

A ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS E JOVENS POR MEIO DE JOGOS – LETTERS EFFECT RESEARCH

Emerson Diego Lima Barboza, Felipe Matheus de Oliveira, Gabriel Augusto de Oliveira Moreira,
Guilherme Rodrigues Martins da Silva, João Victor Carvalho e Ramalho.

Isaura Maria do Santos Fortes

Etec João Gomes de Araújo, Rua Professor José Benedito Cursino 75, Jardim boa Vista-12401-090,
Pindamonhangaba-SP, Brasil, e068dir@cps.sp.gov.br.

Resumo

O artigo explora o "*Letters Effect Research*", um jogo educativo desenvolvido para apoiar o aprendizado do alfabeto e habilidades oratórias em crianças, alinhado com o ODS 4.6 sobre alfabetização universal. A metodologia envolveu pesquisas qualitativas e quantitativas com a população geral e profissionais da educação, além de uma análise bibliográfica do "Guia teórico do alfabetizador". Os resultados indicaram que jogos educativos podem melhorar a leitura e o vocabulário, apesar de um uso limitado no ensino prático atual. O estudo sugere que jogos interativos são eficazes para engajar alunos e que futuras implementações em escolas podem fornecer dados para aprimorar a prática educacional.

Palavras chaves: Alfabetização, Gamificação Educacional, Jogos Interativos, Habilidades Linguísticas.

Curso: Ensino Técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

Introdução

O desenvolvimento da leitura e da escrita são habilidades essenciais para o sucesso acadêmico e pessoal das crianças. Segundo Saveli e Tenreiro (2011) O brincar ao ser inserido nesse processo de aprendizagem, atua além de uma simples atividade lúdica, é uma forma de obter informações e desenvolver habilidades importantes na criança, como flexibilidade, curiosidade, convivência, confiança e raciocínio. Por meio da brincadeira, ela aprende a persistir, a lidar com derrotas e a perceber que novas oportunidades surgirão. Além disso, adquire hábitos e atitudes essenciais para o convívio social e o crescimento intelectual.

O "*Letters Effect Research*" surge como um jogo promissor que visa auxiliar crianças na aquisição de conhecimentos relacionados ao alfabeto e a habilidades oratórias. Observou-se a necessidade de uma intervenção ao meio dos objetivos de desenvolvimento sustentável (ODS, 2024), especificamente no parágrafo "educação de qualidade", seção 4.6, em que o objetivo geral é a alfabetização de todos os jovens e adultos, sendo eles homens e mulheres. O objetivo principal para o desenvolvimento da aplicação é auxiliar crianças no aprendizado do alfabeto, palavras e fonética.

Lemle (2011) apresenta diversas recomendações para ajudar a superar as dificuldades em cada etapa do processo de alfabetização, enfatizando a relevância do conhecimento do professor sobre essas fases. Isso permite que ele exija habilidades adequadas ao nível de alfabetização do aluno, utilizando uma variedade de recursos.

A criação de um jogo que utiliza atividades interativas, recursos visuais e auditivos atrativos e uma narrativa lúdica para desenvolver habilidades essenciais para a leitura e escrita, como reconhecimento de letras, sons e ortografias. O intuito é que seja utilizado por crianças de 4 a 7 anos ou mais, o público-alvo do jogo também pode incluir crianças de mais idade e adultos que visam aprimorar suas habilidades de linguagem, utilizados *softwares* modernos de desenvolvimento de jogos, *sprites*, texto áudio e imagem.

Metodologia

A partir objetivo definido, a procura de informações sobre a proposta do jogo interativo ao meio educacional, pelos habitantes comuns e profissionais da área.

Realizadas pesquisas qualitativas e quantitativas com a população geral com o intuito de levantar informações a respeito da pertinência e aceitação de uma ferramenta interativa ao ensino básico atual, elaboradas questões a respeito da observação direta das famílias dos entrevistados, em relação ao processo de alfabetização do adulto ou criança, buscando levantar instrumentos familiarizados, assim como a frequência e interesse de interação do público alvo, e os aspectos que essa interação proporciona.

O segundo passo baseia-se entrevistar profissionais pedagogos que atuam ou já atuaram na área, dados como dificuldades encontradas tanto pelo entrevistado como seus alunos enfrentaram, a motivação e resposta de crianças a respeito de jogos e atividades interativas na sala de aula, o impacto que uma integração entre jogo e aprendizado pode apresentar, quais dados são relevantes a se ter acesso, o ambiente e a infraestrutura escolar, quais temas e atividades são mais bem vistos e aceitos, quais técnicas utilizadas, mediação, atuação durante atividades lúdicas, uso de atividades para casa, presença de competições, habilidades socioemocionais e importância de *feedbacks*.

Segundo (Magalhães, 2012) a escrita é complexa para crianças, mas os jogos ajudam no desenvolvimento motor necessário para essa habilidade. Além disso, o brincar estimula a criatividade, habilidades sociais e o desenvolvimento cognitivo, promovendo cooperação e concentração.

A partir de crianças de escolas em processo de alfabetização, entrevistadas através de perguntas sobre levantamento de informações como atividades de interesse, matérias escolares favoritas e rotina de estudo.

Por fim, uma análise bibliográfica aprofundada dos materiais de estudo como o: “Guia teórico do alfabetizador”, escrito por Lemle (2011), “Ludicidade na aquisição da leitura e escrita instruções a respeito das capacidades necessárias” por Magalhães (2012) e “Organização dos tempos e dos espaços na educação infantil” de Valente (2002), ofereceram um melhor entendimento sobre os passos básicos, as complicações, possíveis falhas e relações da língua falada e escrita ao decorrer da alfabetização dos jovens. Através dessas informações um sistema intuitivo e eficiente foi planejado para a construção do jogo.

Resultados

As principais dificuldades descritas no processo de alfabetização de acordo com a professora são: a escrita cursiva, a coordenação, a comunicação e a distração constante dos alunos.

Os docentes consideram pertinente a utilização de *softwares* para auxílio da alfabetização, apontam que a aplicação deve ter formato de jogo para maior engajamento dos discentes, este deve conter objetivos claros, promoção de estímulos físicos, empatia, responsabilidade, cooperação, ética, memória e raciocínio (Claudineia e Daniela, Pedagogas e professoras, 45 anos e 41 anos).

Os jogos podem ser usados no aprendizado para construir autoconfiança, aumentar a motivação e proporcionar uma prática significativa. Mesmo jogos simples podem oferecer informações e praticar habilidades, promovendo destreza e competência. (Silveira e Barone, 1998) Durante as pesquisas com a população, uma predominância de crianças em processo de estudo, revelam o contato frequente com atividades digitais e a falta do uso de jogos no incentivo das aulas práticas em sala de aula.

Gee (2007) afirma que os jogos digitais eficazes, incorporam princípios sólidos de aprendizagem e oferecem valiosas lições sobre como aprendemos, tanto dentro quanto fora das escolas, independentemente de estarem diretamente ligados ao ambiente escolar.

Os responsáveis por crianças em processo de alfabetização enfatizam que uma aplicação que aperfeiçoe a leitura e do vocabulário são pontos chaves apontados pela pesquisa, assim como o interesse pelo uso de jogos durante a instrução de alunos, sendo eles evidenciados com características como a simplicidade, atratividade, interatividade, progressão gradual de desafios e dinamicidade.

De acordo com Valente (1993) sobre a aplicação dos jogos educacionais, a abordagem pedagógica adotada é a da exploração autônoma, em contraste com a instrução direta e explícita. Defensores dessa filosofia acreditam que as crianças aprendem melhor quando têm a liberdade de descobrir relações por conta própria, em vez de receberem ensinamentos explícitos.

Com base nas informações obtidas, observou-se a demanda de um jogo que atenda às necessidades descritas e ofereça ampliação educacional, futuramente a escolha de um ambiente escolar infantil para atuar como um ambiente de testes, a ser realizado juntamente com a colaboração com duas escolas diferentes, sendo elas respectivamente particular e uma pública, com o acompanhamento dos professores e a avaliação do processo de aprendizagem da turma, é possível se chegar a um resultado conclusivo por intermédio dos dados.

Figura 1 – Logo da aplicação



Fonte: Os autores (2024).

Discussão

É observado que as crianças de hoje em dia possuem aparelhos eletrônicos portáteis a disposição, mas utilizam-no primariamente para entretenimento impedindo assim a aprendizagem, os familiares destacam veemente a importância de haver uma alternativa didática que cativa os discentes dando apoio escolar, portanto há necessidade de ser chamativo e interativo.

De acordo com o progresso de fazer o jogo educacional, percebe-se a o quão ardiloso é encontrar especialistas da área de alfabetização, porém a pesquisa aprofundada sobre o assunto para melhorar a educação do seu público-alvo ainda se demonstra pertinente. Seria plausível a adição de modelos de adaptação de jogos educacionais para atender diferentes estilos de aprendizagem, também a criação de metodologias de coleta de dados para fins de análise e feedback e a eficácia da instrução, e com isso a implementação em um futuro não tão distante, para auxiliar diferentes disciplinas para se tornar a aprendizagem mais completa e eficaz.

É prudente ressaltar que que jogos digitais não substituem os métodos tradicionais de ensino, a importância da pesquisa deste tema é que ele está relacionado a um aprendizado entretenido, algo que ao mesmo tempo traga conteúdo, faça com que o usuário fixe sua atenção de forma prazerosa.

Gráfico 1 - Pesquisa de campo realizada com responsáveis sobre suas crianças.

Com qual frequência essa criança interage com jogos eletrônicos?



Fonte: Os Autores (2024).

Conclusão

O "*Letters Effect Research*" tem potencial para melhorar a alfabetização ao proporcionar uma abordagem interativa e atraente ao ensino do alfabeto e habilidades oratórias. A implementação e avaliação em ambientes escolares são passos cruciais para validar sua eficácia e adaptabilidade.

A pesquisa geral indicou que jogos educativos podem melhorar significativamente a leitura e o vocabulário, além de despertar o interesse dos alunos, especialmente quando são simples, atraentes, interativos e oferecem uma progressão gradual de desafios. A necessidade de um jogo que atenda a essas demandas educacionais é evidente.

Para validar e aprimorar o jogo, é essencial conduzir testes em ambientes escolares variados, com a colaboração de escolas particulares e públicas. A coleta e análise de dados durante esses testes fornecerão insights valiosos sobre a eficácia do jogo e permitirá ajustes para melhor atender às necessidades educacionais dos alunos. A implementação e avaliação em diferentes contextos escolares serão fundamentais para garantir que o jogo contribua de forma significativa para o processo de aprendizagem.

Referências

GEE, James Paul. What video games have to teach us about learning and literacy? 2. ed. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

LEMLE, Miriam. Guia teórico do alfabetizador/Miriam Lemle. - [17 ed.] - São Paulo: Ática, 2011. 71p.

MAGALHÃES, Adriana F.S.; JUNIOR, Cícero Francisco A. Ludicidade na aquisição da leitura e escrita: experiências e vivências nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Campina Grande: Realize, 2012. 10p

MARINHO, Patrícia Barcelos. O uso de jogos digitais educativos no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil: alfabetização dos conteúdos da língua portuguesa / Patrícia Barcelos Marinho. – 2022.42 f.

SAVELI, Esméria L; TENREIRO, Maria Odete V. Organização dos tempos e dos espaços na educação infantil. In: SAVELI, Esméria et al. Fundamentos teóricos da educação infantil. Ponta Grossa: UEPG/NUTEAD, 2011. p. 100- 142.

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C. **Jogos Educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos.** Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação. 1998.

VALENTE, José Armando. A espiral de aprendizagem e as tecnologias da informação e comunicação: repensando conceitos. In: JOLY, M. C. R. A. (Org). *A tecnologia no ensino: implicações para a aprendizagem.* São Paulo: Casa do Psicólogo, 2002.

Agradecimentos

O trabalho foi realizado com apoio da ETEC - João Gomes do Araujo Nível Técnico - Desenvolvimento de Sistemas.