

ALFABETIZAÇÃO: O LÚDICO NA CULTURA DIGITAL DURANTE O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

LITERACY: THE LÚDICO IN DIGITAL CULTURE DURING THE PROCESS OF LITERACY OF THE 1ST YEAR OF FUNDAMENTAL EDUCATION

MADRUGA, Taís Da Cunha¹

SILVEIRA, Paula Lemos²

RESUMO

O presente estudo discorre a respeito do lúdico na cultura digital durante o processo de alfabetização do 1º ano do ensino fundamental, uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar na sala de aula como um instrumento metodológico de apoio no processo de ensino e aprendizagem, tendo como problemática desvendar a contribuição dos jogos na alfabetização. A pesquisa de método experimental, abordagem quali-quantitativa, em que foi aplicado como coleta de dados entrevistas, com a professora da turma e aplicação de jogos com alunos, utilizando categorização das respostas em sala de aula e laboratório de informática, ocorreu em uma escola privada, situada no município de Bagé, com a turma do 1º ano do Ensino Fundamental. Como resultados da pesquisa, percebeu-se um avanço dos alunos com relação a escrita, analisando o grupo e as respostas apresentadas, no dia a dia, foram observados no sentido de produções textuais, com o uso de palavras de sua rotina, a proposta dos jogos foi aceita pelos alunos sendo que a maior parte deles, escolheram a opção de plaquinhas com expressões, como resultados a expressão feliz (gostei) indicando entendimento. Os alunos demonstraram motivação e interesse durante a atividade. Após o processo de investigação do estudo, análise dos dados coletados verificou-se que o lúdico é de suma importância no processo de alfabetização e que o uso das tecnologias e softwares educacionais pode ser um instrumento de apoio enriquecedor para as aulas.

Palavras-chave: Alfabetização; lúdico; softwares educacionais.

ABSTRACT

The present study deals with the subject in the digital culture during the literacy process of the 1st year of elementary school, a pedagogical tool that teachers can use in the classroom as a methodological tool to support the teaching and learning process having as problematic to unveil the contribution of games in literacy. The research of experimental method, qualitative-quantitative approach, in which it was applied as data collection interviews, with the class teacher and application of games with students, using categorization of the answers in the classroom and computer lab, occurred in a private school, located in the municipality of Bagé, with the class of the first year of elementary school. As results of the research, it was noticed an advance of the students with respect to writing, analyzing the group and the answers presented in the day to day, through textual productions with the use of usual words, the proposal of the games was accepted by the students being the largest of them, chose the option of signs with expressions, as results the happy expression (I liked) indicating understanding. Students demonstrated motivation and interest during the activity. After the investigation process of the study, an analysis of the data collected showed that play is of paramount importance in the literacy process and that the use of educational software and technologies can be an enriching support tool for the classes.

Keywords: : Literacy; playful; educational software

INTRODUÇÃO

O presente estudo discorre a respeito da Alfabetização: O Lúdico na Cultura Digital Durante o Processo de Alfabetização do 1º Ano do Ensino Fundamental tendo como temática o lúdico durante o processo de alfabetização de crianças da primeira série do ensino fundamental, utilizando jogos e softwares educacionais enquanto uma ferramenta pedagógica que os professores podem aplicar em sala de aula como um instrumento metodológico de apoio para o ensino e aprendizagem, tendo como problemática desvendar a contribuição dos jogos na alfabetização. A pesquisa ocorreu em uma escola privada de Bagé, e o campo de averiguação, foi na sala de aula. No transcorrer da pesquisa foram realizadas atividades com os alunos, utilizando o computador e uma entrevista com a professora regente.

O objetivo geral do presente estudo é verificar como o professor do 1º ano do ensino fundamental insere o lúdico na alfabetização, em uma cultura digital, analisando o desenvolvimento dos alunos. Os objetivos específicos que enfocam o trabalho são: Desvendar as práticas apresentadas pelo professor do 1º ano ao inserir o brincar em sala de aula; Analisar a importância do lúdico na aprendizagem do aluno demonstrando a sua contribuição no processo de alfabetização, como um instrumento indispensável na aprendizagem; Estimular novas práticas de ludicidade utilizando os jogos e softwares educacionais. Para o estudo, alguns autores nortearam o percurso da pesquisa, tais como: FERREIRO (2011), MOLL(2009), VYGOTSKY (1998).

A metodologia da pesquisa, aplicou-se o método experimental, pois, trata-se de um experimento com objeto, computador, onde investigou-se as possíveis variáveis para se chegar a um resultado. Abordagem do problema quali-quantitativa, descritivo explicativo, uma vez que os dados foram coletados através da entrevista realizada com a professora titular da turma, com perguntas abertas, com relação aos alunos foi realizada atividade no computador, os jogos online educacionais de alfabetização, que serviram para quantificar a proposta e analisar os resultados da pesquisa, foram utilizadas imagem como provas comprobatórias.

A pesquisa foi realizada em uma escola particular, situada no município de Bagé-RS, que possui 717 alunos, a turma escolhida foi uma turma do primeiro ano do ensino fundamental, por já possuir um vínculo empregatício, onde desenvolvo atividades de monitoria na turma, obtive um

interesse em observar de que forma ocorre o processo de alfabetização e quais os métodos utilizados pela professora.

A fase de alfabetização vai além de ensinar a distinguir as letras e entender o sistema de escrita, é resultado de um empenho coletivo, entre a família e escola. Na busca pelo conhecimento, estabelecer uma relação entre o professor e o aluno, de confiança, para conquistá-lo, pois nesta fase em que ocorre a construção do conhecimento o ambiente, o decorrer das aprendizagens deve ser de harmonia para ambos, a criança está ingressando em um novo ciclo do saber. A experiência do primeiro ano pode ser significativa na vida do aluno, ou marcada por traumas, cabe ao professor alfabetizador realizar um diagnóstico da turma para proporcionar-lhes um ambiente agradável, e desfrutar de métodos variados atendendo as necessidades da turma.

Como futura educadora devo me preparar para ser investigadora das relações e acontecimentos que ocorram na sala de aula. Acredito que meu trabalho poderá contribuir do ponto de vista didático, com o uso das tecnologias, softwares educacionais, onde, promovam situações em que as crianças aprenderão conteúdos, e desenvolvam atividades diversas integrando aspectos cognitivos, interação com o grande grupo, a turma. Assim justifica-se a presente pesquisa.

O trabalho foi dividido em quatro capítulos, sendo o primeiro com seguinte referencial teórico: O desenvolvimento da Criança de 6 anos em Relação a escrita no processo de Alfabetização, tendo como subcapítulo A Psicogênese da Língua Escrita, onde são abordados conceitos e fases deste processo. No segundo capítulo é abordado Ludicidade: Práticas Relacionadas à Alfabetização com Apoio dos Jogos Digitais Online, este referencial mostra as práticas que foram aplicadas com os alunos. No terceiro capítulo abordou Cultura Digital, tendo como subcapitulo Nativo Digital e Imigrantes Digital, onde foram vistos conceitos destes termos, e o quarto e último capítulo abordam Softwares Educacionais onde abordou-se, conceitos, tendo como subcapitulo, a contribuição de Softwares Educacionais na Aprendizagem Durante o Processo de Alfabetização.

MATERIAIS E MÉTODOS

Para o presente estudo, o objetivo será verificar como o professor do primeiro ano do ensino fundamental insere o lúdico na alfabetização em uma cultura digital analisando o desenvolvimento dos alunos. De modo que será utilizado o método experimental, partindo de uma hipótese a qual investiga-se a contribuição nos resultados, e as condições que serão desenvolvidas. Conforme Gil apud Gerhardt (2009, p.36) o método experimental consiste em determinar um objeto de estudo, selecionar as variáveis que seriam capazes de influenciá-lo, definir as formas de controle e de observação dos feitos que a variável produz no objeto. A escolha do método experimental ocorre a partir das atividades aplicadas na qual visa descobertas realizadas. Trata-se de uma pesquisa Exploratória descritiva, qualitativa quantitativa. Com o método experimental, que será investigado suas hipóteses e resultados. Segundo Gil apud Gerhardt (2009, p.35) a pesquisa exploratória: "tende a buscar familiaridade com problemas pouco conhecidos envolve levantamento bibliográfico entrevistas e análises de casos". É o tipo de pesquisa que ressalta problemas em um determinado campo, apresenta hipóteses para um determinado assunto. Conforme Triviños apud Gerhardt (2009, p.35) A pesquisa descritiva exige do investigador uma série de informações sobre o que deseja pesquisar. Esse tipo de estudo pretende descrever os fatos e fenômenos de determinada realidade. O estudo de descritivo investiga um delimitado grupo, suas atuações, particularidades sobre um

determinado assunto. Trata-se de uma pesquisa de caráter qualitativa quantitativa Conforme Minayo apud Gerhardt (2009, p.32) A pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores, e atitudes o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. Nesse aspecto o estudo qualitativo, onde a pesquisadora está inserida no campo de investigação na turma de primeiro ano do ensino fundamental afim de descrever como se estabelece as práticas de ludicidade em relação a alfabetização com apoio dos jogos de softwares educacionais. Conforme Polit, Becker e Hungler apud Gerhardt (2009, p.33) a pesquisa quantitativa, que tem suas raízes no pensamento positivista lógico, tende a enfatizar o raciocínio dedutivo, as regras da lógica e os atributos mensuráveis da experiência humana.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A presente pesquisa foi realizada como estudo de campo, onde os alunos foram testados três vezes de forma diferentes, com intervalo de 15 dias, nessa perspectiva, o principal objetivo foram os de verificar a contribuição do lúdico com apoio dos softwares educacionais, testados através da aplicação de jogos online, com os grupos de alunos correspondente ao nível de alfabetização em que se encontravam. A partir da proposta oferecida aos alunos, pode-se perceber os avanços com relação à escrita dos mesmos, exceto, casos de alunos que apresentam dificuldades para aprendizado, de modo que para a grande maioria o progresso foi notável, passaram a compreender o sistema de escrita, criar hipóteses para escrever. As avaliações do desempenho dos alunos após a aplicação dos jogos, ocorreu diariamente pela professora, através dos exercícios de produção textual, formação de frases.

Tabela 1: Silábicos e Alfabéticos . Bagé-RS. Set 2017

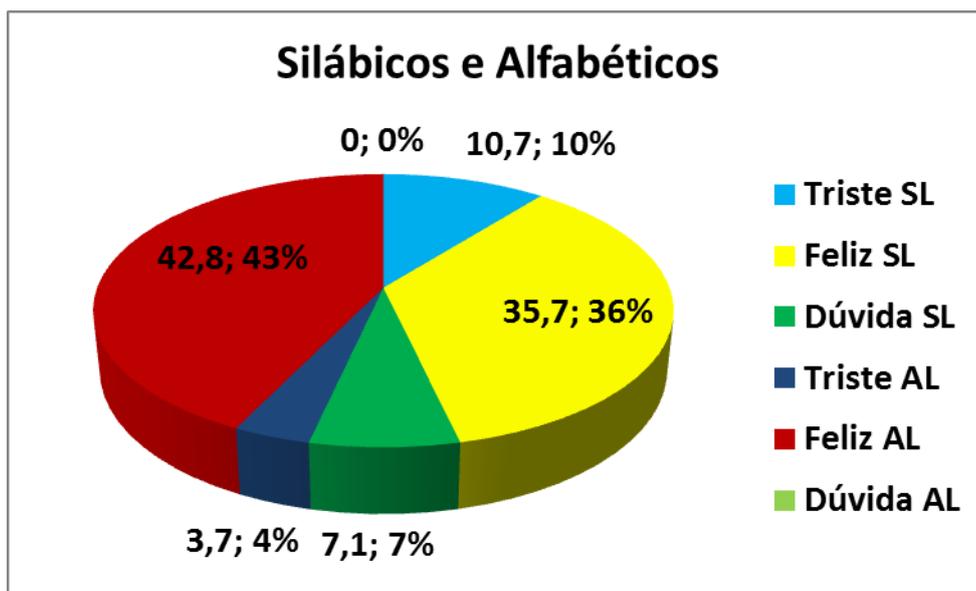


Figura 1: O gráfico acima representa o índice de motivação dos alunos a respeito dos jogos aplicados, tendo como participantes alunos do nível Silábico e Alfabético Bagé-RS. Set 2017.

A) Grupo dos Silábicos:

10,% classificou o jogo como NÃO GOSTEI, caracterizado pela expressão triste. As dificuldades que mais apresentaram foram: falta de atenção ao preencher as palavras que estavam faltando.

Os avanços com esta proposta: Após o desempenho da atividade os participantes passaram a criar hipóteses para a escrita das palavras.

35,% classificou o jogo como GOSTEI, caracterizado pela expressão feliz. As dificuldades apresentadas foram: insegurança com relação às letras escolhidas.

Os avanços com esta proposta: passaram a formar um pensamento para a escrita.

7,% classificou o jogo como NÃO ENTENDI, caracterizado pela expressão de Dúvida. As dificuldades apresentadas foram: identificar as letras na tela do monitor, pois eram letras cursivas.

Os avanços com esta proposta: observou-se que os participantes passaram a colocar mais letras em suas escritas, e não apenas 3 caracteres.

B) Grupo dos Alfabéticos:

3% classificou o jogo como NÃO GOSTEI, caracterizado pela expressão triste. As dificuldades que mais apresentaram foram: não se sentiram motivados para realizar atividade, e acabaram perdendo o tempo para concluí-las.

42% classificou o jogo como GOSTEI, caracterizado pela expressão feliz. As dificuldades apresentadas foram: hesitação para confirmar as respostas.

Os avanços com esta proposta: Compreensão da escrita, a interação com os outros colegas.

0% não apresentou dúvidas a respeito do jogo. Para esta categoria não houve participantes.

A análise do gráfico acima, demonstra a motivação dos alunos com relação aos jogos que foram aplicados individualmente. Sendo que para este experimento, afim de responder o objetivo principal, verificou-se como o professor do 1º ano do ensino fundamental inseriu o lúdico na alfabetização em uma cultura digital analisando o desenvolvimento dos alunos.

Após apontar as práticas que a professora A aplica em sala de aula utilizando a cultura digital, o espaço utilizado para este experimento foi um laboratório de informática, onde os participantes tiveram o contato com objeto, a máquina, conteúdo que serviu como base do estudo, o aplicativo Smartkids, um software educacional, com abordagem de forma lúdica, a respeito do material utilizado como item classificatório, a utilização cartinhas de rostos com expressões nas quais demonstravam, um rosto alegre (GOSTEI), um triste (NÃO GOSTEI) e uma expressão de dúvida (NÃO ENTENDI). A origem para este estudo surgiu após as observações realizadas durante as aulas da professora regente. Nesse sentido, aplicação dos jogos obteve-se como propósito para analisar o desenvolvimento dos participantes.

Ao longo do processo investigativo, os participantes tiveram a oportunidade de conhecerem o jogo de forma grupal, sendo que, passados 15 dias foram avaliados de forma individual com uma explicação expositiva pela pesquisadora de como funcionaria a atividade, de modo que cada participante realizou o jogo de acordo com nível de escrita em que estavam, ou seja, foram testados alunos do nível silábico, nos quais ainda não se apropriaram do sistema de escrita, e os participantes do nível alfabético, os quais escrevem palavras do seu vocabulário, o objetivo do jogo da força indicado para alunos em nível silábico, é provocar o conflito de palavras já conhecidas, onde o aluno passa a criar hipóteses a respeito da construção alfabética, estas categorias possui variáveis que não dependem da máquina e sim da interação e motivação dos participantes da pesquisa, onde classificaram o jogo como:

Dos participantes, que classificaram como NÃO ENTENDI, acabaram frustrando-se com atividade por não conseguir concluí-la, visto que são alunos que ainda não compreenderam o sistema de escrita e possuem um grau de dificuldade para as aprendizagens.

Segundo Borges apud Santos (2005, p.16) Em suma, deve-se oferecer à criança a oportunidade de ser estimulada e motivada, no momento conveniente e respeitar o tempo necessário para ela amadurecer e, portanto, deixar que uma aquisição tão marcante como é a leitura e a escrita, ocorra quando a criança estiver pronta para adquirir, com interesse o sucesso.

Na segunda categoria, os participantes classificaram os jogos como NÃO GOSTEI, nessa etapa pode-se perceber que o jogo proposto tanto para participantes do nível silábico como os do alfabético, com relação à motivação, por estarem em situações de avanços, onde a proposta foi descrita por eles como fácil.

O êxito e o fracasso devem ser dimensionados tendo como referencia os avanços realizados pelo aluno em relação ao seu próprio processo de aprendizagem e não por uma expectativa de desempenho predeterminada. (PCN, apud SANTOS, 2005, p.49).

Na terceira categoria, os participantes classificaram os jogos como GOSTEI, para tal resultado positivo, foi avaliado que os participantes, demonstram interesse pela atividade, pensaram a respeito do que estava proposto, interagiram com outros, e os avanços sobre o sistema de escrita foram notáveis pela pesquisadora e a professora.

Segundo Montibeller apud Fialho (2008, p.4):

” no brinquedo, a criança vive a interação com seus pares na troca, no conflito e no surgimento, de novas ideias, na construção de novos, significados, na interação e na conquista das relações sociais, o que lhe possibilita a construção de representações”.

No resultado final foi possível constatar, que apesar de possuir um percentual numérico baixo para respostas dos participantes com relação ao estímulo, foi considerável para a pesquisa, pois os dados coletados nem sempre saem como o esperado, argumentando que a prática era desenvolvida pelos participantes, levando em conta que os seres humanos são imprevisíveis e reagem quando estão sendo testados, um, outro fator para tais percentuais, a escolha do método que não despertou o interesse dos participantes.

Ressalta-se os resultados satisfatórios, servem como um estímulo para os docentes aplicarem os softwares educacionais, como um método em seus planos de aula, de modo que a pesquisa demonstrou progressos dos participantes correlação a escrita, e a motivação para realizarem as atividades, nesse sentido a contribuição dos jogos foi detectada pela pesquisadora e professora regente da turma do 1º ano do ensino fundamental.

CONCLUSÕES

A metodologia oportunizou-me responder a problemática do referido estudo, a proposta e objetivos da pesquisa, através dos dados coletados em entrevistas com a professora A, certifica-se que a mesma explora o lúdico através de jogos online, de caráter alfabético. O experimento da coleta de dados colaborou de forma expressiva, pois os dados exibidos nos gráficos externam a motivação dos alunos, com relação, a atividade e os avanços no aspecto da escrita.

Respondendo ao objetivo geral de investigação do presente estudo verificando como o professor do 1º ano do ensino fundamental insere o lúdico na alfabetização em uma cultura digital analisando o desenvolvimento dos alunos. Por todos os aspectos apresentados, pode-se constatar que há práticas lúdicas envolvendo a cultura digital, de modo que a escola disponibiliza e incentiva os professores a utilizarem o recuso das tecnologias.

A constatação de que as tecnologias aliadas as diferentes metodologias favorecem a aprendizagem dos alunos no período de alfabetização, visto que a prática está associada ao uso de aplicativos que hoje podem ser baixados, nos celulares, computadores, onde a maioria dos indivíduos tem o acesso. Tais aplicativos como Palma, programa de alfabetização que foi desenvolvido por José Luiz Poli no ano de 2010, com a finalidade de que pais e alunos tivessem o acesso em seus tablets e celulares, com objetivo de auxiliar no processo de alfabetização.

REFERENCIAS

BESSA, Valéria da Hora. **Teorias da Aprendizagem.** /Valéria da Hora Bessa- Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2006.

BERSANI, Ana Carolina; ZEZA, Beatriz; GURATI, Bruna; FANIZZI, Caroline; ROZ, Catharina; BENEDETI, Fernanda; NUNES, Flávia; ASTOLPHO, Gabriela.
Construção da Escrita: Vygotsky e Lúria. Disponível em: <http://

/alfabetizarvultualtextos.files.wordpress.com/2012/06/apresentacaoconstrucaodaescrita/>. Acesso em: 28 de ago.2017

BRASIL, Secretaria de Políticas Culturais- SPC. **Cultura Digital**. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/cultura-digital/>>. Acesso em: 13 de out.2017

CARON, Aline. **Os imigrantes e os nativos digitais**. Disponível em: <<http://www.positivoteduc.com.br/bllog.especialistas/os-imigrantes-e-os-nativos-digitais/>>. Acesso em 01 de out.2017