

JOGOS E A TECNOLOGIA: alfabetizando de forma dinâmica e divertida.

*Karine Lindesay da Soledade de Souza*¹

Resumo: O presente trabalho tem como objetivo abordar o uso de jogos educacionais como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização. Cabe ressaltar que, quando a ludicidade e a tecnologia na educação se unem e são utilizadas como estratégia, o aprendizado se torna mais interessante, envolvente e prazeroso. Isso proporciona ao educando motivação para desenvolver aprendizagens significativas, planejadas pelo educador, além de conectá-los à tecnologia muito utilizada nos dias de hoje. Pretendo compartilhar uma vivência do cotidiano escolar (CERTEAU, 2014) da qual participei como docente junto aos estudantes em uma sala de alfabetização. Tomando como ponto de partida a realidade dos estudantes, propus além das formas já sistematizadas do trabalho com a alfabetização, a introdução de jogos voltados para a leitura e escrita de palavras, desenvolvendo a consciência fonológica (SOARES, 2014; MALUF, 2018). Essa proposta de ação pedagógica desenvolvida com estudantes de 3º ano favorece a aproximação das práticas alfabetizadoras com as tecnologias digitais, tornando possível a inclusão dos estudantes como membros participativos do seu processo de alfabetização de forma lúdica e integrada à realidade. Os referenciais teóricos que me inspiraram a tessitura dessa vivência no campo da Alfabetização foram Soares (2014, 2018); Malluf (2018); Kleiman (1995). Ao vivenciar essa proposta junto aos estudantes, fica evidente que ocorreu uma melhora e um avanço nas formas de aprendizagem, pois sentiram-se mais motivados e disponíveis a realizar as tarefas propostas em sala.

Palavras-chave: Jogos; Tecnologia; Alfabetização; Aprendizagem; Educando.

¹Especialista em Planejamento, Implementação e Gestão da Educação à Distância pela UFF. Professor da Educação Básica do Município do Rio de Janeiro. Contato: karinesoledade@gmail.com

Introdução

A alfabetização é uma das bases para o aprendizado ao longo da vida, permitindo que as pessoas possam se desenvolver e aprimorar seus conhecimentos em diferentes áreas (UNESCO,2003). Por isso é fundamental que a alfabetização seja valorizada e que haja investimentos em políticas públicas e ações que possam garantir o acesso de todos à educação de qualidade. É fundamental que as políticas públicas estejam em consonância com as necessidades e realidades locais, levando em conta as particularidades das comunidades e dos indivíduos que serão beneficiados por elas (GONTIJO,2015). Essas políticas devem incluir a capacitação de professores, o fornecimento de materiais didáticos adequados, a criação de programas de reforço escolar para os alunos em situação de vulnerabilidade, a oferta de transporte escolar e a construção de escolas em regiões remotas.

A alfabetização é um direito de todo cidadão, e cabe ao poder público garantir esse direito, criando condições para que as crianças e jovens tenham acesso a uma educação de qualidade, que os prepare para enfrentar os desafios da vida adulta e contribua para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária.(GONTIJO, 2010, p. 13)

Diante desse direito, é imprescindível que as escolas ofereçam uma educação que ofereça oportunidades a todos os seus cidadãos. Para que seja oferecida uma educação de qualidade na atual sociedade, é necessário que os sujeitos sejam incluídos na era digital, para que tenham acesso às múltiplas linguagens e conhecimentos. Percebemos que as escolas, de certa forma, não foram atingidas amplamente pelo advento da tecnologia digital, o mesmo não pode ser dito da vida das crianças quando estão fora da escola. Pelo contrário, a infância contemporânea está permeada, em alguns sentidos até definida, pela mídia moderna – através da televisão, do vídeo, dos jogos de computador, da Internet, da telefonia móvel, da música popular e pelo leque de *commodities* ligadas à mídia que formam a cultura do consumo contemporâneo (Buckygam, 2005)

Com o objetivo de fomentar a discussão acerca da utilização das tecnologias no processo de alfabetização, este trabalho busca ratificar, através da experiência vivida, a importância da utilização no cotidiano escolar da utilização dessas tecnologias como instrumento de apoio ao processo de aquisição da leitura e da escrita. Principalmente porque essa utilização pode contribuir com o educando, na organização e construção de uma autonomia de estudos.

A tecnologia deve estar presente no processo de alfabetização, especialmente para os estudantes que apresentam distorção idade/série, uma vez que esses já se encontram

muitas vezes desestimulados a aprender. Nesse sentido o uso da tecnologia pode contribuir positivamente no processo de ensino e aprendizagem, tornando-o mais eficiente, eficaz, engajador e adaptado às necessidades individuais de cada estudante.

Em alguns contextos escolares a introdução de recursos tecnológicos pode causar desconforto em alguns alunos que apresentam dificuldades em manuseá-los, entretanto é importante ressaltar que essas ferramentas fazem parte da realidade desses estudantes, que muitas vezes já possuem habilidades no seu uso fora do ambiente escolar. Apoiar a utilização das tecnologias em sala de aula com a participação dos próprios alunos pode aumentar sua motivação e engajamento nas aulas.

Nesse sentido, cabe ao professor oferecer recursos tecnológicos e não ter receio em solicitar apoio dos alunos em determinados momentos. É necessário que o docente planeje as aulas, ofereça novos recursos e medeie o uso dessas tecnologias para que se possa alcançar os objetivos traçados. Ademais, é preciso que se tenha em mente que a insegurança dos alunos em relação ao uso de tecnologias não deve ser vista como um obstáculo, mas como um desafio a ser superado por meio de uma abordagem pedagógica adequada. Desse modo, o docente poderá criar um ambiente de aprendizagem seguro e acolhedor para todos os alunos, promovendo a inclusão digital e o desenvolvimento de habilidades e competências tecnológicas.

Os estudantes estão cada vez mais conectados e familiarizados com o uso de tecnologias em seu cotidiano, o que demanda a adoção de práticas pedagógicas que os estimulem e sejam significativas (Ausubell, 2000). Nesse sentido, é necessário que os educadores repensem suas práticas e incorporem novas metodologias que valorizem a participação ativa dos alunos, a reflexão crítica e a solução de problemas, por meio do uso adequado e efetivo das tecnologias educacionais disponíveis. Assim, poderão oferecer uma educação mais dinâmica, colaborativa e condizente com as necessidades e demandas do mundo contemporâneo.

O docente não necessita deter conhecimento absoluto acerca da tecnologia, contudo é fundamental que esteja habilitado a utilizar os recursos disponíveis de maneira a promover aulas atrativas e significativas para seus educandos.

2 Algumas conversas: fundamentação teórica

A alfabetização efetiva e significativa requer a consideração de estratégias pedagógicas inovadoras, que explorem a ludicidade e o uso da tecnologia como ferramentas de apoio. A combinação desses dois elementos na educação tem demonstrado resultados promissores, tornando o aprendizado mais interessante, envolvente e prazeroso para os alunos (SOARES, 2014; MALUF, 2018).

A utilização de jogos educacionais no processo de alfabetização é uma abordagem que contribui para o desenvolvimento da consciência fonológica, uma habilidade essencial para a leitura e escrita de palavras (SOARES, 2014; MALUF, 2018). Essa introdução de jogos voltados para a leitura e escrita proporciona aos estudantes uma conexão com a tecnologia, que desempenha um papel central na sociedade contemporânea.

Essa abordagem pedagógica, combinada com as práticas tradicionais de alfabetização, promove uma aprendizagem mais integrada, lúdica e contextualizada com a realidade dos alunos. Diversos estudos e teorias embasam a proposta de utilizar jogos e tecnologia no processo de alfabetização. As contribuições de Emília Ferreiro (1986; 2001) sobre a psicogênese da língua escrita fornecem subsídios importantes para compreender o desenvolvimento da leitura e escrita pelas crianças. Soares (2014; 2018) e Maluf (2018) também são referências teóricas relevantes, abordando a importância da consciência fonológica e da ludicidade nesse processo.

No entanto, é fundamental considerar que a utilização da tecnologia no contexto da alfabetização, requer cautela e intencionalidade, levando em conta as características individuais dos alunos e suas necessidades (KLEIMAN, 1995). Nesse processo, o professor desempenha um papel central, planejando atividades, mediando o uso das tecnologias e oferecendo suporte aos alunos (GONTIJO, 2015).

Para isso, é necessário que o docente esteja disposto a aprender e explorar novas ferramentas tecnológicas, mesmo sem ser um especialista na área, visando proporcionar uma educação mais dinâmica e alinhada às demandas do século XXI (AUSUBEL, 2000). Portanto, a fundamentação teórica que sustenta a utilização de jogos educacionais e tecnologia no processo de alfabetização envolve conceitos como a psicogênese da língua escrita, a consciência fonológica, a ludicidade e a valorização das habilidades tecnológicas dos estudantes.

Essa abordagem pedagógica busca tornar o aprendizado mais atrativo, motivador e alinhado com as necessidades e demandas do mundo contemporâneo, oferecendo aos

estudantes uma experiência educativa completa, que integra aspectos tradicionais e tecnológicos de forma equilibrada e coerente.

3 Caminhos metodológicos

Neste trabalho, adoto uma abordagem metodológica baseada nos estudos relacionados aos contextos cotidianos, com o intuito de explorar e analisar as múltiplas facetas desses contextos. Através da minha experiência como educador, apresento os conhecimentos e significados construídos nos diferentes momentos e ambientes da escola, conforme descrito por Andrade, Alves e Caldas (2019) em seu estudo sobre esse tema.

Minha história começa em 2016 em minha primeira experiência profissional em uma unidade escolar do município do Rio de Janeiro com alunos a partir de 11 anos de idade em turmas de 3º ano do Ensino Fundamental, analfabetos. Alguns reprovados mais de duas vezes no ano de escolaridade citado, ambas com capacidade para até trinta alunos. Esses alunos vinham de várias tentativas educacionais em alfabetizá-los, porém sem sucesso.

Em uma das minhas primeiras aulas, ofereci o celular para que pudessem brincar em um jogo voltado para a alfabetização e percebi que toda a turma mudou de comportamento para que pudessem participar da atividade. O jogo consistia em formar a palavra baseada na imagem e som apresentado em cada sílaba disponibilizada pelo jogo, cabia ao aluno descobrir através do som e escrita as sílabas corretas para escrever o nome da figura.

Após essa observação procurei na escola o material que iria necessitar para as próximas aulas que tinha planejado, mas não estavam disponíveis na escola que não tinha nem acesso à internet.

Em determinadas escolas municipais, é notável a subutilização dos recursos tecnológicos como ferramentas que podem contribuir significativamente para o processo de ensino e aprendizagem da alfabetização. Muitas instituições não dispõem de equipamentos eletrônicos como televisores, computadores e projetores em suas salas de aula, e os professores não têm fácil acesso a esses recursos. A gestão escolar, muitas vezes composta por indivíduos com vasta experiência no campo da educação, mas sem formação continuada, não considera a informatização das salas de aula uma prioridade. Quando tais recursos estão disponíveis, as escolas dificultam sua utilização, exigindo aviso prévio e não disponibilizando o suficiente para que todos possam utilizá-los. O tempo despendido para montar e utilizar esses recursos, pode contribuir para a desmotivação do uso dos mesmos. Para oferecer aulas dinâmicas e diferenciadas, o profissional docente precisa contar com a sorte de ter o equipamento adequado disponível para o seu uso no dia.

Alguns pensadores como Papert e Moran concordam que a falta de recursos

tecnológicos nas escolas pode limitar as possibilidades de aprendizagem dos alunos, e que é importante investir em tecnologias educacionais e capacitação de professores para utilizá-las de forma efetiva.

Papert (1993) diz que o uso de tecnologia na educação é uma ferramenta poderosa para a alfabetização, especialmente para crianças que têm dificuldades com métodos de ensino tradicionais. Ele acreditava que a tecnologia pode ser utilizada como um instrumento para que os alunos possam construir seu próprio conhecimento, em vez de simplesmente receber informações dos professores.

Moran (2007), disserta a importância do uso da tecnologia para promover a interação e a colaboração entre os alunos, bem como para tornar o processo de aprendizagem mais personalizado e adaptado às necessidades individuais de cada estudante.

O trabalho foi realizado com a utilização de recursos próprios e com a finalidade de mostrar e comprovar as mudanças que podemos realizar em conjunto com os recursos tecnológicos em turmas do 3º ano do Ensino Fundamental, formada por alunos que passavam pelo processo de alfabetização tradicional por pelo menos dois anos e sem sucesso. Foi ofertado diversos recursos visuais como vídeos e jogos educacionais, respeitando os níveis de cada aluno e fazendo-os interagir uns com os outros em busca do conhecimento e se desafiando a cada jogo ofertado, aumentando gradativamente os níveis de dificuldades existentes no processo de alfabetização.

No contexto da intervenção pedagógica, foi adotada a estratégia de agrupar as turmas com base nos níveis de aprendizagem individuais, viabilizando a realização de atividades customizadas para cada grupo. Como parte dessa abordagem, foi deliberado incorporar, uma vez por semana, a utilização de jogos educativos, a exemplo do Lele Sílabas. Esse jogo se destaca pela sua capacidade de promover a percepção sonora das sílabas, sendo que, ao selecionar uma imagem e interagir com ela, a sílaba correspondente é auditivamente reproduzida, o que se configura como um recurso facilitador no processo de alfabetização.

Tal pensamento foi embasado na leitura dos estudos sobre a psicogênese da língua escrita, onde Ferreiro enfatiza a relevância de desenvolver a consciência fonológica e a compreensão dos sons da fala como base para a aprendizagem da escrita e leitura. Em suas obras, como "A Psicogênese da Língua Escrita" (1986) e "Reflexões sobre Alfabetização" (2001), Ferreiro discute a importância de explorar os aspectos sonoros e fonéticos das palavras no processo de alfabetização. A partir dessa constatação, observou-se um aumento na atenção dos alunos em relação aos sons que eram apresentados ao ler as palavras e textos que surgiam em seu cotidiano. Eles passaram a estabelecer associações entre essas sílabas e outras que surgiam, resultando em um processo de aprendizagem simples e natural entre eles.

3 Considerações finais

Os resultados obtidos evidenciaram que a introdução de recursos tecnológicos, como jogos educativos e vídeos, proporcionou mudanças significativas no processo de alfabetização dos alunos do 3º ano do Ensino Fundamental. Ao utilizar esses recursos, adaptados aos níveis de aprendizagem individuais, foi possível promover a interação entre os alunos, estimulando a busca pelo conhecimento e o enfrentamento de desafios.

A estratégia de agrupar as turmas com base nos níveis de aprendizagem, permitiu a realização de atividades customizadas, atendendo às necessidades específicas de cada grupo. A inclusão semanal do jogo educativo Lele Sílabas revelou-se especialmente eficaz na percepção sonora das sílabas, uma vez que, ao interagir com as imagens, os alunos eram expostos ao som correspondente a cada sílaba, o que facilitou o processo de associação entre sons e escrita.

Portanto, os resultados obtidos reforçam a importância do uso de recursos tecnológicos e da adoção de estratégias pedagógicas personalizadas no processo de alfabetização, contribuindo para a melhoria do desempenho dos alunos e ampliando suas habilidades de leitura e escrita.

Ao adotar essa abordagem, foi observado um avanço significativo nas formas de aprendizagem dos alunos, que se mostraram mais motivados e engajados nas atividades propostas. A utilização dos jogos educacionais proporcionou um ambiente mais interessante, envolvente e prazeroso, conectando os alunos à tecnologia que faz parte de seu cotidiano.

Os resultados dessa experiência reforçam a importância de incluir as tecnologias no processo de alfabetização, especialmente para estudantes com distorção idade/série, que muitas vezes se encontram desmotivados. O uso adequado e efetivo das tecnologias educacionais pode tornar o processo de ensino e aprendizagem mais eficiente, adaptado às necessidades individuais de cada aluno e mais estimulante.

É fundamental que os professores estejam capacitados para utilizar os recursos tecnológicos de forma pedagogicamente adequada, planejando as aulas e mediando o uso das tecnologias. A insegurança dos alunos em relação ao uso de tecnologias não deve ser vista como um obstáculo, mas como um desafio a ser superado por meio de uma abordagem pedagógica acolhedora e inclusiva.

O contexto contemporâneo exige que os educadores repensem suas práticas e incorporem metodologias que valorizem a participação ativa dos alunos, a reflexão crítica e a solução de problemas por meio do uso das tecnologias educacionais. Essa abordagem

possibilita uma educação mais dinâmica, colaborativa e alinhada às demandas da sociedade atual.

Nesse sentido, é fundamental que as escolas ofereçam uma educação de qualidade, proporcionando oportunidades igualitárias a todos os estudantes. Políticas públicas e investimentos devem ser direcionados para a capacitação de professores, fornecimento de materiais didáticos adequados e criação de programas de reforço escolar, entre outras medidas que garantam o acesso de todos à educação de qualidade.

Em suma, o uso de jogos educacionais como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização mostra-se promissor, possibilitando uma aprendizagem mais significativa e prazerosa para os alunos. A incorporação das tecnologias educacionais no contexto escolar é essencial para acompanhar as transformações da sociedade e preparar os estudantes para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo.

Referências

SILVA, M. L. **O emprego das tecnologias educacionais no currículo e na alfabetização.** Revista Aprendizagem & Tecnologia, 2002.

BUCKINGHAM, David. **After the Death of Childhood: Growing Up in the Age of Electronic Media.** Cambridge: Polity, 2000.

SOFFNER, M. A. R., & Barbosa, R. A. **Tecnologia e Educação: Novas possibilidades, novos desafios.** In Anais do Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE). Recife: CBIE, 2011.

PAPERT, S. **The Children's Machine: Rethinking School In The Age Of The Computer.** New York: Basic Books, 1993.

MORAN, J. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** Campinas: Editora Papyrus, 2007.

GONTIJO, Carlos. **Alfabetização: a questão da avaliação e o direito de aprender.** São Paulo: Editora Contexto, 2010.

MORAIS, Artur Gomes de. **Ortografia: Ensinar e Aprender.** São Paulo: Editora Ática, 2012.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano.** Artes de fazer. 16ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2014.

BUCKINGHAM, David. **Crescer na era das mídias eletrônicas.** São Paulo: Loyola, 2005.

KLEIMAN, A. B. **Letramento e Alfabetização: as muitas facetas.** São Paulo: Editora Contexto, 1995.

UNESCO Office in Brasilia [834], Brazil. Ministry of Education [395]. **Alfabetização como liberdade.** 69 p. Brasília, 2003.

GONTIJO, Carlos. **Políticas públicas e educação: desafios e perspectivas.** São Paulo:

Editora Cortez, 2015.

AUSUBEL, D. P. **The Acquisition and Retention of Knowledge: A Cognitive View**. Kluwer Academic Publishers, 2000.

FERREIRO, E., & Teberosky, A **A psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 1986.

FERREIRO, E. **Reflexões sobre alfabetização**. São Paulo: Editora Cortez, 2001.