

TÍTULO DO PROJETO:

Gamificação para o processo de letramento e alfabetização.

CATEGORIA (MARCAR APENAS UMA):

- Ciências Agrárias
- Ciências Biológicas
- Ciências Exatas e da Terra
- Ciências Humanas
- Ciências da Saúde
- Ciências Sociais Aplicadas
- Engenharia

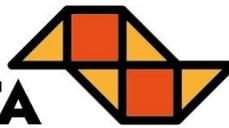
RESUMO:

O projeto tem por finalidade explorar o uso de tecnologias da informação e comunicação para que, por meio de jogos, possa ser um recurso para que crianças em fase de letramento e alfabetização sejam capazes de reconhecer, entre outras variáveis, letras e sílabas devidamente orientadas.

Todo construído no SCRATCH, plataforma para desenvolvimento e aprendizagem de programação para jovens ao redor do mundo, oferece ao desenvolvedor (Rebeca do Prado Zimmermann) a possibilidade de se trabalhar lógica em diversos níveis da programação, design e matemática aplicada ao desenvolvimento do game e, ao usuário final, uma ferramenta para a aprendizagem significativa de símbolos e códigos relacionados ao letramento, alfabetização e compreensão dos processos de formação de palavras.

PALAVRAS-CHAVE:

Letramento, alfabetização, programação



PLANO DE PESQUISA

O PLANO DE PESQUISA É O PLANEJAMENTO INICIAL DO QUE SERÁ EXECUTADO EM SUA PESQUISA. ELE É NECESSARIAMENTE UM DOCUMENTO ESCRITO E QUE SERVIRÁ COMO UM DIRECIONADOR PARA AS SUAS ATIVIDADES. O PLANO DEVE CONTER O OBJETIVO OU HIPÓTESE DA PESQUISA E OS MÉTODOS QUE SERÃO UTILIZADOS PARA SE ALCANÇAR ESSES OBJETIVOS.

INTRODUÇÃO:

É indiscutível o uso de equipamentos eletrônicos por crianças ainda em fase de letramento e alfabetização mesmo que, em muitos casos, o uso seja indevido e inoportuno.

Também é fato que, tirar, restringir ou mesmo conduzir o uso de tais equipamentos é cada vez menos eficiente até porque, a cada dia centenas de novos aplicativos e jogos são lançados, inclusive para esse público, despejando sobre eles uma avalanche de estímulos e novas experiências.

“Do ponto de vista do desenvolvimento humano normal, esse novo contexto influencia o modo como aprendemos e nos relacionamos” (Felipe Picon 2012). Kenski (1997, p 59) afirma que:

As tecnologias, em todos os tempos, alteraram as formas de retentiva e lembrança, funções usuais com que os homens armazenam e movimentam suas memórias humanas, seus conhecimentos. Na atualidade, as novas tecnologias de comunicação não apenas alteram as formas de armazenamento e acesso das memórias humanas como, também, mudam o próprio sentido do que é memória. Através de imagens, sons e movimentos apresentados virtualmente em filmes, vídeos e demais equipamentos eletrônicos de comunicação, é possível a fixação de imagens, o armazenamento de vivências, sentimentos, aprendizagens e lembranças que não necessariamente foram vivenciadas in loco pelos seus espectadores.

Como sugere o autor, o uso de novas tecnologias pode influenciar, inclusive na forma como se aprende e ainda, segundo Souza (2008, p 2)

As novas tecnologias ajudarão de forma efetiva o aluno, quando estes estiverem na escola e nesse momento eles se sentirão estimulados a buscar e socializar com esses recursos de forma a melhorar seu desempenho escolar. Essas ferramentas tecnológicas além de facilitar o acesso aos novos conhecimentos servem também de base para novas adaptações aos sistemas variados de transmissão de conhecimento de maneira a melhorar, transferir e transformar os fatores complicados em algo mais acessível e sedimentado, transformando a teoria em prática.

Nesse sentido, criamos um jogo que não só “estimula o acesso a novos conhecimentos” do usuário final como também “transformamos fatores complicados em algo acessível e sedimentado” ao desenvolvedor (aluno do 8º ANO) que, entregando-se ao projeto, tanto aprende (enquanto cria) quanto ensina (enquanto oferece) o resultado do seu trabalho para que crianças que, como ele, possam ,usando de todo recurso tecnológico possível, em ambiente regulado e orientado, aprender de forma oportuna e eficiente.

OBJETIVOS:

Objetivo geral:

Desenvolvido para uso em microcomputadores com acesso a internet, o game visa estimular crianças em idade pré-escolar ou mesmo nos anos iniciais que apresentem dificuldade em memorizar, relacionar e compreender letras, sílabas e palavras ante os meios regulares de aprendizagem. A partir do uso orientado do game, busca-se identificar quais as dificuldades em relação ao reconhecimento dos códigos linguísticos e, a partir daí, planejar caminhos que possam conduzir o usuário a compreensão adequada e efetiva de tais símbolos. Espera-se que o uso recorrente do game por 30 minutos por duas vezes em uma semana seja suficiente que se obtenha dados relacionados à memorização e compreensão das primeiras letras (vogais e consoantes).

Objetivos específicos:

- Fazer com que os usuários sejam capazes de identificar as letras do alfabeto.
- Permitir que possam, entre várias possibilidades, escolher aquela que o game indica.
- Sejam capazes de manusear um microcomputador
- Desenvolvam o foco e a atenção afim cumprir um objetivo específico.
- A partir da observação do desempenho e envolvimento com o game, preparar caminhos para que o aprendizado seja mais oportuno.

METODOLOGIA:

Para se obter os resultados acerca da eficiência do uso do game no processo de letramento e alfabetização em crianças em idade pré-escolar e crianças com déficits de aprendizagem será feita uma avaliação inicial, após terem sido devidamente apresentadas ao nosso alfabeto, em torno da capacidade de reconhecimento e diferenciação dessas letras através da anotação de resultados a partir das respostas a estímulos oferecidos por professores devidamente orientados em alunos da rede pública e particular de ensino e em mesmo nível de escolarização.

O estudo deste trabalho será fundamentado em ideias e pressupostos de autores que apresentam significativa importância na definição e construção dos conceitos de letramento e alfabetização. Para tanto, tais objetivos serão estudados em fontes extras como trabalhos acadêmicos, artigos, periódicos e afins.

Para tanto, a pesquisa transcorrerá a partir do método conceitual-analítico, visto que utilizaremos de conceitos e ideias de outros autores que se assemelham com os nossos objetivos, para a construção de uma análise científica sobre o nosso objeto de estudo.

Como parte do processo de investigação da eficiência do game, os alunos serão acompanhados às salas de informática de suas respectivas escolas e poderão, em intervalos de tempos iguais e acompanhados da presença do professor, interagir com o jogo enquanto buscam solucionar os desafios por ele apresentados e, após esse período de brincadeira e interação serão novamente avaliados acerca de como respondem aos mesmos estímulos em que foram submetidos antes do uso do game ante alunos que tiveram os mesmos estímulos iniciais mas que não foram submetidos ao uso do jogo.

Como parte do processo de avaliação, será necessário o levantamento e cruzamento dos dados obtidos a partir das avaliações e considerações dos professores envolvidos no início do desenvolvimento da pesquisa relacionando com o resultado final de cada pesquisa.

O estudo terá caráter essencialmente qualitativo, com ênfase na observação e estudo dos documentos gerados, ao mesmo tempo que serão confrontados com dados de pesquisas bibliográficas já feitas.

CRONOGRAMA:

Etapa	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago	Set	Out	Nov
Definição do tema				x					
Pesquisa bibliográfica			x	x	x				
Desenvolvimento do game					x	x			

Definição das classes que participarão da pesquisa								x		
Início da apresentação do alfabeto às crianças e avaliação inicial								X		
Início do uso do game nas escolas									x	
Avaliação pós uso do game										X
Apresentação dos resultados										x

RESULTADOS ESPERADOS:

Espera-se com esta pesquisa validar a importância e eficiência de games específicos nos processos de letramento e alfabetização de crianças em idade pré-escolar e crianças com déficit de aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BRASIL. Ministério de Educação e do Desporto. Referencial curricular nacional para educação infantil. Brasília, DF: MEC, 1998.

TERZI, Sylvia Bueno. A oralidade e a construção da leitura por crianças de meios iletrados. In: KLEIMAN, Ângela B.(Org.). Os significados do letramento. Campinas, São Paulo: Mercado de Letras, 1995. Coleção Letramento, Educação e Sociedade. Cap. 2. p. 91-117.

PICON, Almeida. MOREIRA, Laura Magalhães, SPRITZER, Daniel Tormain: Dependência de tecnologia: o desenvolvimento de um *website* psicoeducativo
http://rbp.celg.org.br/detalhe_artigo.asp?id=100 acessado em maio de 2021

MORAES, Natália, COSTA, Johnatan da Silva: A influência da tecnologia na infância: Desenvolvimento ou ameaça? <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf> acessado em maio de 2021

COELHO, Silmara: O Processo de Letramento na Educação Infantil;
http://www2.pucminas.br/graduacao/cursos/arquivos/ARE_ARQ_REVIS_ELETR20121204110057.pdf acessado em junho de 2021

AO INSCREVER O PROJETO CONCORDAMOS COM O REGULAMENTO DA FEIRA PAULISTA DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA E DECLARAMOS QUE AS INFORMAÇÕES ACIMA ESTÃO CORRETAS E O RESUMO E PÔSTER REFLETEM APENAS O TRABALHO REALIZADO AO LONGO DOS ÚLTIMOS 12 (DOZE) MESES. ESTAMOS CIENTES DE QUE A NÃO VERACIDADE DAS INFORMAÇÕES FORNECIDAS PODERÁ IMPLICAR NA DESCLASSIFICAÇÃO DO PROJETO.