

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Fernanda Carla Corrêa de Oliveira Cassimiro

**MÍDIAS NA ALFABETIZAÇÃO:
O uso de jogos como forma de potencializar a aprendizagem**

JUIZ DE FORA
2019

Fernanda Carla Corrêa de Oliveira Cassimiro

**MÍDIAS NA ALFABETIZAÇÃO:
O uso de jogos como forma de potencializar a aprendizagem**

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientadores: Prof.^a . (Ms.) Amanda Sangy Quiossa
Prof.^a. Marianna Panisset Pedreira Ferreira Ribeiro

JUIZ DE FORA
2019

Fernanda Carla Corrêa de Oliveira Cassimiro

**MÍDIAS NA ALFABETIZAÇÃO:
O uso de jogos como forma de potencializar a aprendizagem**

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof(a). Dr(a). orientador(a)

Membro da banca

Membro da banca

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar as mídias em geral (jornais, revistas, televisão, som, filmes, música, computador e internet) em especial os games, como instrumentos enriquecedores na formação do conhecimento dos estudantes no ciclo de alfabetização (1º a 3º ano do ensino fundamental). Trata-se de um relatório de experiências da elaboração de dois produtos: uma reportagem sob o título: “O uso de mídias na alfabetização” e a criação de um “Quiz sobre sílabas complexas” como trabalho de conclusão de curso de Especialização em Mídias na Educação.

Palavras-chave: Educação. Mídias. Alfabetização.

SITE

<https://sites.google.com/view/letramento-e-midia/p%C3%A1gina-inicial>

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como base um relatório da criação de dois produtos com a finalidade de analisar o uso das mídias na alfabetização.

Como produtos deste trabalho foram produzidos uma reportagem baseada em entrevistas com professoras alfabetizadoras da rede pública do município de Cataguases, em que foram feitas perguntas acerca do uso de mídias em suas práticas pedagógicas e as mídias mais utilizadas, também a criação de um game voltado à educação. O game consiste em um “Quiz” com a temática de sílabas complexas em nível de alunos do 2º e 3º ano do ciclo de alfabetização, como uma maneira de avaliar os conteúdos absorvidos pelos discentes. É uma sequência didática para implementação do mesmo. “Segundo Vygotsky, o processo de internalização do processo de escrita requer uma intervenção intencional dos docentes para encontrar diversificados métodos que possibilitem aos alunos esse processo complexo de aprendizagem” (CASTORINA, 1996). Assim sendo, cabe aos docentes encontrar formas de tornar o conteúdo a ser repassado mais familiar e prazeroso.

Como professora alfabetizadora da rede pública estadual de Minas Gerais, me deparei com a seguinte realidade: grande parte dos meus alunos convive e interage diretamente com os avanços tecnológicos como: computadores, tablets, smartphones, smart-tvs e até mesmo mídias sociais como: *Facebook* e *Instagram*; mas apresentam grandes dificuldades quanto a leitura, interpretação de textos e conhecimentos matemáticos. Segundo Gadotti (2000) “A educação opera com a linguagem escrita e a nossa cultura atual dominante vive impregnada por uma nova linguagem, a da televisão e a da informática, particularmente a linguagem da Internet.” Ou seja, para obtermos sucesso na educação atual é importante que saibamos mesclar o tradicional com o novo, trabalhar em cima da realidade dos discentes. De acordo com Prensky (2010) "para que a tecnologia tenha efeito positivo no aprendizado, o professor primeiro tem de mudar o jeito de dar aula", ou seja o docente e sua prática devem adaptar-se a tecnologia e costumes da realidade do educando.

2. PRODUTOS

Os produtos apresentados neste trabalho podem ser classificados como pesquisas; com o objetivo de demonstrar que as mídias (jornais, revistas, televisão, rádio, computador, internet e etc.) em especial os games tão comuns no nosso dia-a-dia podem ser grandes instrumentos na alfabetização. “A alfabetização é um momento fantástico de descoberta do mundo para as crianças. Nesse período, somar recursos digitais às aulas ajuda a tornar o ambiente interativo, lúdico e também muito atrativo”(GAROFALO,2018).

“Para Vygotsky, o processo de aprendizagem está centrado na internalização de instrumentos culturais, permitindo que a criança avance rumo aos sistemas conceituais” (CASTORINA, 1996).

- a. Pré-produção: Investigação de quais mídias são utilizadas e de que forma são usadas no processo de alfabetização. E pesquisas junto a professores alfabetizadores e alunos, sobre as mídias mais utilizadas em sala de aula.
- b. Produção: Entrevistas com professoras alfabetizadoras quanto ao uso de mídias e a importância das mesmas em sala de aula. Montagem do Quiz sobre sílabas complexas.
- c. Pós-produção: A partir das entrevistas foi possível produzir a reportagem e entender que carecemos de mudanças nas metodologias dos docentes alfabetizadores e também de capacitação dos mesmos para o uso das mídias. O Quiz ficou simples, porém o conteúdo é adequado para a faixa etária dos estudantes em processo de alfabetização.

2.1 Pré-produção e análise

O objetivo deste trabalho é investigar quais mídias são utilizadas no processo de alfabetização; e analisar o uso das mesmas nas práticas pedagógicas do ciclo de

alfabetização e seus resultados; e, por fim, desenvolver uma estratégia que permita maior interatividade entre as mídias e o alfabetizando.

Foram realizadas entrevistas com professoras alfabetizadoras em que as perguntas giraram em torno do uso de mídias em suas práticas pedagógicas, a partir das respostas foi elaborada a reportagem sobre a usualidade e eficácia do uso de mídias em sala de aula. Com base nas entrevistas e também minha atuação como professora alfabetizadora foi possível nortear a elaboração do Quiz sobre sílabas complexas. O game consiste em um jogo de questionários sobre a escrita de palavras com sílabas complexas, o mesmo tem como objetivo fazer uma avaliação dos conhecimentos dos alunos.



Figura 1: Professoras Regina Maria de Oliveira, Fernanda Carla, Simone Guedes e Monica Ventura Reis em Feira de Ciências na E. E. Dr. Norberto C. Ferreira minutos antes da entrevista. Fonte: (autor) Foto tirada em: 23/11/18. Acervo próprio.

2.2 Produção e pós-produção

As entrevistas com as professoras Alfabetizadoras Mônica Ventura Reis e Regina Maria de Oliveira continuam as seguintes perguntas: Nome? Há quanto tempo leciona e para que série? Faz uso de mídias (tv, som, computadores, jogos e etc.) em seu dia-a-dia na sala de aula? Você acredita que o uso de mídias pode auxiliar na alfabetização? A partir dessas entrevistas foi produzida uma reportagem sobre o uso de mídias na alfabetização.

As entrevistas serviram também para nortear a produção do Quiz sobre sílabas complexas. O game foi elaborado no *PowerPoint* de forma simples, pois as professoras relataram não fazer uso de certas tecnologias porquê em muitas ocasiões elas não entendem o funcionamento do game ou aparelho. Para facilitar a utilização o “Quiz sobre sílabas complexas” não necessita de acesso à internet, e roda no modelo de apresentação. O game tem como público alvo alunos do 2º e 3º anos do ensino fundamental, sendo o eixo central a apropriação do sistema de escrita. E como objetivos a composição de palavras a partir de sílabas; identificação de fonema/grafema em uma palavra, o domínio de regularidades e irregularidades ortográficas.

O game em questão foi aplicado em alunos do projeto tempo integral da Escola Estadual Dr. Norberto Custódio Ferreira no município de Cataguases. O projeto na escola funciona com uma turma multisseriada de alunos do 1º ao 5º ano do ensino fundamental. A aplicação aconteceu no laboratório de informática da escola, onde os alunos se sentaram em duplas para jogarem o Quiz sobre sílabas complexas. A experiência foi um sucesso, as crianças conversavam sobre seus erros e acertos e apostavam entre elas para ver quem completaria o game primeiro.

Segundo (RIBEIRO, 2016)” por mais que se possa aprender na inteiração com um game, nada se compara às possibilidades de construção do sentido a partir da inteiração com outros sujeitos após o jogo.” Assim sendo, acredito que o a experiência do aprendizado foi válida, pois ao final os discentes conversavam sobre o game, as partes mais fáceis e difíceis segundo eles e sobre o aprendizado que tiveram.

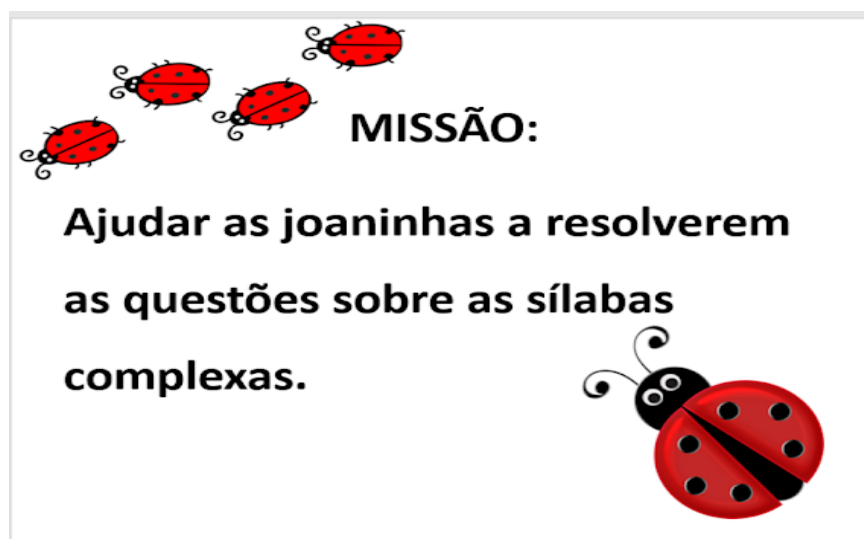


Figura 2: Primeira tela do Quiz: Missão.

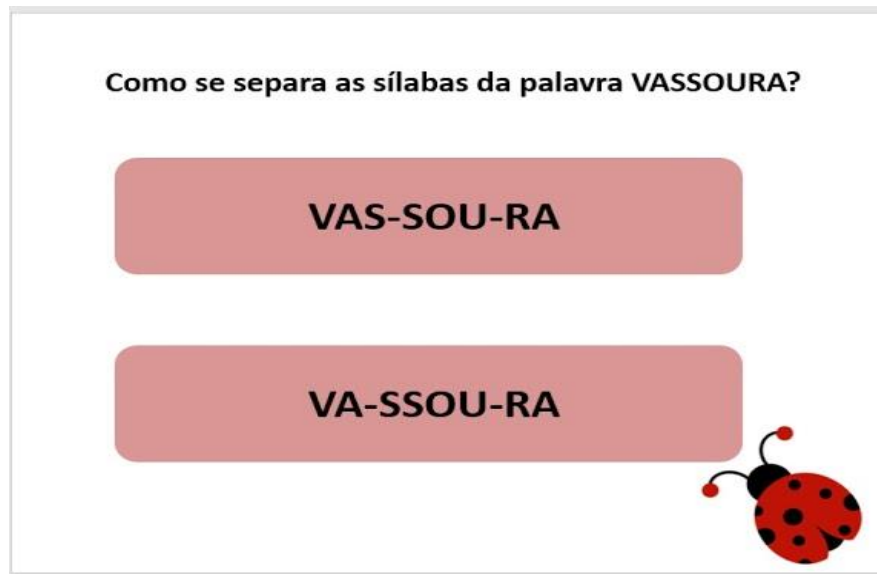


Figura 3: Primeiro questionamento do game.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vivemos em uma sociedade extremamente tecnológica que está sempre se reinventando, e é importante que a educação acompanhe os avanços da sociedade.

Em minha prática docente e também na elaboração da reportagem baseada nas entrevistas com as professoras alfabetizadoras percebi que ainda temos muito que melhorar em relação ao uso das mídias em sala de aula. A tecnologia tão comum ao educando ainda é um tabu pra alguns professores. As crianças de hoje são especialistas em aparelhos como televisões, rádios, DVDs, celulares e tablets; mas são carentes em leitura e interpretação. Penso que incluir a realidade o educando nos processos de ensino/aprendizagem será de grande valia.

O “Quiz sobre sílabas complexas” um dos produtos criados para elaboração deste relatório em sua aplicação com os alunos da turma de tempo integral mostrou que é possível misturar tecnologia com os conteúdos básicos de sala de aula de uma maneira simples, que se bem trabalhado se tornaria uma ferramenta eficiente no auxílio a alfabetização.

Dessa forma, para obtermos sucesso na educação é fundamental que saibamos alternar entre o tradicional e o novo. Por isso é tão importante o uso de mídias como estratégias de alfabetização. Pois assim é possível mesclar o método tradicional com práticas da realidade do educando, tornando assim a alfabetização mais estimulante.

5. REFERÊNCIAS

CASTORINA, Antônio et. al. **Piaget_Vygotsky**: Novas contribuições para o debate. São Paulo: Ática, 1996.

GADOTTI, Moacir. **Perspectivas atuais da educação**. São Paulo em perspectiva. São Paulo.14(2) 2000.

GAROFALO, Débora. **Como as tecnologias contribuem para o processo de Alfabetização**: 2018. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/4854/blog-tecnologia-como-as-tecnologias-contribuem-para-o-processo-de-alfabetizacao>> Acesso em: 22 de dezembro de 2018.

RIBEIRO, Janaina de Oliveira Nunes. **newgames e aprendizagem**: possibilidades de construção do conhecimento a partir da inteiração com jogos digitais. Dissertação (dissertação em Educação) – UFJF. Juiz de Fora 2016.

_____. O Aluno virou o especialista: entrevista. [08 de julho, 2010]. São Paulo: Portal da Revista Época. Entrevista concedida a Camila Guimarães. Disponível em <<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI153918-15224,00-MARC+PRENSKY+O+ALUNO+VIROU+O+ESPECIALISTA.html>> acesso em 02de Março de 2019.