

A era digital e suas implicações sociais: Desafios e contribuições

USO DOS JOGOS EDUCATIVOS COMO FERRAMENTA DE APOIO, NA ALFABETIZAÇÃO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.

Lidiane da Costa Ribeiro, Edilene Gonçalves da Silva, Nadir Dias Borburema.

Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS), Rua de la Amistad nº 777, Assunção, Paraguai.
lidianecosta@se-pmmc.com.br, Edileneg0626@gmail.com, nadirborburema@gmail.com.

Resumo

O jogo está presente na vida da criança desde seu nascimento, jogos de exploração, jogos de faz de conta, jogos de regra, jogos de abstração mental, cada jogo em uma fase de desenvolvimento devendo este proporcionar a criança, a possibilidade de associá-los à sua vivência cotidiana, gerando desequilíbrios necessários para o desenvolvimento de suas potencialidades afetivas, sociais e cognitivas. Esta pesquisa na forma de estudo bibliográfico objetiva analisar as potencialidades desenvolvidas através da utilização de jogos, seu impacto no desenvolvimento da aprendizagem e melhoria no desenvolvimento escolar nos primeiros anos do ensino fundamental.

Palavras-chave: Brincadeiras. Jogos. Estímulo. Desenvolvimento. Potencialidades.

Área do Conhecimento: Ciências Humanas, Educação.

Introdução

Com o grande avanço tecnológico, mudanças na educação formal e informal, os jogos têm se mostrado um grande aliado no processo de aprendizagem. Sua utilização depende de algumas variáveis como adequação ao conteúdo trabalhado, preparo do professor, planejamento de espaços e tempos; resulta em melhora da memória, tomada de decisões, alinhamento e desenvolvimento de estratégias entre outros benefícios. Nesse sentido, no contexto educacional, a avaliação da consciência metacognitiva dos jogadores pode contribuir para o desenvolvimento de estratégias de ensino e aprendizagem.

Jogo é uma atividade física ou mental que depende de regras pré-definidas, é prazeroso, divertido, espontâneo e voluntário, depende da participação ativa de quem o pratica e tem por finalidade obter um prêmio ou reconhecimento. O jogo leva a criança, a obter experiências que ajudarão a construir parâmetros de vivência, auxilia no desenvolvimento da personalidade e autoestima, devem proporcionar a criança, a possibilidade de associá-los à sua vivência cotidiana, gerando desequilíbrios necessários para o desenvolvimento de suas potencialidades afetivas, sociais e cognitivas.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2018) com uma sociedade, cada vez mais cercada por uma infinidade de possibilidades de comunicação e propagação de dados e informações, é relevante reformular objetivos, buscar metodologias e rever estratégias para atender às novas exigências da sociedade, esse cenário apresenta desafios a serem enfrentados em sala de aula e, por isso o uso da tecnologia ganha relevância nos processos do ensino e da aprendizagem.

Sendo assim, este trabalho tem como objetivo analisar as potencialidades desenvolvidas com a introdução dos jogos como ferramenta de apoio na aprendizagem, se bem esquadriado, pode contribuir de maneira positiva no processo de desenvolvimento do ensino e aprendizagem, em consequente, melhorar o rendimento escolar, além disso, proporciona a interação com o outro, motivação, diversão e o engajamento dos estudantes.

Os principais resultados obtidos com este trabalho revelam que o uso adequado dos jogos no processo de alfabetização impacta positivamente o desenvolvimento dos escolares, desenvolvendo e consolidando habilidades essenciais cognitivas, afetivas e sociais.

A era digital e suas implicações sociais: Desafios e contribuições

Metodologia

A metodologia utilizada foi a revisão sistemática, esta visa resumir informações existentes; ou seja, artigos publicados nos últimos cinco anos, foram selecionados artigos do Google acadêmico, considerados relevantes para responder os questionamentos encontrados.

Questão 1: Qual o impacto causado pela utilização dos jogos no processo de alfabetização?

Questão 2: Qual a visão dos professores a respeito da utilização dos jogos em sala de aula?

Após a seleção os artigos foram lidos e sintetizados.

Resultados

No artigo publicado em 2022 A Utilização dos Jogos no Processo de Alfabetização, o jogo é descrito como uma ferramenta de aprendizagem desafiadora e estimulante, capaz de tornar a criança ativa no seu processo de construção do conhecimento, tornando a aprendizagem mais sólida, pois o escolar manipula, explora e terá seus conhecimentos prévios valorizados, associando seus conhecimentos já interiorizados com novos saberes ampliando assim seu conhecimento. Entretanto é necessário que o professor conheça os níveis de leitura e de escrita que a criança percorre para propor atividades diretamente relacionadas, desafiando o aluno na construção de uma aprendizagem concreta e significativa. Concluindo que o processo de alfabetização ocorrerá de forma mais prazerosa e tranquila com a utilização de jogos adequados a cada etapa de desenvolvimento escolar.

No artigo publicado em 2020 Jogos como Recursos Didáticos na Alfabetização: O que Dizem as Professoras, são apresentados resultados parciais da investigação do uso de jogos voltados à apropriação da língua escrita. O jogo é descrito como recurso didático potente para a alfabetização, sendo uma prática sociocultural que envolve o lúdico, dependente da ação docente planejada, intencional na qual o professor alinha o recurso ao conteúdo a ser aprendido, atuando como mediador. Uma das professoras do 1º ano afirmou não saber qual jogo utilizar, qual deles apresenta melhor possibilidade de assimilação pelos alunos, mas entende como sua utilização sendo benéfica no processo de construção do conhecimento.

As professoras reconhecem como jogos educativos aqueles jogos tradicionais manipuláveis, como alfabeto móvel, silabários; jogos de memória, dominó e bingo de letras, sílabas e palavras; cruzadinha, caça-palavras, forca; jogos de formação de palavras, de ortografia; mas confessam que não os utilizam com frequência ressaltando como um recurso motivador e não que leva a criança a refletir sobre seu conhecimento, relatando falta de formação específica ou continuada que as estimulem a integrar a utilização de jogos em suas práticas de sala de aula. O artigo conclui que ainda que a utilização de jogos seja um aliado para a alfabetização, parece ser um desafio que necessita de disposição e conhecimento dos docentes.

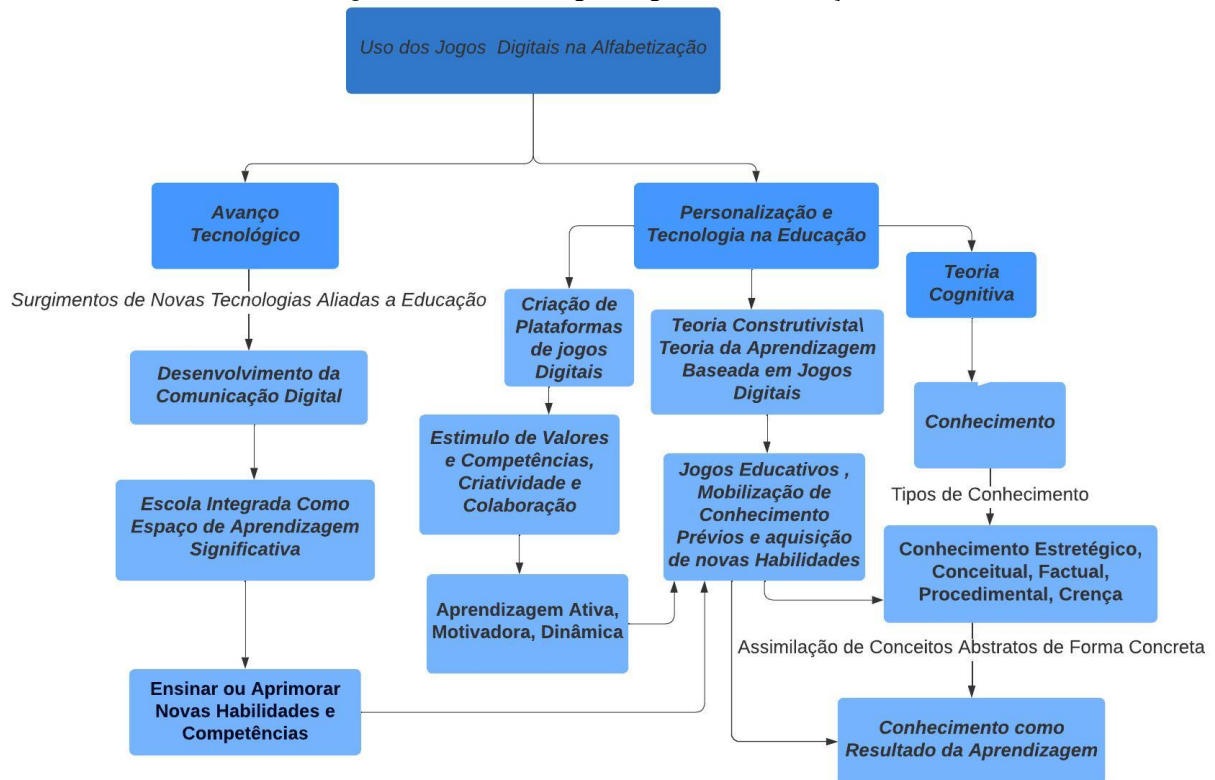
No livro Aprendizagem baseada em jogos digitais: teoria e prática (2021) são discutidas temáticas ligadas à utilização de jogos digitais e gamificação. Iremos nos debruçar sobre o capítulo cognição, aprendizagem e jogos digitais.

No primeiro capítulo estudado abordam-se conceitos da relação entre neurociência e jogos digitais, investigando o jogo como aprimorador de habilidades cognitivas e promotor de aprendizagem. Relata que implementar metodologias baseadas em jogos no contexto escolar não é tão simples, dependendo de um diálogo efetivo com os pais, os aspectos socioeconômicos, e a formação docente. Os estudos das neurociências reforçam a importância do meio e das experiências para o desenvolvimento e aprendizagem. Neste contexto os jogos oferecem a possibilidade de experienciar conceitos abstratos, motivam, desafiam, auxiliam na concretização de conceitos já visitados pelo aluno. Entretanto, para que este objetivo seja alcançado o jogador tem que aprender sobre o jogo, como comandos, regras; exercitando memória, raciocínio lógico, cálculo, criatividade, resolução de problemas e atenção. Através do lúdico e da diversão podemos trabalhar os jogos a partir de quatro funções: preparar para o futuro, adquirir novos conhecimentos e habilidades, praticar o conhecimento ou as habilidades existentes e desenvolver habilidades de aprendizagem e inovação, ficando sobre a responsabilidade do professor adequar o jogo ao que se pretende desenvolver com sua utilização.

Na figura 1 temos o Uso dos jogos digitais na educação, onde um mapa conceitual representa visualmente as relações entre ideias de avanços da tecnologia, objetivos do trabalho com jogos digitais, teorias de desenvolvimento e mobilização de conhecimentos.

A era digital e suas implicações sociais: Desafios e contribuições

Figura 1- Uso dos Jogos Digitais na Educação.



Fonte: Os autores (Adaptada de Aprendizagem baseada em jogos digitais: teoria e prática -2021).

Discussão

As duas principais características dos jogos educacionais são promover o aprendizado e ser este de forma lúdica, podendo ainda proporcionar prazer, desafios e despertar o interesse dos escolares por conceitos e conteúdos mais difíceis de serem assimilados sem a vivência concreta. A aprendizagem baseada em jogos tradicionais como palavras cruzadas, dominó, jogos de tabuleiro, faz de conta, jogos digitais levam o aluno a construir um processo de aprendizagem mais interessante, divertido e significativo.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, BRASIL, 2017,p.37) A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças.

A utilização de jogos bem elaborados, bem explorados e mediados de maneira correta pelo professor, reduzindo a competitividade e atraindo a atenção do escolar para o conceito envolvido no jogo, resultam em reconhecimento de falhas, dificuldades e desenvolvimento de diversas habilidades de maneira significativa por parte dos estudantes. Não esquecendo que o jogo deve ser analisado previamente pelo professor, observando as habilidades que possivelmente serão desenvolvidas com sua utilização e até mesmo jogado previamente por este como forma de antecipar-se a possíveis mediações. A metodologia qualitativa, na perspectiva de colaboração a outros elementos para alfabetização, visa investigar práticas alfabetizadoras que propõem ações de fortalecimento das estratégias didáticas de modo reflexivo, para a construção do conhecimento.

É nesse panorama que se insere a discussão sobre jogos como um recurso didático potente para a alfabetização, a partir do princípio de que, além de se construir a prática sociocultural, envolve o lúdico, regras e organização. Além da aprendizagem e a apropriação ativa pelos sujeitos nas interações sociais.

A era digital e suas implicações sociais: Desafios e contribuições

Os jogos de linguagem podem construir estratégias produtivas para promover a reflexão fonológica, envolvendo diversas unidades sonoras, como rimas, sílabas, unidades intra sílabas e fonemas; unindo níveis lexicais e sublexicais da leitura e escrita; refletir sobre as propriedades e a lógica do funcionamento alfabético e ortográfico sistemático. Além de abordar determinado conteúdo linguísticos, os jogos demandam aos jogadores elaborar estratégias e buscar vencer desafios, interagindo em função de alcançar o objetivo.

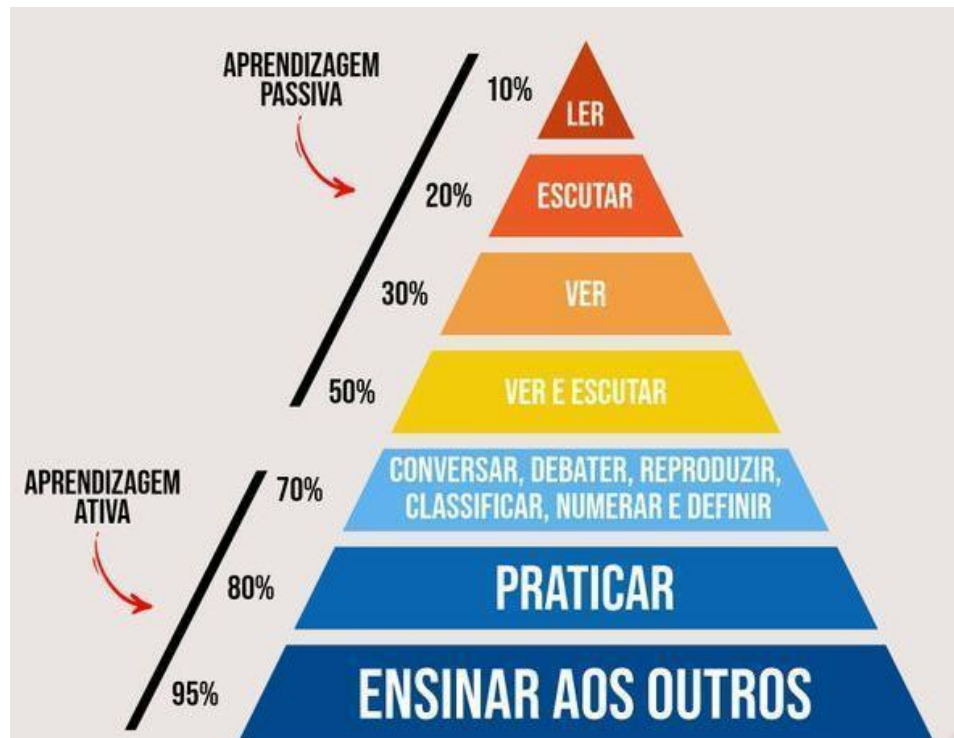
Nesse contexto, as relações entre jogos, educação e a dimensão lúdica associadas ao desenvolvimento intelectual, potencializa a aprendizagem, mobiliza habilidades e conceitos prévios, necessita do conhecimento de regras e estabelecimento de estratégias, permitindo um contato significativo entre o abstrato e o concreto. Porém o professor como sujeito, é eixo norteador a intervenção do discente, direcionar a criança como ser pensante, converter-o autor do processo, adquirir a autonomia para o desenvolvimento de sua aprendizagem, tendo o professor apenas como condutor no processo do jogo como didática educacional.

Na figura 2 temos a Pirâmide de aprendizagem de William Glasser, psiquiatra Americano criador e precursor do conceito do “estudante como protagonista no seu processo de ensino-aprendizagem sendo o professor mero mediador”. A teoria afirma que o professor é um guia, onde o processo de aprendizagem não deve ser focado na capacidade de memorização, a pirâmide é construída em níveis de capacidade de retenção de conteúdos, onde quanto mais ativa, interativa e aluno-centrada à aprendizagem, melhor a capacidade de aprender. Metodologia ou aprendizagem ativa são estratégias de ensino que colocam o estudante no centro do processo de construção do conhecimento, visando tornar a aprendizagem concreta e significativa, uma metodologia ativa cada vez mais utilizada é a gamificação, que consiste na aplicação de jogos em situações de ensino e aprendizado; podendo ser jogos tradicionais ou digitais. Lembrando que quando a criança recebe um novo estímulo, ou experimenta algo, ela tenta relacionar, adaptar o desconhecido às experiências prévias que já possui, construindo novas estruturas mentais. Processo este conhecido como assimilação e acomodação. A criança é um ser que se desenvolve em contato com o meio, vivendo experiências que auxiliam na construção e na reorganização de suas percepções e sentimentos sobre o mundo, as pessoas e sobre si mesma. A partir dessas experiências, a criança formula sensações e imagens que ficam gravadas em sua memória, com a vivência prática passa a sentir cada vez mais a necessidade de se estabelecer como parte deste universo sentido e percebido, Ao longo do tempo, valorizam-se diferentes competências e capacidades intelectuais; ou seja, diferentes tipos de inteligência. Aprender brincando, potencializa o desenvolvimento das habilidades cognitivas e possibilita à criança explorar sua imaginação.

Diante da retórica de alguns professores que alegam desconhecer a eficácia da utilização dos jogos em suas aulas, é importante destacar e analisar a inconsistência de conciliação entre tempo e espaço na sala de aula, além das contradições que revelam fragilidade a abordagem como recurso didático e a efetividade de sua presença no planejamento educacional. Nesse sentido, indicam o quanto ainda é considerado importante o processo da formação docente, inicial e continuada. Percebe-se o quanto é necessário, investirmos na organização do trabalho pedagógico e nas estratégias didáticas, pois quando os educadores se deparam com as dificuldades em sala de aula não estão munidos de resposta concretas ou prévias, compreende-se uma forma de impulsionar avanços e investir na qualificação dos profissionais da educação e permitir aos educadores gozar de uma capacidade reflexiva, enquanto processo da alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental.

A era digital e suas implicações sociais: Desafios e contribuições

Figura 2 - Pirâmide de Aprendizagem de William Glasser.



Fonte: Google Imagens (acesso em 12 de agosto de 2023).

Conclusão

Este artigo apresentou uma reflexão teórica sobre a utilização de jogos como ferramenta de apoio no processo de ensino dos anos iniciais do ensino fundamental, como construtor e facilitador no processo de aquisição de habilidades essenciais ao desenvolvimento humano, ocorrendo estas no âmbito físico, cognitivo e o psicossocial; para que seja garantido, é necessário que sejam oferecidas condições para usufruir das probabilidades de apropriação do patrimônio histórico e social construído sendo elas: Brincar, desenvolver a imaginação, a curiosidade, a expressão e a empatia.

Os jogos educativos além de divertidos familiarizam os educandos com conhecimentos e conceitos visando desenvolver e potencializar a capacidade intelectual do indivíduo.

Para que este objetivo seja sempre alcançado é necessário um estreitamento de laços entre os desenvolvedores dos jogos e os profissionais da educação, o mundo está em constante transformação, logo os sujeitos em processo educativo mudam e transmutam a todo instante.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018

LARA, Isabel Cristina Machado de. Jogando com a Matemática de 5ª a 8ª série. São Paulo: Rêspel, 2004.

LIANE C. de Araujo -EDUR • Educação em Revista. 2020; 36:e220532 DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/0102-4698220532> <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

LIMA, J. A. P. Soares, M. A. P. ., Silva, R. P. da . & Pereira, T. de C. . (2022). A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO. *Revista Ibero-Americana De Humanidades, Ciências E Educação*, 8(2), 872–880. <https://doi.org/10.51891/rease.v8i2.4243>

A era digital e suas implicações sociais: Desafios e contribuições

PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. (Org.). Aprendizagem baseada em jogos digitais: teoria e prática. 1ed. Rio de Janeiro: BG Business Graphics Editora, 2021, 197 p.

Agradecimentos

Quero expressar minha sincera gratidão a Miguel da Costa Ribeiro e Leon da Costa Ribeiro pelo apoio no Desenvolvimento deste trabalho.

Agradeço às minhas filhas Telma Libna, Tayna Lívia, meu neto Artur e meu genro Eloy.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.