

ALFABETIZAÇÃO NA ERA DIGITAL: OLHOS E OUVIDOS IMAGINÁRIOS

Abril 2007

Sandra H. Rodrigues - Fundação Joaquim Nabuco
sandra.rodrigues@fundaj.gov.br

Verônica Araújo - Fundação Joaquim Nabuco
Verônica.araujo@fundaj.gov.br

Categoria (Estratégias e Políticas)

Sector Educacional (Educação Fundamental)

Natureza (Descrição de Projeto em Andamento)

Classe (Experiência Inovadora)

RESUMO

A alfabetização é mais do que aprender a grafar sons. São muitos os métodos de aprendizagem, muitas as formas de aprender a escrever, muitos os educadores que trabalham ativamente no sentido de buscar formas de diminuir a disparidade entre os analfabetos e os alfabetizados. Este estudo vem apresentar, através do uso e incorporação das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) um projeto inovador proposto por uma instituição cuja missão está relacionada a contribuir através de experimentações e pesquisas na melhoria das políticas públicas e no enfrentamento quanto aos desafios da inclusão social. Será analisada a iniciativa da mesma, através da metodologia de EAD e de estratégias de jogos (games) em ambiente imersivo de cognição a possibilidade de abrir novas janelas para os analfabetos no processo de criação e transformação de sua realidade.

Palavras chave: alfabetização; aprendizagem; games; jogos educativos

1- Introdução

Ao se observar o cenário educacional brasileiro nos últimos anos, percebe-se que, entre os seus vários problemas,

o analfabetismo constitui um dos grandes desafios da educação brasileira. Educadores, estudantes, pesquisadores, políticos... todos falam deste problema; no entanto, as medidas propostas pelo sistema educacional para solucioná-lo, até o momento, não se mostraram eficazes.(FREITAS) [1]

Numa população cada vez mais crescente, num contexto em que se exige um domínio mais amplo dos conhecimentos que se tornam mais diversos e complexos em várias áreas, percebe-se que há muitos indivíduos em diversas faixas etárias que não dominam ainda os saberes necessários para que possam ser considerados alfabetizados, ou seja, a capacidade de leitura e escrita, e por isso os mesmos, numa sociedade em que a comunicação se diversifica, ficam cada vez mais excluídos, porque “tão logo criada, a escrita assumiu um caráter distintivo, conferindo àqueles que dominavam a técnica de escrever(...)um lugar de destaque na sociedade”(SILVA e ZIBERMAN) [2]. Isso quer dizer que quem não domina esse processo, é colocado numa situação social desfavorável em relação ao grupo do qual faz parte.

A escola, agência responsável pela alfabetização formal dos indivíduos, muitas vezes em sua organização incorpora elementos (horários rígidos, currículos e programas inadequados e distantes da realidade dos alunos, falta de profissionais, instalações precárias, etc.) que afastam os mesmos ainda nos primeiros anos e dificultam o seu processo de aprendizagem. É por esse motivo que muitos estão na escola ou já passaram por ela, mas não conseguiram adquirir um aprendizado consistente, saindo da mesma com um baixo domínio dos conhecimentos que deveriam ter adquirido.

Melhorar os índices de aproveitamento e aprendizagem é um dos principais problemas educacionais a ser resolvido pelos responsáveis pela educação no país na atualidade, por isso o combate ao analfabetismo é uma das ações prioritárias a ser desenvolvida no momento.

Lidar com indivíduos que ainda não se alfabetizaram – os ditos analfabetos em suas diversas modalidades - exige que sejam empregadas estratégias discursivas e metodológicas diferenciadas por parte do sistema educacional, uma vez que as necessidades de aprendizagem, bem como as formas pelas quais esses indivíduos intervêm em seu processo de ensino-aprendizagem, são bem distintas daqueles que já se alfabetizaram.

Uma constatação que se faz em relação a muitas propostas de alfabetização, mesmo algumas que ainda são empregadas hoje, é que as mesmas são descontextualizadas, desinteressantes, desenvolvidas num foco que não estimula a aprendizagem e nem se adequam as expectativas dos alunos, gerando assim mais um motivo para que os mesmos continuem afastados da escola ou desistindo de prosseguirem nos cursos quando vêem que estes passam distantes de suas reais necessidades.

Para se alfabetizar, independentemente se adultos, jovens ou crianças, é necessário que, no desenvolvimento de uma proposta ou método de alfabetização, sejam utilizados recursos (didáticos, textuais, visuais, etc.) que colaborem para que essa mesma aprendizagem seja mais efetiva, e, para isso uma proposta precisa ter elementos atrativos para seduzir o seu público-alvo, tornando a aprendizagem um processo estimulador e prazeroso.

Pessoas que apresentam dificuldades no processo de alfabetização, apontam como um dos principais motivos para o seu fracasso a mecanização do mesmo, a ênfase na repetição, a decoreba e assimilação passiva de conceitos sem uma maior reflexão e compreensão do mesmos. Se o aluno não pode interagir no seu processo de aprendizagem, tomando parte ativa no mesmo, este perde muito do significado, passando a ser um processo mecânico e desinteressante.

Esse cenário hoje já apresenta modificações, uma vez que a educação trilha vários caminhos, e um que aponta boas perspectivas é o uso dos recursos tecnológicos na educação, como, por exemplo, é feito no campo da EAD – Educação a Distância, que há alguns anos vêm se organizando no país, e que na atualidade, com o advento da Internet, encontrou um espaço extremamente proveitoso para se expandir, trazendo novas possibilidades didáticas e novos ambientes de aprendizagem para os alunos.

Ao se lidar com ambientes virtuais, computadores, ciberespaço, o aluno se depara com um universo diferente do seu cotidiano de aprendiz. Ser confrontado com imagens em movimento, cores, sons, passa a ser uma fonte de estímulo para esses aprendizes, porque traz o diferente, o novo para esse processo, e o diferente atrai.

As possibilidades de interação oferecidas pelos meios virtuais não podem ser descartadas do processo educacional; saber explorar essa área e suas potencialidades didáticas é uma demanda que cada vez mais ganha espaço nas discussões educacionais, e por isso, ainda que lentamente mas num fluxo cada vez maior, explorar sons e imagens torna-se um novo caminho para as propostas educacionais, principalmente na área de alfabetização.

2 - Os meios de comunicação e suas possibilidades no processo de alfabetização

Alfabetizar não é apenas repassar para uma pessoa o conhecimento letrado de um determinado grupo; é, acima de tudo, permitir que alguém que se encontra num estágio de nenhum ou pouco domínio desse conhecimento possa atingir um domínio pleno do mesmo, passando a intervir de forma mais crítica e reflexiva em seu ambiente.

Quando nos referimos a uma nova proposta de alfabetização devemos levar em conta que esta tem como desafio apresentar elementos teórico-metodológicos que contemplem as necessidades de formação desse grupo, o qual necessita de uma educação diferenciada, que privilegie a construção do conhecimento e não apenas a mera transmissão desse; porém, o que se tem

constantemente observado é que “ a escola(...) fala de construção de conhecimento e pratica a transmissão. Essa prática impõe ao aluno a repetição como única forma aceitável de aprendizagem”(BECKER).[3]

Em busca de uma nova metodologia de alfabetização para crianças, jovens e adultos, os meios de comunicação(rádio, tv, Internet, etc) permitem pensar de modo diferente e inovador o processo de alfabetização, rompendo com o marasmo tão criticado no mesmo. Segundo Rilvotella apud Didonê[4]

Os meios de comunicação dão impulso à inovação do ensino. ‘É a troca da abordagem tradicional – baseada na fala do professor à frente da sala de aula- pelo uso de mídias que favorecem o trabalho em grupo mais ativo, dinâmico e criativo em todas as disciplinas’.

O uso de novas tecnologias na escola possibilita imergir o aprendente num universo novo, interessante e interativo, no qual ele se vê bem mais como sujeito de sua aprendizagem do que nas formas tradicionais de ensino, pois “a riqueza dos processos de comunicação humana pressupõe o uso de um simbolismo vasto e diferenciado que ultrapassa o universo alfabético do texto escrito”(MELO)[5]

Juntar imagens, sons, conceitos, permitir interatividade, trabalhar a aprendizagem de forma lúdica, dinâmica, criativa é algo que é possibilitado pelo uso das novas tecnologias no campo da educação. Explorar esse filão pode ser uma perspectiva inovadora para a área de alfabetização, ao trazer novos elementos para esse processo, os quais podem suscitar um maior interesse nos aprendizes, melhorando o desempenho dos mesmos em relação a aprendizagem da leitura e escrita.

3 - Os games como ambientes de imersão cognitiva e social

Sabe-se que o jogo já há muitos anos vem sendo utilizado pela civilização como elemento social. A magia do jogo ultrapassa limites da atividade puramente física. Huizinga [6] vem a afirmar que, no jogo existe alguma coisa em jogo que transcende as necessidades imediatas da vida e confere sentido à nação.

Como elemento de cognição, o jogo também tem em sua essência a característica de excitar. Basta se observar um jogo de futebol em um campo aberto, para perceber que, não apenas os jogadores participam da ação, mas toda a multidão que assiste ao jogo se manifesta levada pelo delírio e fascínio. Observa-se assim o jogo inserido em um ambiente de imersão. Não apenas essas, mas diversas são as características dos jogos. O mesmo autor, caracteriza o jogo como uma evasão da vida real para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Salientando que:

Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador. Nunca há um contraste bem nítido entre ele e a seriedade, sendo a inferioridade do jogo sempre reduzida pela superioridade de sua seriedade. Ele se torna seriedade e a seriedade, jogo.
(HUINZINGA) [6]

Na atualidade, com as novas tecnologias, os jogos eletrônicos, estes classificados pelo autor Mendes [8] como videogames, minigames, simuladores, games de computadores e fliperamas, proliferaram e passam a ser utilizados em massa pelos jovens e crianças na sociedade moderna.

Afirma o autor que, por volta de 150 milhões de seres humanos vivenciam os prazeres dos jogos eletrônicos. Algumas pesquisas apontam que, os jogos eletrônicos só não ultrapassaram ainda a venda de televisões. São milhares de consumidores do mundo todo comprando e jogando, sejam individualmente, sejam em comunidades de gamistas.

Mendes [7] ainda acrescenta que, os jogos eletrônicos trazem características já consagradas nos estudos dos jogos, possuindo os atributos dados ao conceito de jogos. Acrescentando que, jogo é sinônimo de atividade lúdica.

Sobre esses artefatos eletrônicos há muitas discussões e preocupações de pesquisadores quanto ao uso de forma abusiva. O enfoque aqui, não se aterá aos debates de sua utilização de forma ou não prejudicial, mas ao fato comprovado de que, se utilizado de forma correta, mediada, pode sim ser um elemento motivador para uma aprendizagem dinâmica e significativa.

Observando crianças e jovens utilizando games no computador, percebe-se como a magia dos elementos visuais e comunicacionais inseridos na interface desses artefatos fazem com que haja maior interação, envolvimento e motivação pelo gamista.

Há de fato uma aprendizagem significativa, pois os jogos sempre partem de um raciocínio lógico, assim como de resoluções de problemas, possibilitando assim ao usuário entender a lógica e a narrativa do mesmo e que objetivo se busca.

Neste sentido, este estudo contempla os jogos eletrônicos como oportunidade de mediação na aprendizagem, pelo fato dos mesmos possibilitarem aos jogadores, quando colocados na situação de aprendizes, adquirirem ou reformularem conhecimentos a partir da interação que desenvolvem quando numa situação de jogo.

Ainda sobre os jogos, Cervantes [8] vem a afirmar que, no passado o jogo não era concebido como uma atividade pedagógica ou educativa, por não ser considerado seu caráter formativo, mas atualmente seu valor educativo é bastante aceito pela sociedade, sendo apreciado como um meio de aprendizagem.

4 - A aprendizagem colaborativa através dos games e seu uso na educação a distância: O projeto Alfabyte

Sabe-se que o jogo como recurso educativo na educação tradicional teve seu impulso através dos jogos escolares, gerando assim a atividade de educação física. Durante anos os jogos estiveram associados à iniciação esportiva. Daí as grandes olimpíadas escolares.

Com o advento dos ambientes virtuais através da Internet, a potencialidade dos jogos ou games, passou a favorecer o desenvolvimento cognitivo ampliando assim o conhecimento, uma vez que os mesmos passaram a ser propostos de forma colaborativa. A interação entre jogadores, o intercâmbio de informações, apoio e recursos entre seus membros vem resultando na superação do individualismo e proporcionando uma dinâmica mais positiva na construção coletiva. Gómez e Samaniego [9] confirmam isso ao afirmar que:

Os jogos cooperativos propiciam que a experiência satisfatória seja acessível e distinta ao reduzir a dificuldade técnica e destacar a importância das dinâmicas de interação positiva. Todos têm papel importante. O objetivo e compartilhamento, não-individual ou excludente, só é atingido se todos os membros do grupo o alcançarem. (GÓMEZ E SAMANIEGO) [9]

Partindo-se do entendimento da importância dos jogos eletrônicos como ambientes de cognição e aprendizagem significativa, a Fundação Joaquim Nabuco, vinculada ao Ministério da Educação, através da sua Diretoria de Formação e Capacitação Profissional juntamente com seu Núcleo de Educação a Distância, percebendo as características e importância da aprendizagem significativa buscou em parceria com a Universidade Federal de Pernambuco investigar o fenômeno dos games na educação e propor uma experiência inovadora, utilizando-se das ferramentas tecnológicas e dos ambientes virtuais para assim desenvolver um modelo de alfabetização a partir do contexto dos games.

O fenômeno dos games como contextualizado neste estudo, mostra que há de fato possibilidades de interação dos usuários quanto ao universo de aprendizagem. Para tanto a Fundação Joaquim Nabuco com sua experiência exitosa em métodos de alfabetização presencial (vinha desenvolvendo o ALFANABUCO) vem potencializando recursos humanos e físicos no sentido de traduzir para a nova linguagem a metodologia já trabalhada pela mesma. Metodologia esta que, por se diferenciar de outras propostas, teve todo o potencial para a transformação em digital, tendo em vista a sua essência ser baseada em metalinguagem – signos e símbolos –, fazendo assim uma bricotagem, na medida em que a metodologia se utiliza de elementos visuais para que o analfabeto desenvolva suas potencialidades cognitivas em relação a leitura e escrita.

As experiências mediadas por tecnologia, as simulações de objetos virtuais, as diferentes telas, abre efetivamente a imaginação e o pensamento

do usuário, uma vez que o mesmo desprende-se dos medos reais e se insere no universo mágico da imaginação.

Kerckhove [10] contextualizando sobre as experiências mediadas por tecnologia vem a afirmar que:

Uma realidade que se pode tocar e sentir, ouvir e ver através dos sentidos reais não só com os ouvidos ou olhos imaginários. Agora podemos juntar o pensamento à “mão da mente”. Penetrando na tela com a luva virtual, a mão real transforma-se numa metáfora técnica, tornando tangíveis as coisas que anteriormente eram apenas visíveis. A partir de agora podemos tocar os conteúdos do pensamento. (KERCKHOVE) [10]

Neste sentido, o projeto Alfabyte vem buscando, através da linguagem midiática e da imersão, a possibilidade do usuário individual ou coletivamente aprender com os olhos e os ouvidos imaginários. O grande desafio que vem se apresentando é quanto à emotividade. A metodologia tem um enfoque na afetividade do educador, que no método proposto digitalmente, passa a ser caracterizado por um personagem, já definido.

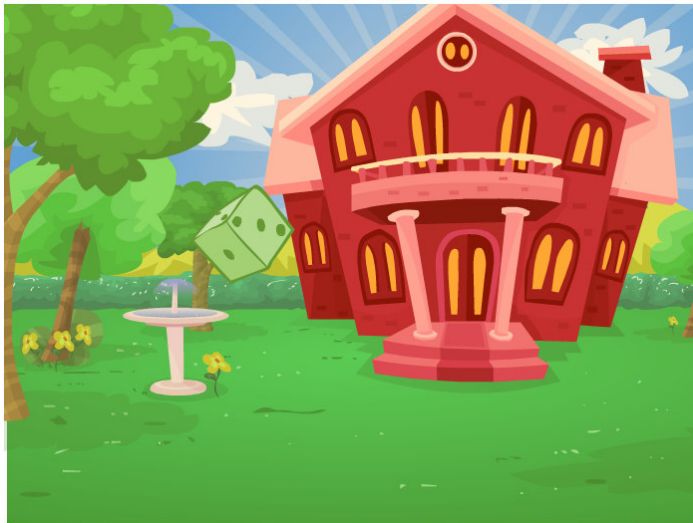


Figura 1. Ambiente imersivo do Alfabyte.



Figura 2. Testes com o personagem guia do game educativo.

A transição de um nível do game para outro demanda que o aluno tenha incorporado os conceitos que foram trabalhados no nível anterior para poder compreender e interagir no nível seguinte. Esse processo de aprendizagem torna-se assim mais fácil porque o aluno consegue estabelecer associações do que acabou de aprender com os momentos seguintes, encontrando uma lógica e sequenciação nesses saberes.

No prosseguimento do jogo até a sua conclusão, procura-se manter uma unidade nas discussões e conteúdos que serão apresentados ao aluno, possibilitando dessa forma que o mesmo consiga estabelecer um início, meio e fim em relação às atividades que está desenvolvendo, algo que torna mais fácil a execução das mesmas e absorção dos conceitos que estão sendo trabalhados.

No momento atual vem-se fazendo testes de vozes com atores para encontrar a melhor opção que possibilite ao personagem agregar na fala através da imagem, trazendo para tela do computador a afetividade proposta pelo método. Esse sentir com os olhos e os ouvidos. A sensação de, através da imagem e do som, transpor a relação aluno e professor para a ambiência imaginária e metafórica. A necessidade de sentir os objetos que não preenchem a mente. (KERCKHOVE). Neste sentido, a Fundação Joaquim Nabuco vem analisando formas de melhor resolver essas questões, pesquisando a linguagem icônica e sonora dos elementos trabalhados juntamente com a proposta metodológica, sabendo que a lógica das tecnologias digitais caracterizada pelo pensamento hipertextual pode sim, levar ao desenvolvimento de novas habilidades cognitivas.

5 – Considerações finais

Repensar os caminhos da alfabetização no Brasil é necessário, principalmente quando se considera os números alarmantes mostrados continuamente pela mídia em relação ao baixo desempenho escolar de muitos

alunos e também o número ainda significativo de pessoas analfabetas por todo o país.

Buscar novos caminhos para o ensino aprendizagem, seja nas séries iniciais ou nas turmas de EJA, é uma ação que possibilita o enfrentamento do problema do analfabetismo, pois sem formas de envolver o aprendente nesse processo, buscando seu interesse e interatividade em relação ao mesmo, torna-se difícil se continuarmos recorrendo apenas aos moldes do ensino tradicional reverter esse quadro.

Entre as diversas possibilidades que os meios de comunicação oferecem para o campo educativo, aquelas que lidam com imagens animadas - tais como os games, por exemplo - são uma das mais atrativas, principalmente para o público infanto-juvenil.

O uso de games na educação permite com que o aluno, seja criança, jovem ou adulto, veja o processo de ensino-aprendizagem numa ótica nova, na qual ele se defronta com um universo de som, cores, movimentos, informação e ação o qual não faz parte do cotidiano da sala de aula tradicional.

O fascínio que os jogos exercem sobre os indivíduos é algo que, se bem trabalhado, pode contribuir significativamente para o desenvolvimento de uma proposta de alfabetização, uma vez que o aprendente vai estar continuamente interagindo com o game para que sua aprendizagem possa ocorrer.

Por não ser algo estático, mas em constante movimento, por exigir que o indivíduo supere estágios com um nível de dificuldade cada vez maior, por colocarem charadas e outros enigmas a serem decifrados pelo jogador para que o mesmo possa progredir no jogo até chegar ao seu final e vencê-lo, os games são extremamente desafiantes para os indivíduos que os jogam.

Com essas novas possibilidades de imersão, a Fundação Joaquim Nabuco espera que, os aprendentes possam vivenciar situações novas através da imersão nos ambientes virtuais, distanciando-se dos medos e de outras emoções que os impeçam de progredir nos saberes.

O uso dos games como ambiente de aprendizagem abre significativamente novos caminhos para a aprendizagem, construindo assim uma estruturação do ser. Assim, através dos ambientes virtuais de ensino, a Fundação Joaquim Nabuco pretende disseminar a alfabetização na era digital como algo não mais tão distante, mas algo possível e real, onde a criatividade e a aprendizagem possam de fato superar os desafios da inclusão social no Brasil.

Pode-se assim perceber que a proposição do Alfabyte pela FUNDAJ originou-se, entre outras razões, da constatação das possibilidades educativas proporcionadas pela utilização um ambiente lúdico e interativo no processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita.

Ao se integrar às palavras a cor, o som, o movimento, atribuir-lhes uma lógica dentro do contexto do game, a aprendizagem da composição, leitura e escrita das mesmas, da lógica que determina as semelhanças e diferenças entre elas passa a adquirir um sentido para o aluno, sentido o qual os livros e outros materiais didáticos por melhor elaborados que sejam, nem sempre conseguem fazer com que o aluno entenda o conceito que se quer transmitir.

Espera-se que a alfabetização com o suporte digital através do ambiente virtual modelado em formato de game, venha a romper com a linearidade do discurso presente na aula tradicional e represente de fato, a edificação da cultura dos jogos e da tecnologia como elementos de suporte fundamental para a educação, criando assim alternativas que venham a mobilizar os aprendentes das mais diversas faixas etárias visando uma perspectiva de educação para todos.

Referências

- [1] FREITAS, Lia. "A produção da ignorância na escola". 4ª ed. São Paulo: Cortez, 1998.
- [2] SILVA, Ezequiel Theodoro; ZILBERMAN, Regina. Leitura: por que a interdisciplinaridade? IN: _____.(ORGS.) "Leitura: perspectivas interdisciplinares." São Paulo: Ática, 2000.
- [3] BECKER, Fernando. Conhecimento: transmissão ou construção? IN: JUNQUEIRA, Sérgio R. A.; MARTINS, Pura Lúcia O.(ORGS.) "Conhecimento local e conhecimento universal: a aula, aulas nas ciências naturais e exatas, aulas nas letras e artes". Curitiba: Champagnat, 2004.
- [4] DIDONÊ, Débora. Falta cultura digital na sala de aula."Revista Nova Escola". Edição 200. Editora Abril, Ano XXII, março de 2007.
- [5] MELO, José Marques. Comunicação social: da leitura à leitura crítica. IN: SILVA, Ezequiel Theodoro e ZILBERMAN, Regina. "Leitura: perspectivas interdisciplinares." São Paulo: Ática, 2000.
- [6] HUINZINGA, Hohan. "Homo Ludens". São Paulo: Ed. Perspectiva, 2001
- [7] MENDES, Cláudio Lúcio. "Diversão, poder e subjetivação." Campinas, SP: Ed. Papyrus, 2006.
- [8] CERVANTES, Carmen Trigueiros. O jogo tradicional na socialização das crianças. In MURCIA, Juan Antonio Moreno e colaboradores. "Aprendizagem através do jogo." Porto Alegre: Editora Artmed, 2005.
- [9] GOMES, Roberto Sanchez e SAMANEIGO, Victor Perez. A aprendizagem através dos jogos cooperativos. IN: MURCIA, Juan Antonio Moreno e colaboradores. "Aprendizagem através do jogo." Porto Alegre: Editora Artmed, 2005.
- [10] KERCKHOVE, Derrick de. "A pele da cultura". Lisboa, Relógio D'água, 1997, in ALVES, Lynn. "Game Over: Jogos eletrônicos e violência." São Paulo: Editora Futura, 2005.

Nome do arquivo: 426200732202PM.doc
Pasta: C:\ABED\Trabalhos_13CIED
Modelo: C:\Documents and Settings\Marcelo\Dados de aplicativos\Microsoft\Modelos\Normal.dot
Título: ALFABETIZAÇÃO NA ERA DIGITAL:
Assunto:
Autor: Administrador
Palavras-chave:
Comentários:
Data de criação: 26/4/2007 14:11:00
Número de alterações:2
Última gravação: 26/4/2007 14:11:00
Salvo por: usuario
Tempo total de edição: 1 Minuto
Última impressão: 24/8/2007 17:27:00
Como a última impressão
Número de páginas: 10
Número de palavras: 3.641 (aprox.)
Número de caracteres: 19.665 (aprox.)