

A GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Ana Cláudia da Silva ¹
Evanilda Figueiredo Gonçalves da Silva ²
Lucilene Pacheco Santos ³

RESUMO

Este trabalho foi construído em cima de uma prática formativa realizada pela Secretaria Municipal de Educação, na cidade de Manaus, onde foi exposto o uso da ludicidade no processo educativo, mais precisamente voltada para a gamificação. A partir dessa prática socializadora, surgiu o trabalho envolvendo a gamificação e a alfabetização, dentro das metodologias ativas, buscando acima de tudo incentivar através da ludicidade o hábito e o gosto pela leitura, visto que tudo inicia-se com sujeitos pensantes e transformadores da realidade da qual fazem parte. A oralidade, o trabalho em grupo, a tolerância, o colocar-se no lugar do outro e o ajudar o próximo, foram consequências positivas que obtivemos ao logo do processo de aplicação do trabalho, além do avanço nos níveis de escrita e a autonomia na realização das atividades. O professor como mediador e facilitador do conhecimento precisa ser um profissional reflexivo de sua prática, transformando-a e adaptando a mesma conforme a realidade da comunidade escolar em que está inserida, contribuindo assim; para o sucesso da aprendizagem dos discentes. Diante dos fatos mencionados; vê-se a necessidade de o professor ser acima de tudo pesquisador e sujeito reflexivo de sua prática cotidiana, contribuindo para o sucesso escolar dos alunos.

Palavras-chave: gamificação, metodologia, aprendizagem

INTRODUÇÃO

Durante o processo de alfabetização, é notável nos alunos a falta de incentivo e disposição para o ato de ler. Ler um bilhete dos pais, um comunicado que será enviado para casa, um texto (mesmo que seja curto), escolhido pela professora. Enfim, a dificuldade encontrada no ambiente escolar também está relacionada à disposição dos alunos em querer aprender e, principalmente em ler. Por isso, esse trabalho busca principalmente despertar nos alunos esse desejo, participando de momentos de leitura que envolva a ludicidade durante todo o processo, e também chamando a atenção dos alunos no compromisso que temos uns com os outros, em trabalhar em grupo durante o aprendizado, que antes de tudo é coletivo.

Neste sentido, esta dificuldade impulsiona o fazer pedagógico a ser refletido na busca de novos caminhos para a prática pedagógica. Este desafio é motivado pelo desejo de se dialogar com os docentes e investigar pistas que beneficiem sua formação e sua prática docente.

¹ Docente da rede municipal SEMED/Manaus/AM, anatr407@gmail.com;

² Docente da rede municipal SEMED/Manaus/AM, evanilda.souza@semed.manaus.am.gov.br;

³ Docente da rede municipal SEMED/Manaus/AM, lucilene.santos@semed.manaus.am.gov.br;

Perrenoud (2002), ressalta a importância de formar professores que reflitam sobre sua prática, ou seja, que eles se mostrem dispostos a nortear uma análise metódica, regular, tranquila e provocadora de mudanças.

A partir de uma formação continuada ofertada pela Rede Colaborativa da Gerencia de Formação Continuada (GFC) em parceria com a Gerencia de Tecnologia Educacional (GTE), ambas integrantes da Divisão de Desenvolvimento Profissional do Magistério da Secretaria Municipal de Educação (SEMED), desenvolvida no Polo Rural, professores da educação infantil e educação fundamental I e II participaram de 4 encontros formativos durante o ano de 2019. Cabe esclarecer, que as formações denominadas rurais estão dentro da equipe formativa da Educação do Campo e que são desenvolvidas em 3 polos distintos: Polo Rio Negro (EM. Kanata T-Kuia, EM. Dyan Kelly, EM. Bom Jesus); Polo Rio Amazonas (Em. Elizabeth Siqueira, EM. Manoel Chagas) e Polo Rodoviária (BR 174 Manaus Boa Vista com a EM. Maria Leide Amorim). O trabalho em questão foi desenvolvido na escola Santa Luzia, Polo Rio Amazonas, na comunidade Santa Luzia, no lago do Puraquequara.

Em uma dessas formações, onde o tema abordado foi a Gamificação, foi possível visualizar uma possibilidade pedagógica que atendesse as necessidades e lacunas de um processo de alfabetização em turmas do ensino fundamental I. A gamificação consiste em usar mecanismos e dinâmicas de jogos para envolver pessoas, com a resolução de problemas e melhoria do aprendizado, motivando ações e comportamentos em ambientes fora do contexto de um jogo.

De acordo com BUSARELLO, ULBICHT e FADEL (2014), gamificação é o ato de se pensar como em um jogo utilizando mecanismos do ato de jogar em um contexto fora do jogo, não necessariamente participando dele, mas usando elementos que motivam e possibilitam a resolução de problemas.

Diante do exposto, o trabalho teve como objetivos geral: despertar nos alunos o gosto pela leitura, fazendo uso da ludicidade para aprimorar o processo de alfabetização e letramento; e objetivos específicos: aprimorar a linguagem oral, identificar textos que fazem parte do cotidiano dos alunos; favorecer o envolvimento em grupo, despertando a iniciativa em ajudar e colocar se no lugar do outro; aprimorar a coordenação motora fina e o raciocínio lógico, com o uso de quebra cabeças; identificar rimas orais e escritas.

O texto deste artigo apresenta brevemente um relato do que foi possível reconhecer ao longo do trabalho e aponta os avanços conquistados pelos alunos na leitura e na escrita, a partir da estratégia da gamificação. Por acreditarmos no potencial da aula diferenciada, verificamos que a gamificação, quando utilizada na composição das atividades de sala de aula, pode

possibilitar a aprendizagem da leitura e escrita, trazendo grande envolvimento e dedicação por parte dos alunos.

METODOLOGIA

O trabalho foi realizado em uma escola pública municipal da cidade de Manaus e os sujeitos que participaram foram a professora responsável e a turma de alunos do ensino fundamental, do bloco pedagógico e 4 e 5 anos da citada escola. O foco deste trabalho se direcionou as práticas pedagógicas do professor, usando as metodologias ativas como eixo norteador, aplicando a gamificação como estratégia de ensino e aprendizagem da leitura e da escrita.

O método do trabalho foi pensado a partir de uma abordagem qualitativa, utilizando traços da pesquisa-ação, onde segundo Levy (1985 apud Barbier, 2007, p. 41) “é a aplicação de uma pesquisa num campo concreto confrontando com um problema de ação que constitui a contribuição essencial do pesquisador na sua relação com os atores. ”

As atividades foram construídas tendo por base os princípios da gamificação, onde elementos de um jogo, como regras, bonificações, tempo, desafios etc, são inseridos e dispostos em fases, onde os conteúdos perpassam e se desdobram em atividades estimuladoras e descontraídas.

DESENVOLVIMENTO

A partir de um levantamento sobre os fatores mais comuns das dificuldades no processo ensino aprendizagem dos alunos, é fácil perceber que professores e alunos desconhecem seus potenciais, pois nunca tiveram a chance de experimentá-los. Antunes (2007, p. 13) descreve que

ainda que exista um consenso intelectual de que a inteligência possa ser concebida como uma capacidade de resolver problemas ou de elaborar produtos que sejam valorizados em um ou mais ambientes culturais ou comunitários ou ainda como a faculdade de conhecer, compreender, discernir e adaptar-se e muito embora o discurso pedagógico use muito essa palavra na caracterização de indivíduos inteligentes ou pouco inteligentes, já se afasta o conceito de uma inteligência única e geral.

Utilizar a gamificação na educação não necessariamente indica que os jogos serão o foco central do processo, mas sim, os elementos que o compõem, norteando a construção de atividades, sempre a partir de uma narrativa. Em relação a este raciocínio, Antunes ainda (2007, pag. 37) comenta que “a ideia de um ensino despertado pelo interesse do aluno, acabou transformando o sentido o que se entende por material pedagógico e cada estudante independentemente de sua idade, passou a ser um desafio para o professor. ”

A seguir, apresentaremos detalhadamente as fases que fizeram parte da gamificação aplicada em sala de aula, para melhoria da leitura e escrita.

Fases no jogo da gamificação em atividades de alfabetização

1º Momento – Aprendendo sobre o tema:

Organizar os alunos em 4 grupos, para isso entregar para os mesmos, figuras de: cachimbo, jarro, touro e mundo. Solicitar que os alunos procurem os colegas que receberam as figuras iguais e que formem grupos; escolhendo um nome para o seu grupo com base na figura que recebeu. Logo após, os alunos serão desafiados a montarem os seguintes quebra-cabeças divididos em grupo:

1º DESAFIO: Montar o quebra-cabeça e descobrir qual é o texto.

TEMPO ESTIMADO: 15 minutos

RECURSOS: Quebra-cabeça

Os alunos que conseguirem montar o quebra-cabeça (Figura 1) em primeiro lugar, deverão se dirigir até a professora, pegar as porções mágicas (que serão bombons) e o passo a passo para a próxima fase. Os alunos serão incentivados a descobrirem de qual texto infantil o quebra-cabeça está se referindo, para isso deverão consultar os outros grupos para descobrirem suas frases, caso acertem receberão a chave que abrirá a caixa, dando todas as instruções para a próxima fase.

Figura 1 – Quebra cabeça utilizado nas fases da gamificação



2° DESAFIO: Organizar e ler o texto em grupo, descobrindo qual verso está faltando.

TEMPO ESTIMADO: 10 minutos

RECURSOS: Texto em folha A4, texto fatiado, texto em cartaz.

Cada grupo receberá a parlenda “Hoje é domingo” que deverá fazer a leitura. Após a leitura, os alunos deverão organizá-la colocando-a em ordem. Logo após a leitura os alunos descobriram que está faltando um verso em seu texto, nesse momento deverão pedir permissão para consultar os outros grupos, na tentativa de descobrir qual grupo está de posse de seu verso faltoso. Atenção! Só será consultado o grupo que permitir, tendo assim o desejo de cooperar com os demais colegas. O grupo que decidir não cooperar com os colegas receberá uma porção SURPRESA, que só será revelada no final do jogo. Assim sendo, o grupo que conseguir encontrar a sua parte faltosa, deverá colá-la no cartaz e sinalizar para a professora que lhes entregará as porções mágicas e a chave para o próximo desafio.

3° DESAFIO: Encontrar quais palavras do texto que rimam entre si.

TEMPO ESTIMADO: 10 minutos

RECURSOS: Palavras em fichas.

Será entregue aos alunos uma palavra principal (as palavras principais serão retiradas da parlenda) e dez palavras escolhidas aleatoriamente pela professora (as palavras aleatórias serão aquelas que rimam com as palavras destacadas e não farão parte da parlenda). O desafio consiste em encontrar as cinco palavras que rimam com aquela em destaque. Vence o grupo que conseguir encontrar as rimas dentro do tempo estimado, que deverá sinalizar para a professora, receber as porções mágicas e dirigir-se ao próximo desafio.

4º DESAFIO: Completar o texto com as palavras faltosas.

TEMPO ESTIMADO: 15 minutos

RECURSOS: Texto em cartaz, palavras em ficha.

Estará exposto na lousa e em cartaz a parlenda “Hoje é domingo” (um cartaz para cada grupo). Cada grupo receberá as palavras que estão faltando e outras palavras parecidas com está para que façam a reflexão da escrita. Além das palavras que faltam em seu texto, os grupos receberão palavras que ajudariam completar a parlenda dos outros colegas, ou seja, para cada grupo faltará duas palavras, que estarão em posse do grupo adversário. Atenção! O grupo que tiver a iniciativa de ajudar o outro grupo, oferecendo-lhe a palavra que está faltando receberá uma **PORÇÃO EXTRA**, que só será revelada no final do jogo. Cada grupo deverá completar a sua parlenda de forma correta, dentro do tempo determinado, vence quem completar primeiro o seu texto ilustrado na figura 2 e sinalizar para a professora.

Figura 2 – Fases da gamificação, 4º desafio



Fonte: A. C. 2019

5º DESAFIO: Produções

TEMPO ESTIMADO: 30 minutos para a produção / 30 minutos para a apresentação

RECURSOS: Lápis de escrever, lápis de cor, folha A4.

- Grupo 1: Produção textual com o título “Os dias da semana”.
- Grupo 2: Produção de história em quadrinhos a respeito da parlenda.
- Grupo 3: Produção de poema com o título “Domingo”.

-Grupo 4: Produção de adivinha com alguns elementos do texto (touro, cachimbo, mundo, fundo).

Os alunos demonstraram alegria e muito entusiasmo ao realizar os desafios propostos pela professora em sala de aula. Notoriamente todos os objetivos foram alcançados, sem contar com o aumento do engajamento, o despertar da curiosidade dos alunos e as recompensas, que foram itens essenciais para o sucesso da atividade. A ideia também foi criar uma motivação natural, em que o aprendizado ocorreu a partir das próprias brincadeiras, sem esquecer da relação entre a teoria e a prática. O papel do professor foi essencial e sua atuação foi semelhante à de um designer de jogos, induzindo os alunos a se engajarem e fazendo despertar neles o interesse em participar ativamente dos jogos e a interagir com o conhecimento, com os colegas de classe e o mundo ao seu redor.

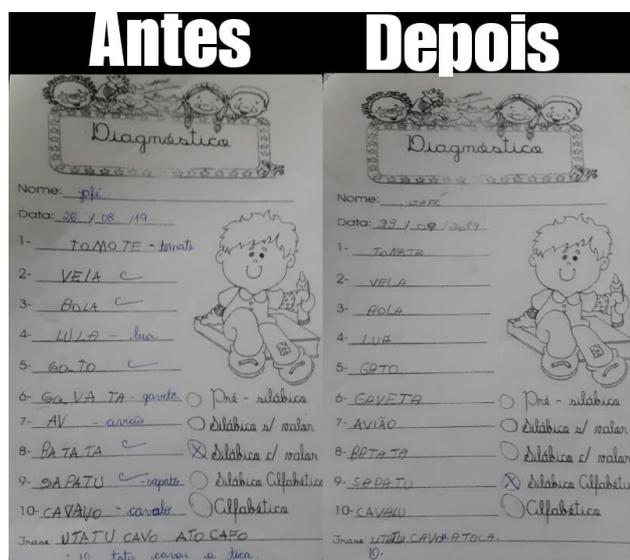
RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante o processo de alfabetização é notável o desinteresse dos alunos por atividades que envolvam a leitura e escrita principalmente quando estes não dominam as habilidades necessárias para tornar-se independente e participante do processo de aprendizagem. Na sala de aula foi observado a falta de motivação por atividades e momentos de leitura. Notou-se que a turma possuía interesse principalmente em atividades lúdicas que de certa forma envolvia brincadeiras com regras ou desordenadas, sem qualquer objetivo de aprendizagem.

Percebeu-se também a dificuldade em se relacionar com o outro no dia a dia escolar e na convivência diária, considerando os desafios de se realizar um trabalho em grupo, tendo em vista que cada indivíduo possui um modo peculiar de agir e pensar. Além disso foi notável a dificuldade das crianças na leitura e escrita, principalmente nos alunos do bloco pedagógico (3º ano). Justifica-se novamente a escolha do tema para ser trabalhado em sala de aula: a leitura e a escrita, pois o mesmo envolve a ludicidade no processo de alfabetização.

A gamificação trouxe para os alunos a possibilidade de fazer a leitura de um texto, mesmo sem saber ler despertando nos alunos um sentimento de orgulho e satisfação, pois o texto fazia parte do cotidiano deles, retratando aspectos da sua infância. Houve um avanço significativo na leitura e nos níveis de escrita onde alunos que se encontravam desde o início do ano letivo no nível pré-silábico, avançaram em poucos meses para o nível silábico, ainda que sem o valor sonoro (figura 3).

Figura 3 – Avanços para o nível silábico



Fonte: A. P. 2019

Sabe-se que o segredo da alfabetização é a leitura, e escrever é decorrência desse conhecimento. O uso escrito da língua é um processo construtivo e evolutivo e evolutivo, na qual as crianças passam por fases distintas e bem definidas que dependem em grande parte das oportunidades de interação da criança que convive com os escritos, na tentativa de produção da escrita, mesmo sem saber ler e escrever para que possa avançar nos níveis de desenvolvimento.

Na década de 1980, houve a divulgação do livro “A Psicogênese da Língua Escrita” de Emília Ferreira e Ana Teberosky em 1984, na qual desvendou os mecanismos pelos quais a criança apropria-se do sistema de representação da escrita, trazendo uma compreensão para o docente sobre a construção das hipóteses das crianças no processo de alfabetização. Segundo Teberosky e Colomber (2008, p. 67-68),

As crianças que já começaram o e de compreensão da escrita precisam entender para aprender a ler e a escrever: entender como funcionam o sistema alfabético, entender a relação entre linguagem oral e linguagem escrita, entender quais são as unidades específicas dos textos escritos.

Na proposta da psicogênese da língua escrita Ferreiro e Teberosky (1989) afirmam que a aquisição da língua escrita é um processo que se desenvolve ao longo da vida escolar da criança, e que este é contínuo. De acordo com as autoras supracitadas os níveis de construção da escrita são: pré-silábico, silábico, silábico alfabético e alfabético.

Na hipótese pré-silábica, a criança não estabelece vínculo entre a fala e a escrita, ou seja, a criança não diferencia o desenho da escrita, e não dá nenhum significado ao texto. Segundo Grossi (1985, p.15) “a didática do nível pré-silábico visa a que a criança distinga imagem de texto, letras de números, e que estabeleça macrovinculações do que se pensa com o que se escreve”. A criança pode ou não conhecer os sons das letras e supõe que a escrita representa objetos e não seus nomes.

Percebeu-se também interesse dos alunos do 4º e 5º ano pela leitura e mesmo quando não era solicitado pela professora os mesmos eram surpreendidos selecionando um livro para a ler. Não faz parte da rotina dos alunos tirar um tempo para estudar ou ler. Já é sabido que se interessam muito mais por brincadeiras, por isso o trabalho com a gamificação teve um grande impacto, pois aliou a brincadeira com a leitura e os alunos sem perceberem, liam repetidas vezes, realizando as atividades que antes não realizavam com tanta motivação e interesse.

Neste sentido, Lopes (2005, p.35) afirma que “o jogo para a criança é o exercício, é a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando, é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades.” Ainda ressalta que

A criança sempre brincou. Independentemente de épocas ou estruturas de civilização, é uma característica universal; portanto, se a criança brincando aprende, por que então não ensinarmos da maneira que ela aprende melhor, de uma forma prazerosa para ela e, portanto, eficiente? Já são conhecidos muitos benefícios de certos jogos. Porém, é importante que o educador, ao utilizar um jogo, tenha definidos objetivos a alcançar e saiba escolher o jogo adequado ao momento educativo. (LOPES, 2005, p.36)

Neste raciocínio, ficou evidente a necessidade constante da professora em partir de um discurso convencedor; para obter um resultado em sala de aula, como por exemplo, a realização das atividades no tempo determinado, o respeito com os colegas e professora etc. Com este trabalho, a leitura e a convivência em grupo fluiu de forma natural, sem precisar forçar ou insistir. A formação continuada contribuiu satisfatoriamente para o sucesso dos alunos, pois foi com base na aprendizagem dessa prática que transformada a construção do saber.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Realizar uma aula diferenciada em meios a tantos desafios de uma zona rural, parece estar em uma realidade distante. O acesso à internet e as tecnologias digitais são restritos, o que

diminui o campo de visão do professor e faz este entender que uma aula diferente só é possível com o auxílio das novas tecnologias. Com a estratégia da gamificação é possível perceber que os elementos de um jogo, antes visto a partir de um software ou equipamento eletrônico, pode sim ser um grande aliado das metodologias inovadoras em sala de aula, visto que os elementos de um jogo geram curiosidade e interesse dos alunos em realizar uma atividade proposta pelo professor em sala de aula.

Essas metodologias foram brevemente exploradas nas formações continuadas para os professores da Educação do Campo, abordando amplamente a temática das Metodologias Ativas e descrevendo as estratégias do ensino híbrido, atividades desplugadas e gamificação, que foi um dos objetos de nosso estudo. Diante do exposto, fica validado, portanto, a relevância dessas formações no fazer pedagógico do professor, sugerindo-se trabalhos posteriores para elucidar os diversos relatos de suas práticas formativas em sala de aula.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. Jogos para estimulação das múltiplas inteligências. 14.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

BARBIER, R. A pesquisa ação. Brasília: Liber Livro Editora, 2007.

BUSARELLO, R. I. ULBRICHT, V. R. FADEL, L. M. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: **A gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300p.

FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. **Psicogênese da língua escrita**. Artes Médicas: Porto Alegre, 1985.

GROSSI, E. P. **Alfabetização em classes populares: didática do nível pré-silábico**. São Paulo: Cortez/ Autores associados, 1985. 30p.

LOPES, Janine Ramos; ABREU, Maria Celeste Mattos de; MATTOS, Maria Celia Elias. **Alfabetização e Letramento 1: Caderno do Educador**. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, Brasília, 2010.

PERRENOUD, Philippe. A Prática Reflexiva no Ofício de Professor: profissionalização e razão pedagógica. Porto Alegre: Artmed, 2002.