

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

Sônia Cristina Hansen de Paiva

A UTILIZAÇÃO DE GAMES NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

JUIZ DE FORA
2019

Sônia Cristina Hansen de Paiva

A UTILIZAÇÃO DE GAMES NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

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. Dr. Jorge Carlos Felz Ferreira
Prof^(a). Tânia Maria dos Santos

JUIZ DE FORA
2019

Sônia Cristina Hansen de Paiva

A UTILIZAÇÃO DE GAMES NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

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

Diante dos grandes desafios inerentes à Educação e às tecnologias, em especial a informática, o presente trabalho faz uma reflexão sobre as possibilidades de contribuição dos games para o processo de alfabetização na Educação Infantil e nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Para a realização deste trabalho foram desenvolvidos dois produtos: um ensaio fotográfico dos alunos da Educação Infantil e primeiro ano do Ensino Fundamental, e um vídeo de alguns trechos da aula de informática de algumas turmas do primeiro ano. Espera-se que este estudo possa contribuir, de algum modo, para um repensar sobre o valor do uso da informática na educação e suas possibilidades de enriquecimento do processo de alfabetização, além do novo papel do educador diante dos novos desafios e mudanças na sociedade moderna.

Palavras-chave: Informática; Processo de alfabetização; Produtos; Tecnologias.

SITE

<https://sites.google.com/view/midias-na-educacao-soniahansen>

1 INTRODUÇÃO

Na sociedade atual, a informática vem adquirindo cada vez mais importância no ambiente escolar. As crianças têm acesso muito cedo às tecnologias, sobretudo ao computador e, portanto, a inserção dos recursos de informática na educação tem sido tema de estudo e preocupação entre educadores.

Sem dúvida, a tecnologia atingiu a todos. A informática é uma realidade e trouxe muitas mudanças na vida social das pessoas e essas mudanças influenciam diretamente a educação. Portanto, o uso do computador no processo de ensino-aprendizagem deve ser encarado como um desafio e levado a sério.

Segundo Haetinger (2003), dois aspectos compõem a utilização da informática na escola: a técnica utilizada e o conhecimento construído, que se relacionam de maneira dialética. Essa relação é evidenciada quando a apropriação da técnica pelo aluno propicia uma melhor interação com o conhecimento que ele constrói. Esse conhecimento ampliado promove um maior domínio da técnica.

Há 12 anos trabalho dando aulas de Informática desde o maternal até o 1º ano do Ensino Fundamental. Durante todo esse tempo, tive a oportunidade de acompanhar o desenvolvimento de muitos alunos que passaram por mim. Desde os mais tranquilos e centrados até os mais agitados e dispersos. Alguns com sérios problemas de concentração, outros com grandes dificuldades de aprendizado, sem falar naqueles que chegam com laudo de autismo, hiperatividade, déficit de atenção e outros problemas que comprometem o desenvolvimento e a convivência do aluno no ambiente escolar. Em muitos desses casos, foi possível perceber que alunos que apresentavam sérios problemas na sala de aula, sejam eles comportamentais ou de aprendizagem, tinham um resultado diferenciado nas aulas de informática. O que a professora muitas vezes não conseguia de retorno na sala de aula era não só alcançado, mas alcançado com grande facilidade nas aulas de informática.

Partindo dessa vivência, escolhi o tema “A utilização de games no processo de alfabetização”. Pude perceber que os games ajudam a criança no seu desenvolvimento como um todo sendo capazes, inclusive, de reduzir a agressividade e de auxiliarem na construção de seu conhecimento. Jogando, o aluno é capaz de criar, comparar, analisar, nomear, associar, classificar, compor, conceituar, calcular, etc.

Os games têm a capacidade de trazer o mundo para a realidade da criança, possibilitando o desenvolvimento de sua inteligência, de suas habilidades e de sua criatividade.

Neste contexto, o presente estudo pesquisará o uso dos games na Educação Infantil e Primeiro Ano do Ensino Fundamental e sua relevância no processo de alfabetização, relacionando informática e aprendizagem e o professor frente às novas tecnologias.

Para a realização desta pesquisa, dois produtos foram desenvolvidos. O primeiro produto escolhido foi um ensaio fotográfico das aulas de informática de diferentes turmas da Educação Infantil e do 1º Ano do Ensino Fundamental do Colégio Santa Catarina de Juiz de Fora, com o objetivo de mostrar que, desde muito cedo, as crianças já têm grande interesse pelos games, e estes, por sua vez, muito podem contribuir no processo de alfabetização. Fotos das telas também foram tiradas para que seja possível visualizar quais jogos estão sendo trabalhados. Como segundo produto, um vídeo foi produzido durante as aulas de 1º Ano do Ensino Fundamental, série na qual acontece a alfabetização propriamente dita, com o objetivo de mostrar o interesse, o entusiasmo, o trabalho em grupo (os colegas se ajudando uns aos outros) e até mesmo os desafios que encontram na formação das palavras. Os dois produtos foram escolhidos por mostrarem, na prática, o que pretendo mostrar na teoria sobre o desenvolvimento do tema: a utilização de games no processo de alfabetização.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 INFORMÁTICA E APRENDIZAGEM

De acordo com o Dicionário Aurélio, informática é a “Ciência que visa ao tratamento da informação através do uso de equipamentos e procedimentos da área de processamento de dados”. Mas, o que seria Informática na Educação? Segundo Valente (1999, p. 24) “significa a inserção do computador no processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos curriculares de todos os níveis e modalidades de educação”. Nesse caso, seria o professor ensinar uma determinada disciplina e/ou conteúdo por intermédio/mediação do computador.

Diante disso, como utilizar o recurso da informática para contribuir para o processo de ensino-aprendizagem? Sabendo que a escola se modifica com a utilização de novos recursos, torna-se necessária uma reflexão sobre a existência de uma nova maneira de ensinar e de aprender. Para tal mudança, não basta apenas a implantação de computadores com internet nas escolas. Deve-se repensar questões significativas, como espaço, tempo, qualificação do educador, além de formas e práticas de ensino, entre outros, que se farão importantes no processo.

A utilização da informática é apontada para alunos desde a Educação Infantil como um recurso que possibilita diversas abordagens, contribuindo para atividades criativas, lúdicas e multidisciplinares. De acordo com os PCNs (1998), o computador vai permitir novas formas de trabalho, possibilitando a criação de ambientes de aprendizagem em que os alunos possam pesquisar, fazer antecipações e simulações, confirmar ideias prévias, experimentar, criar soluções e construir novas formas de representação mental.

Atualmente, temos a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que trouxe mudanças para a educação brasileira e uma delas é o importante papel do uso das tecnologias na sala de aula. Em sua competência 5, destaca que o aluno deverá:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2016, P.51)

A informática pode contribuir em diversos aspectos para a aprendizagem dos educandos pois possibilita inúmeras atividades que contam com várias estratégias, utilizando de cores, de sons e de movimentos despertando, com isso, interesses e se transformando cada vez mais em um atrativo para os alunos. Dentro desta premissa Flores (1996, p. 37) destaca:

A informática deve habilitar e dar oportunidade ao aluno de adquirir novos conhecimentos, facilitar o processo ensino/aprendizagem, enfim ser um complemento de conteúdos curriculares visando ao desenvolvimento integral do indivíduo.

Portanto, num processo de aprendizagem, o uso da informática deve ser bem planejado. Não se trata apenas de substituir o quadro-negro e o giz por um game

educativo. Deve ir muito além. As técnicas de aprendizagem precisam ser escolhidas de acordo com o que se deseja que os alunos aprendam. Como o processo de aprendizagem atinge o desenvolvimento intelectual, afetivo, das competências e de atitudes, podemos dizer que a forma como será utilizada o computador e/ou seus recursos deverá variar e se adequar a esses objetivos e precisará ser coerente com os novos papéis, tanto do aluno, como do professor, em que o aluno é o sujeito de aprendizagem e o professor, o mediador e orientador nos diversos ambientes de aprendizagem (MASETTO, 2000).

Pesquisas realizadas no Brasil por Valente (1993, 1996), Fagundes (1993), Santarosa et al (1995), dentre outros, afirmam que os computadores são ferramentas capazes de promover diferentes níveis de reflexão, de aumentar a motivação, a atuação autônoma e a concentração do educando, permitindo que cada aluno descubra que pode manipular a própria representação do conhecimento e aprenda a fazê-lo. São instrumentos capazes de provocarem mudanças de atitudes diante do "erro", percebido como parte integrante do processo humano de descobrir, compreender e conhecer. Isso pressupõe a criação de novos ambientes de aprendizagem geradores de novas formas e oportunidades de aprender usando os recursos informáticos e telemáticos. (MORAES, 1998, p. 13).

Dentro do aqui exposto, percebemos que o uso da informática, assim como o de outras tecnologias, pode contribuir positivamente para a aprendizagem de nosso educandos, estimulando o desenvolvimento de habilidades intelectuais e despertando maior interesse pelas aulas, pois essas se tornam mais atrativas. O uso destes recursos desperta e estimula a busca de novas informações e, se usados corretamente, promovem a cooperação entre os alunos.

Para Gebran (2009), quando um aluno se vê utilizando a informática, não está na frente de um novo brinquedo ou aparelho. "O computador possibilita recriar uma nova parte da realidade" (p. 29).

Portanto, para que a informática seja usada de forma a contribuir para a aprendizagem, é fundamental levar em consideração a articulação do computador e de seus recursos, o aluno e o professor. O computador, como uma possível ferramenta de mudança na qualidade do ensino, oferece aos alunos diversos recursos com potencial educativo para complementar e aperfeiçoar o processo de ensino e aprendizagem.

2.2 SOBRE OS PRODUTOS

Como primeiro produto, escolhi fazer um ensaio fotográfico com os alunos da escola na qual trabalho durante as aulas de informática da Educação Infantil e do Primeiro Ano do Ensino Fundamental. Fotografei várias turmas em diferentes idades jogando alguns jogos que introduzem a alfabetização, com um foco maior no Primeiro Ano do Ensino Fundamental. Fotografei também as telas dos computadores, mostrando os jogos que estão sendo usados na aula e comentando nas legendas, como cada um deles pode ajudar no processo de alfabetização.

Por mais que as fotos mostrem os alunos participando das aulas de informática, não seria possível, através delas, mostrar o entusiasmo, a concentração e até mesmo as dificuldades que eles encontram enquanto jogam. Dessa forma, optei, como segundo produto, pela produção de um vídeo, ou seja, filmar alguns trechos das aulas para que seja possível ter uma noção do que de fato acontece. Na filmagem, trabalhei somente com as turmas do 1º Ano, já que é nesta fase que a alfabetização propriamente dita acontece.

2.2.1 PRÉ-PRODUÇÃO

Os games educativos foram previamente analisados e escolhidos de acordo com cada faixa etária. Foram usados games tirados da internet e também de softwares educativos.

Na pré-produção, tanto do vídeo como das fotos, foi necessário conversar com algumas pessoas que, indiretamente, estão envolvidas no processo. Primeiramente, conversei com o diretor do Colégio Santa Catarina, o professor Flávio, para pedir autorização para fotografar e filmar minhas aulas. O colégio tem um regimento que não autoriza fotografias e filmagens no interior da escola. O professor me autorizou a fazê-los desde que os alunos não fossem expostos nas fotos ou no vídeo.

Conversei também com algumas professoras, tanto da Educação Infantil como do Ensino Fundamental, sobre o tema sobre qual eu estava trabalhando. Todas elas me relataram o quanto as aulas de informática contribuem para o processo de ensino aprendizagem dos alunos. Muitos alunos com laudos de déficit de atenção, hiperatividade, autismo, e outros diagnósticos, participam ativamente

das aulas de informática e fazem, através dos games, o que não conseguem fazer em sala de aula. Uma das professoras do 1º Ano do Ensino Fundamental ficou responsável por filmar um pequeno trecho da minha aula e tirar algumas fotos utilizando o celular.



Figura 1 – Foto tirada em uma das aulas de Informática do 1º Ano do Ensino Fundamental. Fonte: (Autor)

2.2.2 PRODUÇÃO

A produção dos produtos levou um certo tempo para ser realizada. Foram tiradas várias fotos de diferentes turmas da Educação Infantil e do 1º Ano do Ensino Fundamental. As fotos foram tiradas com o celular Samsung Galaxy J5.



Figura 2 – Aula de Informática do 1º Período da Educação Infantil. Fonte: (Autor)

A filmagem também não foi feita em um único momento. Diferentes turmas de 1º Ano participaram do vídeo. Nas fotos, os alunos estão mais a vontade pois não percebiam que estavam sendo fotografados. Já na filmagem, não foi possível que eles não percebessem o que estava acontecendo. Dessa forma, muitas edições precisaram acontecer pois os alunos olhavam para a câmera e perguntavam por que estavam sendo filmados, perdendo um pouco da naturalidade dos movimentos. Assim como as fotos, o vídeo também foi realizado com o celular Samsung Galaxy J5 e foi editado usando o programa Movavi Vídeo Editor.



Figura 3 – Screenshot de parte da página do YouTube onde se encontra o vídeo finalizado. Fonte: (Autor)

Ao término da edição, postei o vídeo no portal YouTube, com duração de 7 minutos e 24 segundos como mostra a Figura 3.

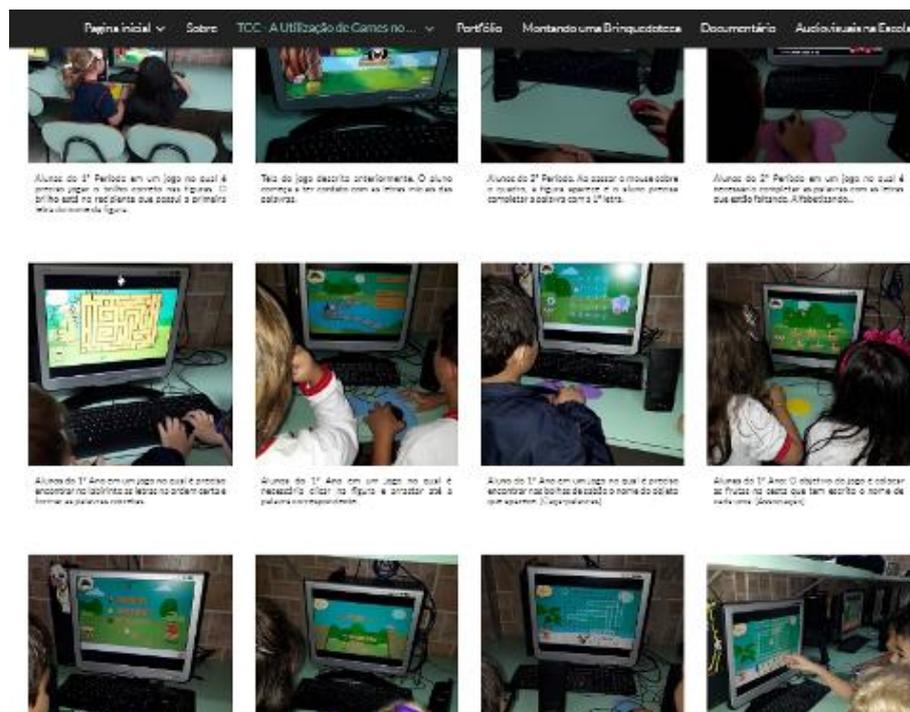


Figura 4 – Screenshot de parte da página do site onde se encontra o Ensaio Fotográfico. Fonte: (Autor)

O Ensaio Fotográfico foi postado na página do site criado durante o curso Mídias na Educação, como mostra a figura 4.

2.2.3 PÓS-PRODUÇÃO

Após o encerramento da pré-produção e da produção, foi possível realizar este relatório, contando um pouquinho sobre cada etapa do processo e relatar alguns pontos negativos e outros positivos, tais como:

Pontos Negativos:

Acredito que o ponto mais negativo em todo o processo de desenvolvimento de um dos produtos, no caso o vídeo, foi a grande quantidade de edições que precisaram ser feitas. As crianças não se sentiam à vontade durante as filmagens e acabavam olhando o tempo todo para a câmera. Como não era permitido expor os alunos, precisei fazer vários cortes durante a edição. Com isso, acabou se perdendo, também, um pouco das reações espontâneas das crianças durante os jogos.

Pontos Positivos:

O desenvolvimento dos dois produtos contou com vários pontos positivos. As conversas com as professoras me fizeram perceber uma importância maior que eu imaginava das aulas para determinados alunos. Saber do histórico de alguns deles em sala de aula e observar o desempenho nos games foi muito gratificante. Pude contar com a ajuda e disponibilidade da professora Adriana Faria para filmar e fotografar alguns momentos das minhas aulas (precisou fazer todo o trabalho duas vezes, pois a primeira vez o celular estava na posição errada), tornando o momento descontraído e muito produtivo.

Mesmo com alguns contratemplos, considero o resultado do trabalho como um todo muito positivo. A possibilidade de escolher o tema e de aprofundar um pouco mais nele foi muito gratificante e me permitiu enxergar um trabalho que vem sendo realizado há 12 anos com outro olhar.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não há como negar: a informática é uma realidade e uma revolução presente na vida de cada um de nós. A influência da tecnologia na sociedade atual é tão grande que se torna difícil pensar em um espaço no qual ela não esteja presente. Tamanhas mudanças influenciam diretamente a educação. Por isso, o uso do computador nas escolas deve ser encarado como um desafio e ser levado a sério.

Independentemente da metodologia ou filosofia adotadas pela escola, é importante pensar em como utilizar os games no processo de alfabetização, pois esta tecnologia chegou para contribuir na prática de sala de aula. Por meio deste recurso, uma infinidade de informações pode ser apropriada para enriquecer as aulas e facilitar o entendimento e compreensão dos mais diversos conteúdos. A tecnologia deve servir para enriquecer o processo de ensino/aprendizagem, propiciando a construção de conhecimentos por meio de uma atuação ativa, crítica e criativa por parte de alunos e professores. Assim como descreve os PCNs (1998), o uso de tecnologias na escola está ligado a uma concepção de ser humano e mundo, de educação e sua importância na sociedade moderna.

Ensinar em tempos de tecnologia é orientar, mediar, estimular, relacionar e facilitar. Portanto, o professor atual terá que se atualizar constantemente. Vai precisar abrir-se às inovações e informações que o aluno vai trazer, aprender com o aluno e interagir com ele, evidenciando as palavras de Paulo Freire ao relatar que o professor “enquanto ensina, aprende e enquanto aprende, ensina”, revelando assim o processo dialético de aprender e ensinar coletivamente.

5 REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. Base nacional comum curricular. Brasília, DF, 2016. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br> - Acesso em 10/01/2019.

BRASIL. Tecnologias da comunicação e informação. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais/Secretaria da Educação Fundamental – Brasília: MEC/SEF, 1998.

COSCARELLI, Carla Viana. O uso da informática como instrumento de ensino-aprendizagem. *Presença Pedagógica*, São Paulo, n. 20, p. 37-45, mar./abr.1998.

FLORES, Angelita Marçal. A Informática na Educação: Uma Perspectiva Pedagógica - disponível em <https://www.webartigos.com/artigos/a-informatica-na-educacao/98739> - Acesso em 10/01/2019.

GEBRAN, Mauricio Pessoa. *Tecnologias Educacionais*. Curitiba: IESDE Brasil S.A, 2009. 228 p.

HAETINGER, M.G. *Informática na educação: um olhar crítico*. Porto Alegre: Instituto Criar, 2003.

KODATO, Marina – Relatório de desenvolvimento do produto midiático Trailer do conto “The Second Bakery Attack” – disponível em <https://ead.ufjf.br/mod/folder/view.php?id=21467> – Acesso em 12/01/2019

MASSETTO, Marcos T. Mediação pedagógica e o uso da tecnologia. IN: MORAN, José Manuel; MASSETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. São Paulo: Papirus, 2000. p. 133-173.

MORAES, Maria Candida. *Novas Tendências para o Uso das Tecnologias da Informação na Educação*. 1998. – disponível em <http://jsj-tecnologiaeducacao.blogspot.com/2012/04/> - Acesso em 10/01/2019.

MORAN, José Manuel; MASSETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. São Paulo: Papirus, 2000.

VALENTE, José Armando. (Org.). *O professor no ambiente Logo*. Campinas: Unicamp/Nied, 1999.