

PIBID: JOGO DE ALFABETIZAÇÃO

Camila Pacheco Da Luz¹, Sara Santos Ferreira²

1*; 2 - Acadêmicas do Centro Universitário da Região da Campanha (URCAMP). E-mail: camilapacheco@urcamp.edu.br; sarah15ferreira18@gmail.com

71

Resumo: O presente trabalho é integrante de ações pedagógicas desenvolvidas em escolas municipais do município de Bagé/RS, através do PIBID (Programa Institucional de Iniciação à Docência), do Curso de Licenciatura em Pedagogia da URCAMP (Centro Universitário da Região da Campanha). Apresenta-se um recorte de atividade que integra planejamento em módulos didáticos sequências, intitulado “Jogo de Alfabetização”, que teve como objetivo o incentivo à leitura e a escrita através de atividades lúdicas. O Projeto foi desenvolvido na Escola Municipal de Ensino Fundamental Prof. Maria de Lourdes Machado Molina, com alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, durante o mês de julho. A metodologia envolve encontros online com utilização de diferentes ferramentas ou plataformas educativas on-line, entre elas a plataforma GraphoGames. As orientações foram desenvolvidas através de vídeo aos alunos, como orientações conteúdos e instrumentos. Os resultados foram significativos especialmente na melhoria da escrita e leitura. Com essas ações identificou-se a importância do jogo no processo de alfabetização.

Palavras-chave: Jogo; Alfabetização; aplicativo; planejamento; aprendizagem.

INTRODUÇÃO

O projeto intitulado Jogo de Alfabetização, foi desenvolvido na Escola Municipal de Ensino Fundamental Prof. Maria de Lourdes Machado Molina, envolveu alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, durante o mês de julho. O tema surgiu com as muitas dificuldades de aprendizagem na alfabetização apresentadas pela turma. Os estudos que fundamentaram o desenvolvimento desse módulo didática envolverem os autores como Pereira, Lima e Moreira (2019), a qual afirma que tecnologias permitem que o professor adote estratégias metodológicas variadas, o que contribui para o processo de ensino na alfabetização, uma vez que é um momento em que vários aspectos devem ser desenvolvidos nas crianças. Também estudos teóricos nos apresentam os conceitos sobre alfabetização e letramento, sendo que Soares (2000, *apud* OLIVEIRA, p.18), enfatiza:

O letramento não abrange somente as pessoas alfabetizadas, mas também as pessoas que não são alfabetizadas, o indivíduo em sociedade; focaliza seus aspectos sócio-históricos, as transformações sociais, culturais e psicológicas, estuda a

evolução do conhecimento, por processos mentais superiores, como raciocínio, memória, resolução de problemas.

Levando em consideração o momento de pandemia que estamos vivendo, pais, familiares, alunos e professores estão sendo desafiados a se reinventarem, e superarem todos os novos desafios. Por esse motivo, o presente projeto aprofunda estudos sobre as estratégias de ensino que sejam eficazes e prazerosas aos alunos. Durante a pesquisa identificamos o aplicativo GRAPHOGAME, ação do Ministério da Educação, no âmbito da Política Nacional de Alfabetização e do programa Tempo de Aprender, que tem como objetivo auxiliar no processo de alfabetização de uma forma dinâmica e divertida.

Com as dificuldades e desafios das aulas remotas, propôs-se aos alunos o aplicativo chamado GRAPHOGAME, com o objetivo de auxiliar no processo de alfabetização, onde precisavam de uma atenção especial, pois a turma ainda é pré-silábica. O aplicativo pode ser usado em qualquer dispositivo, seja celular, tablet ou até em computador. Um jogo de fácil acesso, apenas precisando de internet para poder baixá-lo, e após isso poderia ser utilizado sem precisar de qualquer tipo de conexão com internet.

Os jogos educativos sempre foram de grande importância para a vida do aluno que está em processo de alfabetização, pois com esses jogos lúdicos, conseguimos obter resultados significativos que nenhuma outra atividade simples conseguiria. E nesse período de Pandemia, esses jogos se tornaram muito mais importantes, pela facilidade de serem baixados e usados pelos alunos nas suas próprias casas, levando um pouco de distração e também muito aprendizado para as crianças. O lançamento do GraphoGame no Brasil foi uma ação do Ministério da Educação, no âmbito da Política Nacional de Alfabetização e do programa Tempo de Aprender, com a colaboração de cientistas brasileiros, para apoiar os professores, em atividades de ensino remoto, e as famílias, no acompanhamento das crianças no processo de aquisição de habilidades de literacia.

METODOLOGIA

A metodologia proposta neste trabalho envolve a interação universidade

Escola, quando bolsistas do PIBID promovem ações pedagógicas através de projetos temáticos nas escolas. Todos os projetos são propostos com base em diagnóstico pedagógico realizado e a cada mês um novo módulo didático é proposto pelas acadêmicas, com orientação e acompanhamento da coordenadora pedagógica da Pedagogia e da supervisora da Escola.

Inicialmente o planejamento dessa atividade contou com pesquisas teóricas da temática alfabetização, ludicidade, jogos e a importância dos jogos educativos no processo de aprendizagem das crianças.

Na sequência iniciou-se a propósito de encontrar práticas pedagógicas lúdicas e eficazes de alfabetizar a turma, com ferramentas, e interações com recursos como o WhatsApp com a proposta de atividades, considerando o momento de atividades remotas e online na escola.

O projeto propôs a utilização do jogo chamado Grapho Games onde os objetivos, era tornar a proposta de alfabetização mais eficaz e chamar a atenção dos alunos. Considerando a necessidade de interação e explicações, inicialmente foi editado vídeo explicativo e lúdico, através do qual foi detalhada cada etapa do jogo, suas possibilidades de utilização e como iniciar e jogar.

Após feita a edição do vídeo, ele foi postado em uma conta do YouTube, e enviado o link para o grupo de WhatsApp da turma, juntamente com um aviso explicando que era apenas clicar no link para poder assisti-lo.

Na sequência, através dos grupos interativos os alunos foram estimulados a descrever suas experiências, ilustrando com fotos e vídeos suas experiências com o jogo.

O jogo inicia com ênfase nas vogais, e é composto por fases e a cada fase há um novo desafio.

Após o acompanhamento e desenvolvimento do jogo, foi proposto uma avaliação oral de resultados, fato que contribuiu para o planejamento da atividade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A turma na qual o projeto foi desenvolvido tinha 18 alunos matriculados, mas

a interação efetiva se concretizou com sete alunos. A interação permanente aconteceu com vídeos no grupo de WhatsApp dos alunos, incentivando a utilização do jogo e realizando atividades complementares, que os sete alunos realizaram com muita atenção e dedicação. Após ser proposta a atividade no grupo, foi orientado que durante a tarde eles pudessem concluir a atividade e no final da tarde encaminhassem os resultados. Ao recebermos os vídeos e fotos dos alunos que relataram a utilização inicial do jogo, identificou-se que o objetivo havia sido atingido e obtivemos resultados significativos e com participação ativa da turma.

Na figura abaixo apresentamos ilustrações do início da atividade, no qual foi realizada a apresentação do aplicativo e enviando o link do vídeo para a turma assistir.

Figura 1 - Início da atividade



Na sequência, na figura 2 e 3 apresentamos o retorno dos alunos e a interação com a atividade.

Figura 2- Grupo do WhatsApp

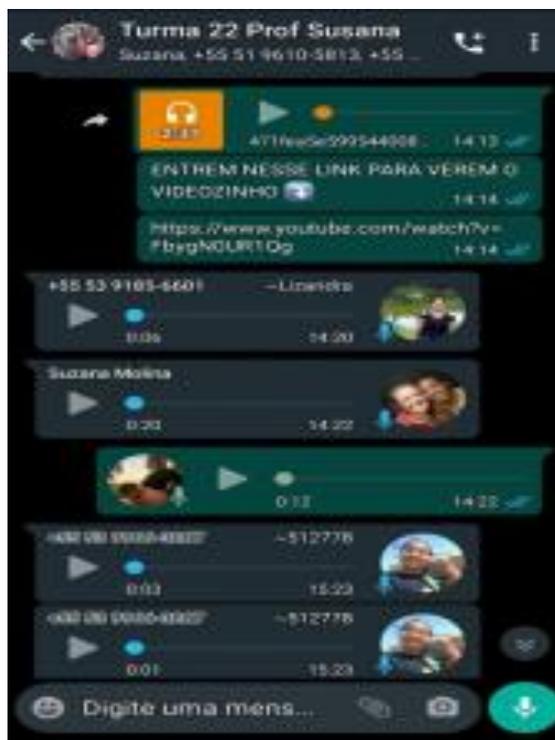
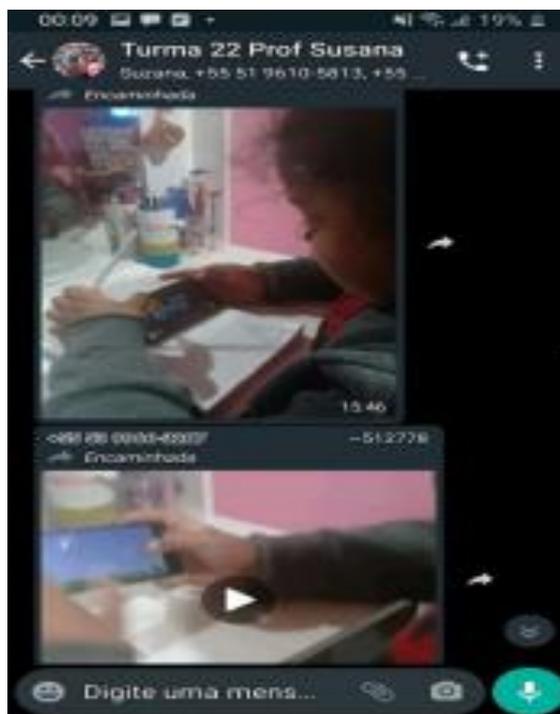


Figura 3- Aluna utilizando o aplicativo e realizando as atividades



Além dos alunos gostarem muito de utilizar jogos e aplicativos em aula, agora se tornou muito mais viável a utilização do mesmo. Com todas as tecnologias de

Revista da Jornada da 15ª Mostra de Projetos Comunitários, Extensão e Integradores. ISSN:2526-4176
Submetido: 18/10/2021 Avaliado: 20/10/2021.
Congrega Urcamp, vol. 15, nº15, ano 2021.

hoje em dia, os professores, que sabendo da enorme importância que tem esse meio, começaram a utilizar em suas aulas, e obtiveram resultados fascinantes e muito satisfatórios.

O aplicativo ajuda os estudantes da pré-escola e dos anos iniciais do ensino fundamental a aprender a ler as primeiras letras, sílabas e palavras, com sons e instruções em português brasileiro. O jogo é especialmente eficaz para crianças que estão aprendendo as relações entre letras e sons. Tudo isso sem anúncios e totalmente off-line.

CONCLUSÃO

Com todo retorno e interação que a atividade promovida teve, concluímos que o jogo serviu de grande suporte e auxílio para cada aluno da turma, e no presente cenário que estamos enfrentando, trazendo um pouco de um aprendizado indispensável na vida de cada um, que é a alfabetização.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Programa Tempo de Aprender**, Brasília, MEC, 2020. Disponível em: <http://alfabetizacao.mec.gov.br/tempo-de-aprender> Acesso em: 05 de maio de 2021.

OLIVEIRA, A. C. SILVA, B.A **A Importância de jogos e brincadeiras na alfabetização de crianças de 6 anos**. São Sebastião do Paraíso: CALAFIORI, 2014. Disponível em: <http://calafiori.edu.br/wp-content/uploads/2019/09/A-IMPORT%C3%82NCIA-DE-JOGOS-E-BRINCADEIRAS-NA-ALFABETIZA%C3%87%C3%83O-DE-CRIAN%C3%87AS-DE-6-ANOS.pdf> Acessado em: 27 de agosto de 2021.

SOARES, M. B. BATISTA, A. A. G. **Alfabetização e letramento: caderno do professor**. Belo Horizonte: Ceale, FaE, UFMG, 2005. Disponível em: http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/files/uploads/Col.%20Alfabetiza%C3%A7%C3%A3o%20e%20Letramento/Col%20Alf.Let.%2001%20Alfabetizacao_Letramento.pdf Acesso em: 05 de maio de 2021.

SUZUKI, J. T. F. et al. **Ludicidade e educação**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012. Disponível em: <https://www.passeidireto.com/arquivo/25187099/av-1-ludicidade-e-educacao> Acesso em: 05 de maio de 2021.