

JOGOS DIGITAIS E O ESTÍMULO À LEITURA: UMA EXPERIÊNCIA NO ENSINO FUNDAMENTAL DA UNIDADE ESCOLAR I JOSÉ

ADONIS

Frank Jorge Alves da Cunha¹
Maria Luiza de Assis Dantas²
Victor César Santos de Medeiros³
Rodolfo Rodrigues Medeiros⁴

INTRODUÇÃO

A leitura é uma habilidade fundamental para o desenvolvimento cognitivo e acadêmico de crianças em idade escolar. No entanto, estimular a leitura, especialmente nas fases iniciais do ensino fundamental, continua sendo um grande desafio. E o presente trabalho, que é resultado de um projeto integrador construído no IFRN/*Campus* Avançado Parelhas, envolvendo as áreas de informática, língua portuguesa e filosofia, tenta contribuir com essa tarefa e com o desenvolvimento da aprendizagem das crianças envolvidas.

A educação está em constante evolução, buscando maneiras inovadoras de promover o aprendizado e o desenvolvimento das crianças e, nesse sentido, a integração das tecnologias digitais, particularmente dos jogos digitais, tem se revelada uma abordagem promissora para enriquecer o processo educativo. O nosso trabalho explora esse tema no contexto da Unidade Escolar I José Adonis, uma instituição de ensino localizada na zona rural do município de Parelhas, no estado do Rio Grande do Norte, onde a disponibilidade de recursos educacionais tecnológicos é limitada.

A pesquisa foi desenvolvida visando compreender como a introdução de jogos digitais, como o *Kahoot* e o *Ler é Preciso*, pode influenciar o desenvolvimento da leitura em crianças do 1º ao 3º ano do ensino fundamental. Sendo a leitura uma habilidade essencial no processo educacional, é crucial explorar maneiras de torná-la ainda mais acessível e atraente para os alunos, e o presente trabalho almejou auxiliar nessa tarefa.

METODOLOGIA

¹ Estudante do Curso Técnico de Informática (Integrado) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN/Campus Parelhas. E-mail: frank.c@escolar.ifrn.edu.br;

² Estudante do Curso Técnico de Informática (Integrado) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN/Campus Parelhas. E-mail: luiza.assis@escolar.ifrn.edu.br;

³ Estudante do Curso Técnico de Informática (Integrado) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN/Campus Parelhas. E-mail: cesar.victor@escolar.ifrn.edu.br;

⁴ Professor orientador: Mestre em Filosofia pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, Docente de Filosofia do IFRN/Campus Parelhas. E-mail: rodolfo.medeiros@ifrn.edu.br.

A pesquisa apostou na utilização de jogos digitais como ferramentas para incentivar, de forma lúdica e divertida, a prática da leitura, principalmente em crianças do Ensino Fundamental I.

As atividades de leitura exploraram contos e narrativas da mitologia greco-romana, baseando-se, principalmente, nas obras *As 100 Melhores Histórias da Mitologia: deuses, heróis, monstros e guerras da tradição greco-romana* (FRANCHINI; SEGANFREDO, 2007) e *As Grandes Histórias da Mitologia Greco-romana* (FRANCHINI, 2012), complementadas pelo uso de ferramentas como *Kahoot* e *Ler é Preciso*, para estímulo e avaliação do desenvolvimento das crianças, além da utilização de elementos do pacote Microsoft *Office*, para montar apresentações de slides para auxiliar a contar as histórias trabalhadas. Deu-se também a realização de brincadeiras didáticas, com o intuito de incentivar o interesse e a participação das crianças.

Este trabalho se propõe ainda a relatar, de forma sucinta, algumas das ações e experiências derivadas das atividades promovidas.

REFERENCIAL TEÓRICO

A infância é uma fase muito importante no desenvolvimento humano e educacional, repleta de descobertas e aprendizado. Algumas práticas e habilidades necessárias ao desenvolvimento do educando podem ser incentivadas e edificadas já nas fases iniciais do ensino fundamental, como a leitura. E as ações ora expostas discorrerão, sucintamente, sobre algumas estratégias e ações de incentivo à prática da leitura, com estudantes do Ensino Fundamental I.

No âmbito atual, a educação não se limita mais às salas de aula tradicionais, mas se estende para além delas, incluindo a vasta rede da internet e os ambientes interativos dos jogos. Os recursos didáticos digitais podem fornecer tanta contribuição quanto os tradicionais materiais impressos (PACHECO, 2017). Entre esses recursos digitais aparece a utilização de jogos e elementos virtuais, como o *Kahoot*, que são capazes de desempenhar um papel significativo no enriquecimento do ensino em diversas disciplinas e auxiliar na promoção de algumas competências e habilidades (RIBEIRO, 2013).

Os jogos digitais podem transformar situações e assuntos complexos em algo desafiador e divertido, buscando ajudar no desenvolvimento de algumas capacidades e competências dos estudantes, estimulando a autonomia intelectual do indivíduo, tornando-o protagonista na construção do conhecimento.

Os jogos podem ser grandes aliados do educador na tarefa de deixar a aula ainda mais atrativa e dinâmica, representando ferramentas úteis e proveitosas, posto que “O jogo é um exemplo de uma ferramenta mais atraente para aprendizagem, pois o indivíduo participa e interage diferente de um ensino simplesmente passivo sem colaboração do aluno” (PACHECO, 2017, p. 12).

Nesse sentido, a plataforma de aprendizagem *Kahoot* mostrou-se um recurso bastante interessante, principalmente quando se trata de atrair a atenção dos estudantes, uma vez que ele estimula a competição, incentivando cada grupo participante a acertar as questões e aumentar a pontuação no jogo, permitindo aos envolvidos jogar, competir, colaborar e “brincar”, ao mesmo tempo. A respeito do emprego educacional dessa plataforma, relata-se:

Constatai que são diversas as potencialidades do *Kahoot* nas práticas pedagógicas no processo de alfabetização, uma vez que, o software possui muitas possibilidades visuais e sonoras, permitindo o acesso à uma aprendizagem mais interessante e significativa, proporcionando momentos de interação e troca de conhecimento entre professor e aluno [...]” (ANDRADE; REZENDE, 2018, p. 1).

Outro jogo que pode ser utilizado é o *Ler é Preciso*. Referente a ele, aponta-se: “A perspectiva adotada no jogo pedagógico digital *Ler é Preciso* é a de língua(gem) como instrumento de comunicação, pois é priorizada, nas atividades de leitura, a interpretação superficial do texto, ou melhor, do trecho de um texto” (RIBEIRO, 2013, p. 99).

Além de selecionar adequadamente os recursos de apoio, para promover o incentivo à prática da leitura é necessário que a temática a ser discutida também seja atrativa e lúdica. Pensando nisso, optou-se por abordar histórias da mitologia greco-romana. Sobre a relevância e teor das narrativas mitológicas, afirma-se: “Os mitos não são mitos, mas personagens vividos e de carne e osso, que pensam, sentem e amam — tudo isso contado numa prosa acessível — e que compõem o berço da cultura ocidental” (FRANCHINI; SEGANFREDO, 2007, p. 6).

Abaixo dar-se-á, sucintamente, a descrição sobre algumas das atividades e ações de exercícios de leitura desenvolvidas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As atividades de práticas de leitura ocorreram ao longo de 6 encontros semanais, com estudantes do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental I, da Unidade Escolar I José Adonis, instituição de ensino da rede municipal, localizada no sítio Cachoeira, comunidade da zona rural do município de Parelhas-RN. Vale ressaltar que, na referida instituição, crianças das

séries acima indicadas (1º ao 3º ano) compartilham a mesma sala de aula, durante o mesmo horário. Isto é, na mesma sala funcionam, ao mesmo tempo, as aulas para as turmas dos três anos citados.

A cada semana ocorria a leitura e o debate de uma história da mitologia greco-romana. As histórias abordadas, e as respectivas datas em que ocorreu suas discussões, foram as seguintes: “A Caixa de Pandora”, lida e discutida dia 12/05/2023; “O Pomo da Discórdia”, dia 19/05/2023; “As Asas de Ícaro”, 26/05/2023; “Eros e Psiquê”, dia 02/06/2023; “Teseu e o Minotauro”; dia 09/06/2023; “O Toque de Midas”, dia 16/06/2023, todas retiradas dos livros *As 100 Melhores Histórias da Mitologia: deuses, heróis, monstros e guerras da tradição greco-romana* (FRANCHINI; SEGANFREDO, 2007) e *As Grandes Histórias da Mitologia Greco-romana* (FRANCHINI, 2012). Foi preciso fazer algumas adaptações nas histórias, para adequar sua linguagem e conteúdo à faixa etária das crianças e para facilitar a leitura e interpretação.

Como mencionado, abordou-se o mito de *Eros e Psiquê*. Em um trecho dele está expresso:

Quanto a Psiquê, teve a chance de ser perdoada por Afrodite depois que lhe trouxesse, do Hades, uma caixa de cosméticos. Só que a sua curiosidade foi mais forte outra vez, e ela caiu morta após abri-la. Eros, porém, a chamou de volta à vida, e ambos puderam ficar juntos para sempre (FRANCHINI, 2012, p.25).

Com essa história pode se destacar e discutir os limites e as consequências de nossas ações, o valor do perdão (já que apesar de suas transgressões, Psiquê foi perdoada por Afrodite) e como, mesmo após cometer erros, pode-se ter a chance de fazer as pazes e reparar/consertar os deslizes; a importância de aprender com os erros; pode-se outras reforçar mensagens positivas e valores presentes no mito, como o poder do amor, a importância da confiança e a superação de obstáculos etc.

Os textos eram disponibilizados de forma impressa aos estudantes, mas dava-se também sua apresentação por meio de um projetor multimídia, para permitir a leitura compartilhada de alguns trechos e o debate acerca dele.

Após as leituras das histórias, por vezes ocorria a utilização de perguntas através do *Kahoot*. Neste caso, dividia-se a turma em grupos e cada grupo deveria responder algumas questões relacionadas ao conteúdo do mito analisado, para observar o desempenho das crianças no decorrer dos encontros e sua evolução na leitura e interpretação. Cada grupo era formado por crianças de diferentes faixa etárias, incentivando a colaboração entre elas e

possibilitando também a participação ativa dos que tinham dificuldades na leitura. Já para acompanhar o progresso da leitura e interpretação individual, utilizava-se o aplicativo *Ler é Preciso*.

Em outros momentos, após a leitura coletiva, dava-se o debate e a realização de alguma gincana relacionada ao tema discutido, como, por exemplo, a gincana do “Toque de Midas”, onde uma das crianças que iria representar o rei Midas e teria o poder de “transformar em ouro”, paralisando as demais crianças que estavam brincando, com um simples toque.

No início dos encontros alguns estudantes demonstraram certa dificuldade para compreender o funcionamento do *Kahoot*, mas essas dificuldades foram superadas e eles passaram a demonstrar total domínio das ferramentas.

No decorrer das tarefas, os estudantes demonstraram ótima participação e interesse, principalmente nos momentos das gincanas e com o uso dos jogos, e melhoraram suas habilidades de leitura, passando, inclusive, a ter mais interesse sobre sua prática. Com poucos encontros foi possível notar bons resultados, pelo aumento do envolvimento dos estudantes nas atividades, melhora na leitura e interpretação, demonstraram ainda curiosidade, interesse em empreender novas leituras e aprender mais, confirmando assim que a implementação de jogos para o estímulo à leitura com crianças pode ser grande valia para despertar o interesse e o hábito dessa atividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, explorou-se a tentativa de incentivar a leitura entre crianças do Ensino Fundamental I, utilizando uma abordagem que integra aplicativos de jogos e narrativas da mitologia grega. As aventuras de deuses, heróis e criaturas mitológicas proporcionaram um terreno fértil para o aumento do vocabulário, o desenvolvimento da compreensão textual e o estímulo à leitura.

Notou-se que crianças do 2º Ano e do 1º Ano do Ensino Fundamental I, no geral, tiveram um desempenho um pouco melhor que as crianças do 3º Ano. Estima-se que isso tenha sido resultado da pandemia da Covid-19, uma vez que as crianças do terceiro ano, devido às medidas de distanciamento social implementadas como medida para tentar conter o avanço do referido vírus, em parte dos anos anteriores não tiveram aulas presenciais. A falta de interação direta com professores e colegas pode dificultar a compreensão e a absorção de informações e o desenvolvimento de algumas habilidades, como a leitura.

A pesquisa e as atividades realizadas demonstraram que, embora inicialmente tenham sido encontradas dificuldades na leitura e na compreensão de palavras básicas e no uso dos

elementos virtuais, ao longo do projeto houve avanços notáveis. Foi possível perceber melhorias no desempenho das crianças, evidenciados pelas habilidades de leitura, pela participação durante as atividades e pela colaboração.

Os jogos e gincanas promoveram a participação ativa, criaram oportunidades para atividades colaborativas. As crianças se envolveram em discussões, resolveram desafios juntas, demonstrando o desenvolvimento de habilidades essenciais de colaboração e trabalho em equipe. Ademais, a aproximação entre as narrativas mitológicas e as atividades interativas propostas estabeleceu uma boa base para a continuidade do hábito de leitura. Portanto, as ações do projeto integrador conseguiram auxiliar e estimular as crianças no exercício e aperfeiçoamento da habilidade de leitura.

Palavras-chave: Jogos como Ferramenta Didática; Incentivo à Leitura; Relato de Experiência; Mitologia.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Cíntia Damasceno; RESENDE, André Luiz. As potencialidades do uso do *Kahoot* nas práticas pedagógica no processo de alfabetização. In: **Anais do V Congresso Nacional de Educação – CONEDU**. Campina Grande – PB: Editora Realize, 2018, p. 1-11. Disponível em: <http://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD1_SA19_ID10236_09092018111954.pdf>. Acesso em: 04/12/2022.

FRANCHINI, A. S. **As Grandes Histórias da Mitologia Greco-romana**. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2012

FRANCHINI, A. S.; SEGANFREDO, Carmen. **As 100 Melhores Histórias da Mitologia: deuses, heróis, monstros e guerras da tradição greco-romana**. 9. ed. Porto Alegre: L&PM, 2007

PACHECO, Daiane Belmonte. **Jogos Digitais no 3º Ano do Ensino Fundamental: um estudo de caso**. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Mídias da Educação). Santa Maria, RS: Universidade Federal de Santa Maria – UFSM, 2017.

RIBEIRO, Fernanda Rodrigues. **Jogos Educacionais Digitais para Ensino de Língua Portuguesa: uma proposta de avaliação didático-pedagógica e ergonômica**. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada). Fortaleza: Universidade Estadual do Ceará – UECE, 2013.