

NOME: RICARDO RIBEIRO MARTINS

TÍTULO: O USO DE JOGOS DIGITAIS PARA O INÍCIO OU CONSOLIDAÇÃO DA ALFABETIZAÇÃO NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

AUTORES: RICARDO RIBEIRO MARTINS, RICARDO RIBEIRO MARTINS, FERNANDA DE JESUS COSTA, TIARA LUIZA FERNANDES NOGUEIRA, CARLA ANTONIA DE SOUZA, MARIANA FERREIRA DA SILVA

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PAEx-UEMG

PALAVRA CHAVE: Alfabetização, letramento(s), jogos digitais

RESUMO

O mundo contemporâneo é fortemente marcado pelo uso, cada vez mais frequente, da tecnologia digital, ao passo que esta se faz presente nos mais diversos ambientes. Considerando que os professores e especialmente os alunos encontram-se constantemente influenciados pela contemporaneidade, é preciso que a tecnologia digital esteja presente também no ambiente escolar. Assim, com a intenção de apurar a capacidade dos jogos digitais contribuírem para os processos de ensino e de aprendizagem de alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental, principalmente no que se refere à alfabetização, tanto com relação à introdução quanto à sua consolidação, criou-se um projeto de extensão baseado nesse tema. Nesse sentido, foram escolhidas duas escolas públicas – uma do município de Belo Horizonte e outra do município de Ibirité – para a execução das atividades em que o principal propósito fosse contribuir para a introdução e a consolidação da alfabetização junto a alunos de duas turmas em cada escola. Foram, então, definidos o número de quatro (04) professoras e cento e dois (102) alunos a serem atendidos pelas ações de aplicação de jogos e apresentação de atividades pós-jogo, visando à comprovação de que as novas tecnologias digitais da informação e da comunicação (TDIC) podem contribuir para o aprendizado e consequente desenvolvimento dos alunos envolvidos. A escolha das escolas em que as ações seriam executadas se deu de forma livre por parte das alunas participantes deste projeto, adotando como pressuposto a necessidade de que aquelas fossem públicas. Uma eleição de jogos digitais online ocorreu a partir do momento que se constatou um empecilho temporal e técnico relacionado à criação de jogos (proposta inicial do projeto) e levou em consideração o método utilizado por seus desenvolvedores para trabalhar o aspecto da alfabetização, sendo que tal avaliação teve como amparo alguns expoentes dessa área de conhecimento. O presente projeto encontra-se na etapa de contato com as escolas e início da aplicação dos jogos. Assim, a partir da aplicação dos jogos digitais selecionados com níveis de dificuldade ascendentes, será apurado o ganho proporcionado aos alunos, por meio de atividades pós-jogo desenvolvidas pelas alunas bolsistas do projeto. Além disso, haverá um espaço de entrevista com as professoras regentes das turmas a fim de que suas impressões sobre o desenvolvimento das ações sejam verificadas com o objetivo de favorecer a reaplicação dessas atividades a alunos futuros ainda que sem a participação direta dos integrantes deste projeto. Neste momento em que o projeto encontra-se em execução, entendemos que o apelo lúdico e dinâmico proporcionado pelo jogo digital tem alcance motivacional, porém ainda é necessário que se analise se seus efeitos contribuem para o desenvolvimento e aprendizado dos alunos, pois pensamos que o interesse de reaplicação por parte das professoras regentes deverá estar diretamente vinculado a esse aspecto. Ainda assim, amparados na psicologia da educação, ressalvadas as divergências teóricas existentes entre as vertentes construtivista e sócio-histórica, o uso de jogos como elementos concretos que permitem a operação dos alunos, dispostos em duplas, pode contribuir para que o conteúdo a ser trabalhado seja aprendido com maior facilidade, estabelecendo assim uma base para avanços futuros. Ademais, ressalta-se a importância fundamental relacionada com o papel do professor como mediador do conhecimento, uma vez que o jogo isoladamente não se apresenta como capaz de proporcionar o aprendizado almejado, devendo ser considerado – em consonância com o que apontam escritos atuais acerca das novas tecnologias digitais da informação e da comunicação aplicadas à educação – como uma ferramenta e, assim, dependente da boa operação de quem o utiliza, bem como da sua articulação com outras atividades que o sucedem visando ao aprendizado e à produção autônoma por parte do aluno. Extrapolar os muros da Universidade deve ter sempre como propósito a contribuição para aqueles que já passaram por esse território, como é o caso das professoras da educação básica envolvidas com as ações pertinentes ao projeto de extensão aqui em pauta, bem como para aqueles que ainda não tiveram essa oportunidade de maneira formal, como os alunos do primeiro ano do ensino fundamental que também participam das atividades. O ganho, contudo, não se apresenta como uma via de mão única, pois para que uma ação qualificada seja empreendida os agentes do projeto devem buscar sempre um embasamento que a sustente, enfatizando assim a necessária articulação entre a teoria e a prática. A referida articulação aponta ainda para a notória possibilidade do encontro de dados e informações que se correlacionam com a pesquisa, elemento inerente à iniciação científica, que além de proporcionar aos alunos participantes a oportunidade de verificarem na prática o efeito e os ganhos qualitativos referentes às atividades baseadas em conhecimentos já sistematizados, criam a possibilidade de um percurso academicamente produtivo, essencial para que as ações dos alunos quando formados apresentem um ganho significativo em relação à qualidade. Assim, como consequência da boa formação dos professores visa-se a uma maior qualificação do processo de alfabetização dos alunos contribuindo, dessa maneira, de forma direta para o cumprimento do Pacto para a Alfabetização na Idade Certa. É, portanto, com o propósito de reafirmação do verdadeiro papel da universidade, a saber, elevar o conhecimento ao atendimento de objetivos para além da esfera particular, que este projeto de extensão se vincula com a comunidade que pode assim usufruir das ações sistematizadas e praticadas por meio de seus integrantes e posteriormente até mesmo na ausência destes.