

EDUCÁRIO: ALTERNATIVA LÚDICA PARA ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA NOS ANOS INICIAIS.

Vinicius Galhardo, Abner Dutra, Demerval Alves de Souza Junior, Lucas Akayama

E.E. Arlindo de Andrade Gomes – Campo Grande – MS

viniciusgm45@gmail.com, abnerdutra32@gmail.com
, d-jk@live.com , proflucas@akayama.com.br

Área/Subárea: Ciências Humanas, Sociais, Aplicadas e Linguísticas/Educação Tipo de Pesquisa: Tecnológica

Palavras-chaves: Língua Portuguesa, Primeira Infância, Jogos Digitais, Ludicidade, Educação.

Introdução

Segundo a Revista Educação e Linguagem, o lúdico na Educação Infantil tem sido um dos instrumentos que auxilia o aprendizado de qualidade para a criança, a partir das técnicas que promovem o desenvolvimento das habilidades fundamentais nesse processo. Em uma matéria exibida pelo G1 (05/07/2012), cada vez mais conectadas, as crianças aprendem sozinhas a mexer nos gadgets (celulares, tablets, smart TVs e eletrônicos em geral).

Diante desses dados, levantou-se a possibilidade de uma ferramenta de auxílio aos professores do Ensino Fundamental I da escola acima mencionada. Após pesquisa realizada com alguns professores dos mesmos anos, constatou-se que a Língua Portuguesa e a Matemática têm os menores níveis de absorção em sala de aula. Com esse entendimento, buscou-se por soluções tecnológicas para ajudar na absorção dessas matérias.

Na pesquisa, verificou-se a falta de jogos e aplicativos da Língua Portuguesa, uma vez que há uma enxurrada na área de exatas, como é expresso no gráfico abaixo.

GRÁFICO 1:

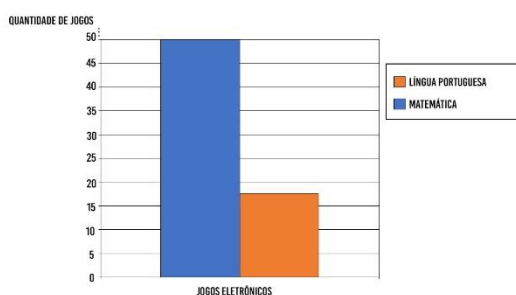


GRÁFICO 2:

FONTE: Galhardo Vinicius (2019)

Para mudar esse cenário de desfavorecimento de ferramentas na área de tecnologia da Língua Portuguesa, propôs-se criar algo viável, divertido e lúdico para o Ensino Fundamental I, e então o Educário surgiu. Desta forma, pode-se tirar o conceito de que você só aprende com papel, caneta e

livros, os quais são as ferramentas de ensino mais utilizadas .

No entanto, o lúdico é um ferramenta que possibilita a inserção da criança na cultura, por meio do qual podem atravessar suas vivências internas com a realidade externa. É um facilitador para a interação com o meio, embora seja muito pouco explorado.

“ É possível usar a tecnologia a serviço da criança desde que o adulto seja o mediador do processo ”

Marilene Proença, psicóloga

Metodologia

A metodologia deste projeto partiu em um primeiro momento por pesquisas em métodos de ensino nas escolas que apoiam a hipótese inicial de que quando a educação pública é auxiliada por dinâmicas de ensino/aprendizagem mais atrativas aos alunos, obtêm-se melhores resultados.

A metodologia lúdica abordada propõe incentivar o uso da diversão como forma de aprendizagem e ensino. Pois para os alunos, brincar não é apenas diversão, essa atividade abrange a descoberta, a convivência social, o desenvolvimento cognitivo e a coordenação motora; ajuda a desenvolver senso moral e ético, a trabalhar em equipe e além disso, a desenvolver a autonomia, memória, rapidez na hora de desenvolver um pensamento e a enfrentar dilemas.

O estudo limitou-se à importância do lúdico no ensino e aprendizado para o melhor desenvolvimento da criança de 05 a 10 anos, segundo a opinião dos professores da escola em questão.

Para um desenvolvimento mais prático e correto, utilizamos um programa próprio para a criação de jogos digitais, Game Maker Studio 2 uma engine(que é um programa de computador e/ou conjunto de bibliotecas, para simplificar e abstrair o desenvolvimento de jogos eletrônicos) muito completa especialmente para desenvolver jogos em 2D, com opções para desenvolvedores que já programam e para os que não conhecem a área da programação, existe a opção do Drag and Drop (arrastar e soltar, nomenclatura utilizada nas interfaces gráficas de computadores). O projeto foi

desenvolvido com a linguagem de programação oferecida pelo Game Maker Studio 2, Game Maker Language, onde o programador pode controlar todos os detalhes da produção dos seus jogos (Física, interação entre objetos, partículas, estruturação de dados, entre outros). E para a criação das sprites sheets(arquivo de imagem que contém todos os frames de animação) optamos a não utilizar o editor de imagens oferecido pelo Game Maker Studio 2 e utilizamos o Photoshop.

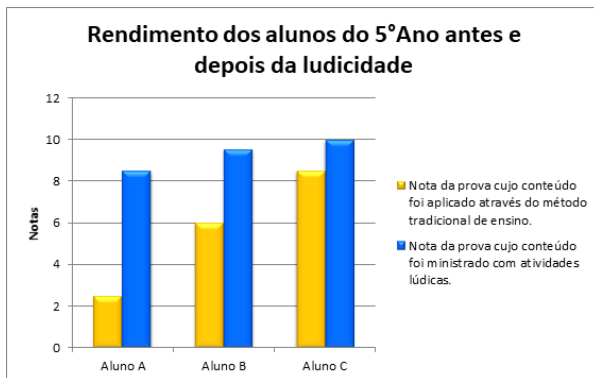


GRÁFICO 2:

FONTE: AVELINO JORGE (2018)

Em pesquisa realizada com alguns professores dos anos iniciais, constatou-se que a Língua Portuguesa e a Matemática têm os menores níveis de absorção em sala de aula. Com esse entendimento, buscou-se por soluções tecnológicas para ajudar na absorção dessas matérias.

A observação sobre o método de ensino utilizado na referida escolas, aponta que 87% de todas as aulas acompanhadas utilizam o método tradicional, e apenas 13% são ministradas através de outros métodos, inclusive o lúdico.

Na pesquisa, verificou-se a falta de jogos e aplicativos da Língua Portuguesa, uma vez que há uma enxurrada na área de exatas, constatou-se uma média de 75% de exatas e 25% de Humanas.

Resultados e Análise

Com esse projeto, pretende-se conscientizar as escolas de que é possível mudar a metodologia do ensino tradicional por uma forma mais lúdica, usando a tecnologia que é primordial para a vida futura de qualquer cidadão.

Visando essa ideia espera-se que as crianças da nova geração já saibam usar e entender a tecnologia e ao mesmo tempo aprender conteúdos da grade curricular.

Considerações Finais

Pode-se determinar que ensinar através do lúdico é ver como o brincar na escola pode ser uma ferramenta para a projeção de um ambiente criativo,

pois é assim que se deve acreditar na metodologia lúdica. Ou seja, que ela pode transformar o mundo imaginário da criança e que pode ser usada como ingrediente que melhora o desenvolvimento, a criatividade e a socialização.

Essa ferramenta tem o objetivo de ser uma grande inovação para a educação da matéria de Língua Portuguesa, deixando de existir a ideia de que a disciplina é chata, maçante, complicada e etc. Também buscou-se retirar o estereótipo negativo dos jogos, mostrando na prática de que os jogos servem para a educação, profissões, coordenação, estratégia e por fim, a diversão.

Referências

Revista educação e linguagem – artigos – issn 1984 – 3437. vol. 7, n o 1 (2013) disponível em: <<http://www.ice.edu.br/tnx/index.php?sid=266>>.

revista eletrônica da faculdade de alta floresta - refaf - disponível em: <<http://faflor.com.br/revistas/refaf/index.php/refaf/article/view/48/html>>

laura brentano do g1, em são paulo - (2012) - disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/07/tabelas-ajudam-entreter-criancas-nas-ferias-com-jogos-e-aplicativos.html>>

jogos eletrônicos e ensino de língua portuguesa: algumas reflexões - andréa pisan soares aguiar - (2017) - disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/textolive/article/view/1198>>

jogos educacionais digitais para ensino de língua portuguesa: uma proposta de avaliação didático-pedagógica e ergonômica - fernanda rodrigues ribeiro - (2013) - disponível em: <<http://www.uece.br/posla/dmdocuments/fernanda%20rodrigues%20ribeiro.pdf>>