

Aprendizagem e aprimoramento de ferramentas digitais para apoio a alfabetização

Autores: Natália Dantas Ferreira, Rita de Cássia C. Teixeira

Colaboradores: Cláudia Helena Araújo Baldo, Diogo Porfírio de Castro Vieira

Centro Universitário Barão de Mauá

nataliadf605@gmail.com, ritaconstantini34@gmail.com

Resumo

O artigo apresenta o projeto de Iniciação Científica realizado no ano de 2019, a pesquisa busca amparar o processo de alfabetização através de ferramentas digitais. Voltado para a faixa etária a partir dos 4 anos, o game proporciona a criança-jogadora experiências diversas que envolvem no processo fases e atividades fundamentais e facilitadoras na evolução da alfabetização e letramento.

uma condição em que não consegue se expressar e aplicar na prática socialmente seus conhecimentos, pois são escassos e tem pouco referencial – fôrma-leitor, para outro patamar na qual agora o mesmo consegue se expressar, tem conhecimentos diversos, procura sempre ser dinâmico e ter parâmetros diversos que auxiliarão no seu progresso – sujeito-autor.

Este game será de grande valia no crescimento individual de cada criança e por essa razão sua utilização atrelada com o conteúdo vivido em seu ambiente escolar, passará a ter um real significado na vida de cada um deles.

Introdução

Ferramentas tecnológicas estão à disposição de toda a população mundial, pensar em formas de utilizá-las no campo educacional é uma forma favorável e diversificada para auxiliar os alunos na compreensão de conteúdos que por muitas vezes para eles são grandes desafios na sala de aula. As crianças atualmente já crescem neste meio tecnológico e por isso desde cedo são deslumbrados por jogos e meios de entretenimento “vazios”, por se tratarem de games que apresentam estratégias focadas em proporcionar ao jogador apenas passar o seu tempo realizando atividades mecânicas e desconexas, sem embasamento e enriquecimento de novos conhecimentos.

O intuito de construir este jogo surgiu da necessidade de retirar o aluno deste “círculo mecânico” e fazê-lo entender que um game pode mais que apenas um mero passatempo, podendo tornar ferramenta de apoio indispensável no processo de alfabetização e letramento.

O game em elaboração na pesquisa procura constantemente proporcionar aos alunos-jogadores o embate de ideias e ideais que permite a estas crianças uma mudança de pensamentos e posterior amadurecimento da mesma forma. O foco central deste jogo é encaminhar o aluno de

Objetivo

A pesquisa visa ao estudo de soluções criativas no que tange à temática de alfabetização, por meio da utilização de ferramentas digitais – em nosso caso, especificamente, por meio de um game mobile. Para trabalhar de forma dinâmica, inteligente, lúdica e pedagógica tanto a concepção de alfabetização quanto a possibilidade de uma nova linguagem através da escrita do aluno-jogador, o jogo digital a ser desenvolvido pretende deixar de lado as dinâmicas mecânicas engessadas; para tanto, pretende-se desenvolver a promoção de um espaço de criação de novos gestos interpretativos, tencionando um posicionamento para além da fôrma-leitor. Entretanto, a proposta não é deixar o método já utilizado pelo professor para a alfabetização e letramento de lado, mas enriquecê-lo com a ferramenta digital do game de modo que auxilie e descomplique a construção destes conhecimentos. Durante esse processo, buscamos referências na literatura infantil e em teóricos da pedagogia e do game design. A concepção visual, a boa jogabilidade e o aprendizado lúdico são nossas metas de desenvolvimento para o jogo em questão.

Métodos e Procedimentos

Além disso, selecionamos obras literárias infantis, como por exemplo, “Peter Pan” e “Mágico de Oz”, as quais contribuirão para nosso projeto, ademais, “Alice no país das maravilhas”, que embasa nosso game, considerando o processo de coleta de dados ininterrupto, já que informações são necessárias e importantes para enriquecer nosso conhecimento aqui aplicado. As reuniões semanais foram importantes para dar continuidade na montagem do game, de modo que, partindo da premissa histórica já estruturada anteriormente, na qual a criança-jogadora “cai” dentro de um livro em branco e neste ela precisa construir a sua própria história, agora iniciamos a estruturação do primeiro mundo que ela deverá enfrentar as fases e realizar as atividades.

Determinamos que cada mundo será focado em um dos livros e serão compostos por blocos de fases.

Ressaltando que o jogador-criança, tende a ter um desinteresse pela leitura e para conquistar o universo desse game, precisará se encantar com os clássicos da literatura. A ideia de embasar estes contos nos mundos proporcionará uma melhor interação da criança-jogadora no andamento do game que sucederá nas fases (atividades pedagógicas), manifestando em vários momentos, elementos dessas histórias, como por exemplo, personagens, símbolos, entre outros, que façam o jogador-criança identificar e fazer referência àquilo que ele já conhece (os clássicos).

Entretanto, não seguindo convencionalmente o andamento tradicional das histórias já existentes, no jogo os contos “conversarão” entre si, se relacionarão de modo que uma história será complemento da outra, com o intuito de que a criança-jogadora compreenda que a história pode ser criada e contada do seu modo, com elementos únicos e baseados nas suas próprias experiências.

Resultados e Discussões

Partindo do que já foi construído, no caso a forma como a criança “cai dentro do livro” e algumas outras configurações quanto a como poderiam ser enfeitados, customizados e criados os personagens seguindo as preferências individuais de cada criança-jogadora que estiver interagindo com o jogo, o foco maior foi construir o primeiro mundo do jogo para ser um guia dos próximos que virão a ser efetuados no futuro.

Cada mundo é voltado para um dos livros, totalizando três mundos no total, e o primeiro é baseado no livro “Alice no país das maravilhas”.

Aqui foram criadas algumas fases que tinham relação direta com o livro, no que diz respeito ao cenário, o plano de fundo, o caminho em que o personagem percorre: em dado momento o personagem percorrerá por uma fase em que todos os elementos de interação como obstáculos serão pequenos e em outra em que todos serão grandes.

Alguns personagens foram também selecionados para participarem do jogo, referente a algum atributo que possuíam e que de alguma forma poderiam favorecer no desenvolvimento da criança que está jogando, como: os gêmeos, que são confusos em suas ações (um deles entregará o mapa para o jogador no começo do jogo, porém ao final a criança compreenderá que quem entregou o mapa foi o gêmeo errado e que na verdade a ideia inicial era o próprio jogador criar seu próprio destino); o coelho, relação de tempo/prazo (logo na primeira fase ela poderia ter tempo, mas não necessariamente todas terão tempo / no andamento do jogo sempre que o mesmo aparecer será para desafiar a criança a realizar alguma atividade que envolva a questão do tempo); a lagarta absolém, representa o inconsciente; o gato chemise, fornecerá charadas no andamento do jogo; e ainda o chapeleiro maluco, será o “chefão”, que na verdade só estará assim por ser afetado por uma força maior.

As atividades serão recursos importantes que ficarão localizados dentro das fases, por isso algumas ideias já foram construídas para serem ferramentas auxiliaadoras através do intuito do game:

- Durante o andamento do jogo a interação com as letras será constante, portanto se tratando de um jogo em que é voltado para a alfabetização e o letramento durante o caminho percorrido pelo jogador em cada uma das fases encontrará letras escondidas que o auxiliarão na construção de palavras presentes na história e que ao fim da fase se forem encontradas todas as letras formando de fato a palavra completa gerará uma quantidade de pontos, transformados em recompensa, moedas.
- Para que o andamento do jogo seja salvo durante o caminho da fase, jogador deverá encontrar o relógio do coelho e no lugar em que pegar este, seu jogo ficará salvo.
- Enquanto o jogador estiver percorrendo determinada fase, precisará de objetos para ajudá-lo a prosseguir, nestes momentos encontrará objetos, nos quais poderá muda-los de acordo com a sua necessidade. Por exemplo: Em determinado momento da fase a criança-jogadora para continuar seu percurso precisa de uma ESCADA para subir em

algum outro lugar e pegar alguma moeda ou recompensa, porém o que ela encontrou no caminho foi uma ESPADA, neste momento o jogador pode clicar em cima da imagem da espada que ela se transformará na escada.

Todas as ferramentas criadas têm o intuito principal de fazer com que o processo escolar de alfabetização e letramento escolar tenha mais sentido e valor para as crianças quando unido ao game. Encontrar jogos virtuais que proporcionem esse vasto aprendizado é uma procura quase nula, então realmente elaborá-lo mesmo que seja um desafio do mesmo modo é enriquecedor.

Ter planejado o como será o primeiro mundo do game virá a ser de grande valia para os próximos passos, se as próximas ideias que virão seguirem o mesmo conceito de tentar criar um jogo que aborde toda a realidade do processo de alfabetização e letramento escolar já existente, que inclui todas as dificuldades, descobertas e conhecimentos encontrados pelos alunos durante o percurso o resultado final desta ferramenta será fundamental para o desenvolvimento das novas gerações.

Conclusão

Concluimos até aqui que, somos capazes de reinventar maneiras de resgatar a atenção, o interesse e a percepção educacional dos alunos, principalmente das novas gerações, propagando o conhecimento através do lúdico e atrativo, buscando oferecer o vasto caminho da aprendizagem, envolto ao letramento, ressaltando a importância da leitura e da alfabetização, direcionado aos jogos educativos.

O educador deve estar atento na atualidade a essas ferramentas digitais e os aspectos pedagógicos, lúdicos e fundamentais para a educação que eles podem vir a proporcionar.

A tecnologia deve estar disponível para que possamos moldá-la e adaptá-la às nossas necessidades e preferências, ela não é apenas algo raso e para descontração, sua utilidade pode ir além e ser uma grande aliada no processo de ensino-aprendizagem.

Referências

CARROLL, Lewis. Alice: Aventuras de Alice no país das Maravilhas & Através do espelho. Zahar, 2013.

WEILLER, Thais Arrias. Game Start: Lições de Game Design para começar seu videogame. Editora Blucher, 2015.

TFOUNI, Leda Verdiani. Letramento e alfabetização. São Paulo: Cortez, 2010.

ROGERS, Scott. Level Up: um guia para o design de grandes jogos. Blusher, 2013.

SOARES, Magda. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n. 25, abr. 2004. Disponível em <<http://dx.doi.org/10.1590/S1413-24782004000100002>>. Acesso em 27/03/2019.

BAUM, L. Frank. O Mágico de Oz. [S. l.]: Autêntica, 1919. 208 p. Tradução de: W. W. Denslow.

BARRIE, J. M.. Peter Pan. [S. l.]: Autêntica, 1905. 192 p. Tradução de: Cristina Antunes.

FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. Psicogênese da Língua Escrita. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

CURTO, Luis M.; MORILLO, Maribel M. & TEIXIDÓ, Manuel M. Escrever e ler: materiais e recursos para a sala de aula. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000, volume II.

MORTATTI, M. R. L. Educação e letramento. São Paulo: UNESP, 2004.

TEBEROSKY, Ana e TOLCHINSKY, Liliana. Além da alfabetização: a aprendizagem fonológica, ortográfica, textual e matemática. São Paulo: Ática, 3ª edição: 1997.

SOLÉ, I. Estratégias de leitura. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DE SÃO PAULO.
Ler e escrever: guia de planejamento e orientações didáticas: professor alfabetizador 1ª série. São Paulo: FDE, 2011, Volumes 1 e 2. Disponível em <<http://lereescrever.fde.sp.gov.br>> Acesso em 21/04/2019.