



A GAMIFICAÇÃO COMO INSTRUMENTO DE INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA NO CONTEXTO DE ASSESSORAMENTO INSTITUCIONAL

Wiliane M^a Oliveira de França¹
Daniela Aparecida Pedro²
Célia Maria Cruz Marques Chaves³

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo descrever as atividades realizadas durante as práticas institucionais no Estágio Curricular Supervisionado I do curso de Psicopedagogia da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Essas atividades ocorreram entre os meses de outubro à dezembro de 2021, durante o isolamento social devido a pandemia da COVID-19, de forma remota, em uma escola de ensino básico na rede municipal da cidade de João Pessoa na Paraíba.

Para isso, foram realizadas entrevistas com a equipe pedagógica da escola como também com a docente da turma de segundo ano do Ensino Fundamental I. A partir dessas entrevistas, decidiu-se pela atuação na forma de assessoramento psicopedagógico para com a professora da turma, onde foram realizadas atividades em forma de jogo digital direcionada para os conteúdos da língua portuguesa.

Na elaboração das atividades, foi utilizada a metodologia da consciência fonológica para observar os níveis de consciência fonológica pelos alunos da turma que possuíam dificuldades de aprendizagem. Foram construídos recursos digitais nos quais os alunos pudessem utilizá-los durante aulas remotas sendo supervisionados pela professora. As duas atividades elaboradas visam a observação das competências de consciência silábica e fonêmica em atividades de aliteração e rima, sendo utilizadas principalmente palavras do conhecimento prévio dos alunos e também reforçando a utilização de letras trabalhadas durante as aulas pela docente.

METODOLOGIA

A assessoria psicopedagógica foi desenvolvida com a professora do segundo ano do ensino fundamental, em uma turma de aproximadamente 20 alunos, com idades variando entre 6 e 7 anos.

¹ Graduando do Curso de Psicopedagogia da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, wiliane.franca@estudantes.ufpb.br;

² Graduando do Curso de Psicopedagogia da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, daniela.pedro@estudantes.ufpb.br;

³ Professor orientador: Prof^ª Dr^ª Célia Maria Cruz Marques Chaves, Universidade Federal da Paraíba - UFPB, celliachaves@yahoo.com.br.



A partir da demanda identificada, foi proposta a elaboração de atividades em forma de jogos digitais para serem aplicados remotamente com os alunos da turma que apresentavam dificuldades na atenção e apresentavam o desenvolvimento escolar atrasado em relação ao restante da turma. As atividades realizadas focam nos conteúdos de ortografias das letras D, T, V, F, B e trabalho de letras iniciais e finais (aliteração e rima). Para estes conteúdos foram desenvolvidas duas atividades, uma para aliteração e outra para rima. Ambas as atividades foram desenvolvidas com o intuito de observar a consciência fonológica dos alunos em níveis silábicos e fonêmicos.

A primeira atividade, o Jogo da Aliteração, se assemelha ao conhecido jogo *Pac-Man*, onde o aluno irá observar a palavra que está em destaque e encontrar dentro do labirinto a palavra que possui o som inicial semelhante, sendo necessário fugir dos fantasmas que se encontram no labirinto. O jogo teve como objetivo combinar palavras que possuem as letras e sílabas iniciais iguais, sempre reforçando a utilização de palavras com letras que estão sendo trabalhadas pela professora. Já a segunda atividade, o Jogo da Rima, teve como objetivo combinar palavras que apresentam sílabas iniciais igual como também palavras que apresentam letras e sílabas iguais.

Como procedimento, adotou-se a aplicação desses jogos com três alunos da turma que apresentavam dificuldades de aprendizagem. As atividades foram enviadas pelos links disponibilizados e a partir deles, os alunos com auxílio dos pais realizaram ambas as atividades.

Como resultados para essas atividades, espera-se a identificação das letras que estão sendo trabalhadas durante as aulas nas palavras utilizadas nos jogos, percepção de palavras que iniciam e terminam com sílabas/fonemas iguais e atenção ao realizar as atividades lúdicas.

REFERENCIAL TEÓRICO

A proposta de intervenção escolhida conversa com a perspectiva teórica da consciência fonológica para fundamentar a aquisição de leitura e escrita. Autores que embasam a presente proposta de intervenção são Capovilla, Capovilla e Toledo (2011); Dias, Macedo e Seabra (2013) que trabalham na perspectiva da consciência fonológica voltada para a aprendizagem da leitura e escrita de crianças, auxiliando na criação de ferramentas diversas para a estimulação dessa aprendizagem.

A consciência fonológica refere-se à capacidade de relacionar os sons da fala com as palavras escritas, fazendo com que o indivíduo consiga compreender os segmentos sonoros das palavras a partir do que está escrito. A partir disso, compreende-se três níveis para a aquisição

da leitura, sendo esses: nível silábico, capaz de identificar os sons das letras e sílabas; nível intra silábico, onde o indivíduo consegue transformar sílabas em palavras e, por fim, o nível fonêmico, onde ocorre a capacidade de ler e escrever de maneira a segmentar as palavras obtidas oralmente de maneira correta. Dessa maneira, faz-se importante para o processo de alfabetização a aquisição da consciência fonológica, pois dessa maneira o indivíduo será capaz de realizar segmentação de palavras faladas e ler corretamente as palavras escritas.

Jogos digitais são amplamente utilizados para fins de entretenimento, grande disponibilidade de plataformas de jogos torna-os de fácil acesso para crianças de todas as idades. Por meio dos jogos, o indivíduo é capaz de ficar imerso em histórias, diálogos, resoluções de problemas entre outras interações capazes de serem feitas dentro desse universo (LISKA, G. J. R 2019).

Utilizar-se desse recurso, torná-lo em ferramenta de aprendizagem, por meio de atividades interventivas psicopedagógicas para crianças em idade escolar, pode auxiliar no desenvolvimento do processo de aprendizagem da leitura e escrita.

Portanto, a utilização de recursos psicopedagógicos em formato de jogos digitais se mostra importante, principalmente no momento pós-pandemia, para que possa-se trazer a atenção do aprendente para o ambiente de aprendizagem, tornando esse desenvolvimento leve e dinâmico.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Espera-se ter como resultados dessas intervenções inicialmente a identificação das letras utilizadas nos jogos, percepção correta em palavras que possuem aliteração e rima, atenção centrada durante a realização das atividades. Também pretende-se encontrar maior interesse dos aprendentes com as temáticas utilizadas na gamificação das atividades produzidas, auxiliando numa aprendizagem mais lúdica, divertida e concreta.

Devido a aplicação das atividades terem ocorrido no ambiente remoto e à dificuldades de comunicação com a docente acessorada, não foi possível verificar os resultados obtidos a partir das aplicações das atividades gamificadas que foram desenvolvidas durante a atuação institucional. Porém é importante salientar que, compreende-se que, devido as adversidades encontradas no ensino público durante à pandemia de COVID-19, muitos docentes demonstraram sobrecarga de trabalho e o acesso a algumas formas de atividades remotas também foi um desafio para os estudantes da rede pública.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É importante ressaltar que o assessoramento psicopedagógico pode se dar em diversos contextos, estando nesses incluso o institucional. A partir do acompanhamento e da utilização de recursos psicopedagógicos, é possível que haja um processo de aprendizagem mais leve em que seja considerado as individualidades e demandas dos sujeitos aprendentes.

A utilização de recursos digitais para aprendizagem se mostrou importante durante o período de isolamento e continua sendo nos dias atuais. Pois mesclando o digital com o real, o conhecimento torna-se mais agradável, diversificado e inclusivo para todos.

Por fim, indica-se como estudos futuros, verificar como está a implementação de gamificação como recurso psicopedagógico no ensino básico e na aprendizagem da língua portuguesa.

Palavras-chave: assessoramento psicopedagógico; consciência fonológica; psicopedagogia institucional; jogos digitais.

REFERÊNCIAS

Capovilla, Alessandra Gotuzo Seabra, Capovilla, Fernando César e Soares, Joceli Vergínia Toledo Consciência sintática no ensino fundamental: correlações com consciência fonológica, vocabulário, leitura e escrita. Psico-USF [online]. 2004, v. 9, n. 1 [Acessado 4 Dezembro 2021], pp. 39-47. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1413-82712004000100006>>. Epub 24 Out 2011. ISSN 2175-3563. <https://doi.org/10.1590/S1413-82712004000100006>.

DIAS, N. M.; DUARTE, C. P.; MACEDO, E. C.; SEABRA, A. G. Evidências de validade e fidedignidade da Prova de Consciência Fonológica por produção Oral. In: SEABRA, A.G.; DIAS, N.M. Avaliação Neuropsicológica Cognitiva: Linguagem oral, v.2, São Paulo: Memnom, 2013.

HERMENEGILDA PEREIRA, M.; CRISTINA TAVEIRA, M.; PEREIRA DIAS ESPERANÇA, I. Consciência fonológica. SEDA - Revista de Letras da Rural-RJ, v. 4, n. 9, p. 134-149, 14 jun. 2019.



LISKA, G. J. R. Gamificação e ensino do léxico na aprendizagem da língua portuguesa. Revista Desenredo, [S. l.], v. 15, n. 2, 2019. Disponível em: <https://seer.upf.br/index.php/rd/article/view/8695>. Acesso em: 11 ago. 2023.

MARCONDES, R. M. S. T.; FERRETE, A. A. S. S. .; D'AMBROSIO, I. S. S. .; SANTOS, W. L. .; SANTOS, P. T. Gamification in emergency remote teaching as a teaching-pedagogical resource in the development of portuguese language classes. Research, Society and Development, [S. l.], v. 11, n. 6, p. e51311629480, 2022. DOI: 10.33448/rsd-v11i6.29480. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/29480>. Acesso em: 11 aug. 2023.