

Jogo lúdico para auxiliar no processo de alfabetização de crianças em idade de letramento

Rafael Humann Petry¹, André Peres¹, Patrícia Nogueira Hubler¹, Márcia Hafaele Islabão Franco¹, Rafael Humann Petry¹, Sílvia de Castro Bertagnolli^{1*}
*Orientadora

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) -
Campus Porto Alegre. Porto Alegre, RS

De acordo com uma pesquisa do IBGE, no ano de 2017, o analfabetismo era a condição de 11,5 milhões de Brasileiros. Dado esse cenário, buscou-se uma alternativa para auxiliar o processo de alfabetização de crianças – a construção de um jogo educacional denominado Codinome. Para o desenvolvimento do trabalho foi utilizada uma pesquisa bibliográfica que permitiu concluir que para a aprendizagem ocorrer é necessário identificar em qual nível de escrita a criança se encontra, para só então planejar as atividades pedagógicas específicas para o estudante. No caso do jogo aqui proposto ele concentra-se em ter uma fase vinculada ao nível pré-silábico, observa-se que para a criança nesse nível há uma correspondência figurativa entre objeto e escrita, por exemplo, para escrever a palavra “boi”, um animal grande, a criança deste nível costuma pensar que necessita de mais letras do que para escrever a palavra “formiga”, um animal pequeno. O trabalho ainda utilizou a pesquisa exploratória, que possibilitou utilizar a plataforma Arduino, um conjunto de TAGs RFID (Radio-Frequency Identification) e uma tela de LCD (Liquid Crystal Display). No jogo o estudante deve completar as palavras (lacunas) com as letras que estão faltando. A plataforma Arduino, seleciona um conjunto de palavras, dentre as que estão cadastradas, e oculta uma letra, randomicamente, para após mostrar a palavra e a lacuna ao estudante, de modo que ele complete a palavra. No caso de a resposta dada estar errada, a palavra mostrada permanece a mesma, e uma mensagem motivadora é escrita abaixo dela, para instigar o usuário a tentar novamente até que acerte, partindo, então, para a próxima palavra, até que, ao final do preenchimento de todas, sejam mostradas, na tela, suas pontuações em “Acertos” e tentativas. Isso tudo para que, através de uma maneira mais dinâmica e interativa, a criança possa aprender a grafia das palavras da língua portuguesa. Destaca-se que o trabalho conta com a participação de uma professora da rede municipal de Canoas-RS, com experiência em alfabetização. Atualmente, o jogo “Codinome: Jogo de Palavras” está sendo aplicado em estudantes dos 3os e 4os anos do ensino fundamental. Constou-se que, durante a aplicação, a incorporação de sinais sonoros ao jogo, tendo em vista que o público alvo deste projeto tem dificuldades em compreender as mensagens escritas na tela. Por fim, pode-se afirmar que o jogo pode ser visto como uma ferramenta complementar ao processo de alfabetização, favorecendo a aprendizagem de modo lúdico.

Palavras-chave: Alfabetização. Jogo Digital. Plataforma Arduino.