para jogar, detalhando com ludicidade para que assim, os alunos se sentissem atraídos para aprender e compreendessem a dinâmica da atividade.

FIGURA 1: *Layout* do Jogo da força



Fonte: arquivo pessoal

Para estabelecer o critério de ordem de participação dos estudantes, pois só havia um computador disponível e para manter o comportamento, sem dispersão, foi feita a distribuição de números entre os alunos presentes e em seguida em forma de sorteio, foi definido a sequência das jogadas. Na sequência após sorteio do número, foram convidados um a um para posicionar-se diante do computador e a partir de então interagir com o jogo.

FIGURA 2 e 3: Alunos interagindo com o computador e com o jogo educativo



Fonte: Arquivo pessoal

Durante a aplicação do jogo, percebeu-se que os alunos não apresentaram dificuldades motoras no manuseio do computador, porém alguns tiveram dificuldades em formar palavras ou sílabas, no entanto toda a turma participou e interagiu com o jogo, porém 40% da turma não conseguiram identificar qual o animal a ser descoberto, mesmo com algumas letras já reveladas e 60% conseguiram com sucesso. Notou-se que as crianças interagiram bastante com o jogo, embora com seus limites e dificuldades, mesmo assim nenhum deixou de jogar e tentou fazer o máximo para conseguir realizar a atividade, caracterizada como brincadeira com êxito.

FIGURA 4: Como ocorrem os erros no visual do jogo



Fonte: Arquivo pessoal

Compreende-se que foi de suma importância à apresentação desse jogo para a turma, pois tiveram um desenvolvimento muito bom e foi perceptível o quanto se esforçaram para poder conseguir realizar cada jogada, e ao dialogar com a professora, a mesma comentou que viu bastante empenho para com todos os alunos, e que foi notável a ajuda e a facilidade na aprendizagem que o jogo trouxe, até mesmo para aqueles que apresentavam um determinado limite como processo de leitura e letramento. Um recurso que pode ser levado em consideração, característico deste jogo, é a parte audiovisual, pois o gato, personagem desta interação, vibra com o acerto e lamenta o erro, cativando emocionalmente os alunos participantes.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Contudo, o uso das tecnologias digitais no contexto escolar contribui com o desenvolvimento cognitivo do aluno, porém nem sempre são atribuídas funções, no planejamento da aula, para estas ferramentas. Em alguns casos por falta de recursos na instituição, ou por falta de capacitação dos docentes, às vezes denominado de “imigrante digital” (PRENSKY, 2001), ou em outras situações, mesmo a escola possuindo tais equipamentos e o professor ser capacitado para uso, encontra-se um obstáculo de como inserir esse método de ensino para efetivar o saber do aluno.

Acredita-se que com o uso destas tecnologias no processo de letramento, o aluno se sinta motivado a estudar e, assim, desenvolver com maior facilidade a leitura e a escrita, pela interação com os meios tecnológicos, promovendo autonomia e criatividade.

No entanto, os jogos educativos digitais disponíveis na rede, que apresentam características pedagógicas que ajudam no desenvolvimento cognitivo infantil são considerados como material didático muito rico, que apresentam funções cognitivas relevantes e que podem ajudar na produção de conhecimento, pois, além de mostrar ludicidade, ela é motivadora e atrativa, fazendo com que a criança, em especial, tenha curiosidade em descobrir mundos novos envolvendo a educação, no qual ela já está inserida. E de acordo com esse pensamento, o professor caso não saiba lidar com esse meio tecnológico, que procure uma capacitação, para que assim possa promover transformações em suas práticas pedagógicas, já que o meio social no qual vivemos, as crianças já nascem imersas nessa nova era digital, configurando como algo natural ao convívio cotidiano social.

Porém, a tecnologia é uma área de proporções amplas e de bastante eficácia, a qual se faz preciso ser explorado com prudência, e é partindo desse pressuposto que se faz necessária a capacitação que o professor precisa ter, para aprimorar os seus conhecimentos e também para que o mesmo possa interagir também com seus alunos de forma correta e com vigência, melhorando a capacidade de aprendizagem do aluno, promovendo um desenvolvimento cognitivo mais significativo.

## **REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA**

AUSUBEL, D.; NOVAK, J.; HANENSIAN, H. Psicologia educacional. 2. ed. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980.

FREIRE, P, A importância do ato de ler, 1ª edição, São Paulo-SP: Cortez Editora/ Autores Associados, 1981

LÉVY, P. Cibercultura, Rio de Janeiro: Editora 34, 1999 Disponível em <https://mundonativodigital.files.wordpress.com/2016/03/cibercultura-pierre-levy.pdf> Acesso em 02 de Maio de 2017

PRENSKY, M., Imigrantes Digitais, Nativos Digitais. 2001 Disponível em: <http://poetasmoreninhas.pbworks.com/w/file/attach/60222961/Prensky%20-%20Imigrantes%20e%20nativos%20digitais.pdf>, acesso em 08/11/2016

SABINO, M. M. do C., Importância educacional da leitura e estratégias para a sua promoção, Revista Iberoamericana de Educación, nº45/5, de 25 de Março de 2008

ZABALA, A. A Prática Educativa: Como Ensinar. Porto Alegre, Rs: Editora Artmed, 1998.