a tecnologia ao serviço da aprendizagem universidade de aveiro

Teaching Day 5.ª edição

universidade de aveiro
um campus que pensa
1973.2013

Jogos digitais no ensino-aprendizagem de leitura e práticas de letramento

Jailma do S. Uchôa Bulhões Campos
Departamento de Educação e Psicologia, Universidade de Aveiro

Resumo

Trata-se de uma experiência com jogos digitais e sua utilização para o desenvolvimento de situações de aprendizagem para o ensino de leitura, concebendo essa habilidade como prática social, no âmbito dos estudos sobre letramento, em uma turma do Curso de Letras - Língua Portuguesa, da Faculdade de Letras, Universidade Federal do Pará, Brasil, no primeiro semestre letivo de 2016 (maio-setembro/2016). Como o estudo sobre uso de jogos e suas implicações pedagógicas, bem como a seleção e produção de propostas pedagógicas, verificamos a compreensão das possibilidades de promoção e ampliação de letramentos a partir do uso de jogos digitais nas práticas pedagógicas, bem como a percepção de espaços para a aprendizagem da leitura nesse recurso.

Justificativa

Em questões de linguagem:

1. o jogo digital é entendido como um gênero multissemiótico. Assim, qualquer jogo, com finalidades educacionais ou não em sua criação, mobiliza uma convergência de linguagens que contribui para que o sujeito jogador construa sentido a todo momento;
2. ao jogar, o usuário demonstra conhecimentos prévios, como o linguístico e o digital, bem como aprende o uso real da/s linguagem/ns, por ser tratar de um evento de letramento, o que é possível porque o artefato jogo digital possibilita leituras dinâmicas e contínuas de sua estrutura durante sua exploração.

Fig.1 Jogos explorados e usados no planejamento da situações de aprendizagem

Objetivos de aprendizagem

De forma geral:
Ser capaz de criar situações de aprendizagem para a leitura e construção de sentidos dos textos multissemióticos como os jogos.

De forma específica:
1. Compreender os conceitos de jogos digitais e aprendizagem, bem como o de edutrenimento;
2. Refletir sobre a nova geração de aprendentes em contextos de aprendizagem colaborativa;
3. Reconhecer as principais modalidades de jogos digitais;
4. Entender as possibilidades de promoção e ampliação de letramentos a partir do uso de jogos digitais nas práticas pedagógicas;
5. Perceber espaço para a aprendizagem da leitura nos jogos digitais;
6. Ser capaz de elaborar procedimentos didáticos que contribuam para a constituição de método de ensino e aprendizagem de leitura por meio da utilização de jogo digital em sala de aula.

Abordagem didática

Ensino por meio de ações colaborativas entre docente e alunos, alunos x alunos, desencadeado num processo articulado de pesquisa e ensino, em 3 principais etapas: (i) problematização de conceitos de jogos na educação; (ii) exploração de jogos; e (iii) criação de dispositivos de aprendizagem.

Metodologia do trabalho

A experiência foi realizada numa turma de Letras, no espaço de uma Atividade Complementar.
O trabalho foi desenvolvido por meio de: (i) leitura e análise crítica de textos sobre conceitos de ludicidade, edutrenimento e jogos e aprendizagem; (ii) Problematização do conceito de jogos a partir dos saberes pessoais e enciclopédicos dos alunos, conteúdos do currículo de Língua Portuguesa; e criação de situações-problema para gerar o contexto do dispositivo de aprendizagem; (iii) planejamento com uso de jogos.

Fig 2. Principais estratégias e conteúdos de leitura a serem exploradas em jogos.

Conclusões

Com o desenvolvimento desta experiência, os alunos puderam elaborar situação didática com procedimentos que contribuem para a constituição de método de ensino e aprendizagem de leitura, além de definir as principais estratégias e conteúdos de leitura que podem ser explorados no uso de jogos digitais em sala de aula.
Apontamos limitações como rejeição de alguns alunos para o uso de jogos; dificuldade no foco para aprendizagem e não apenas entretenimento, além de não possibilidade de realização de oficinas para implementação das propostas.

Referências

Haag, C. *et al*. **O jogo digital como um hipergênero.** Retrieved from http://www.letramagna.com/CassianoRHaag.pdf.

Presnky, Marc. (2012). **Aprendizagem baseada em jogos digitais.** São Paulo: Editora Senac São Paulo**.**

Ribeiro, .A. L. (2010). **Jogos digitais online:** ampliando o(s) letramento(s) na sala de aula. ANAIS Eletrônicos do 4º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na educação. Retrieved from: http://www.nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2012/AndreaRibeiro-Jogosdigitais.pdf

Veen, W.; Vrakking, B. (2009) **Homo Zappiens:** educando na era digital. Porto Alegre: Artmed.