

Protocolo para a avaliação de jogos educacionais digitais para a alfabetização baseado na psicogênese da língua escrita

Nome do jogo:

Padrões de avaliação:

- Concordo totalmente
- Concordo parcialmente
- Nem discordo e nem concordo
- Discordo parcialmente
- Discordo totalmente

DIMENSÃO - PEDAGÓGICA

Indicadores e afirmativas	Notas explicativas
<p>1. CONCEPÇÃO CONSTRUTIVISTA DA LÍNGUA ESCRITA</p> <p>O jogo favorece a construção do conhecimento sobre a língua escrita.</p> <p>() Concordo totalmente () Concordo parcialmente () Nem discordo e nem concordo () Discordo parcialmente () Discordo totalmente</p>	<p>O “desenvolvimento da leitura-e-escrita é um processo construtivo” (Ferreiro, 2011, p. 91), fruto da participação ativa da criança. Nessa concepção, a leitura não pode ser identificada como “decifrado” nem a escrita como “cópia de um modelo”, por se tratar de uma “tarefa de ordem conceitual” (Ferreiro; Teberosky, 2007, p. 37).</p>
<p>2. CONCEPÇÃO DE ESCRITA ALFABÉTICA</p> <p>O jogo favorece a compreensão de escrita como sistema de representação.</p> <p>() Concordo totalmente () Concordo parcialmente () Nem discordo e nem concordo () Discordo parcialmente () Discordo totalmente</p>	<p>Segundo Ferreiro (2011, p. 19), quando a escrita é compreendida como sistema de representação a sua aprendizagem “se converte na apropriação de um novo objeto do conhecimento, ou seja, em uma aprendizagem conceitual” em oposição à concepção de escrita como um código de transcrição, em que sua aprendizagem “é concebida como a aquisição de uma técnica” (Ferreiro, 2011, p. 10).</p>
<p>3. CONCEITUALIZAÇÕES PRÉVIAS SOBRE A LÍNGUA ESCRITA</p> <p>O jogo explora os conhecimentos prévios da criança sobre a língua escrita.</p> <p>() Concordo totalmente () Concordo parcialmente () Nem discordo e nem concordo () Discordo parcialmente () Discordo totalmente</p>	<p>A teoria da psicogênese da língua escrita revela que “as crianças possuem conceitualizações sobre a natureza da escrita muito antes da intervenção de um ensino sistemático” (Ferreiro; Teberosky, 2007, p. 105). Destaca também que a formação desses conceitos é resultante da interação da criança, em situações cotidianas, com textos escritos diversos presentes em: revistas, jornais, livros, outdoors, panfletos, receitas, entre outros.</p>

<p>4. INTERAÇÃO COM A LÍNGUA ESCRITA</p> <p>O jogo proporciona a interação com materiais reais de leitura e escrita.</p> <p>() Concordo totalmente () Concordo parcialmente () Nem discordo e nem concordo () Discordo parcialmente () Discordo totalmente</p>	<p>“A psicogênese da língua escrita permitiu identificar e explicar [...] o processo através do qual a criança torna-se alfabetica; por outro lado, e como consequência disso, sugeriu as condições em que mais adequadamente se desenvolve esse processo, revelando o papel fundamental de uma interação intensa e diversificada da criança com práticas e materiais reais de leitura e escrita a fim de que ocorra o processo de conceitualização da língua escrita” (Soares, 2004b, p. 98).</p>
<p>5. CONSTRUÇÃO DE HIPÓTESES SOBRE A LÍNGUA ESCRITA</p> <p>O jogo favorece a construção de hipóteses sobre a língua escrita.</p> <p>() Concordo totalmente () Concordo parcialmente () Nem discordo e nem concordo () Discordo parcialmente () Discordo totalmente</p>	<p>Ferreiro e Teberosky (2007, p. 37) afirmam que “[...] quando uma criança começa a escrever, produz traços visíveis [...], mas, além disso, e fundamentalmente, põe em jogo suas hipóteses acerca do próprio significado de representação gráfica”. Essas hipóteses manifestam-se nas tentativas de escritas, tidas como “espontâneas”, as quais não devem ser compreendidas como “erros” por se tratar da exposição das respostas ou hipótese que a criança formula (Ferreiro; Teberosky, 2007).</p>
<p>6. NÍVEIS DA ESCRITA</p> <p>O jogo está estruturado com base nos níveis de escrita da psicogênese da língua escrita.</p> <p>() Concordo totalmente () Concordo parcialmente () Nem discordo e nem concordo () Discordo parcialmente () Discordo totalmente</p>	<p>As atividades pedagógicas propostas no jogo foram estruturadas com base nos níveis¹ de escrita da psicogênese da língua escrita, a saber: nível 1 (<i>hipótese pré-silábica</i>); nível 2 (<i>hipótese silábica</i>); nível 3 (<i>hipótese silábico-alfabética</i>) e nível 4 (<i>hipótese alfabetica</i>).</p>
<p>7. NÍVEIS DIFERENTES DE COMPLEXIDADE DO(S) CONTEÚDO(S)</p> <p>O jogo apresenta níveis diferentes de complexidade em termos de conteúdo.</p> <p>() Concordo totalmente</p>	<p>Um jogo com níveis de dificuldades diferentes em termos de conteúdos poderá contribuir para o avanço da criança nos níveis da escrita (Frade <i>et al.</i>, 2018).</p>

¹ Neste instrumento, adotam-se os níveis de escrita 2, 3, 4 e 5, considerando que, no nível 1, a criança não é capaz de fazer distinção entre desenho e letra. Assim, serão adotadas quatro hipóteses: pré-silábica, silábica, silábico-alfabética e alfabetica.

<input type="checkbox"/> Concordo parcialmente <input type="checkbox"/> Nem discordo e nem concordo <input type="checkbox"/> Discordo parcialmente <input type="checkbox"/> Discordo totalmente	
<p>8. FEEDBACK CONSTRUTIVO</p> <p>O jogo fornece <i>feedbacks</i> construtivos ao final de cada situação de aprendizagem.</p> <p><input type="checkbox"/> Concordo totalmente <input type="checkbox"/> Concordo parcialmente <input type="checkbox"/> Nem discordo e nem concordo <input type="checkbox"/> Discordo parcialmente <input type="checkbox"/> Discordo totalmente</p>	<p>O jogo envia mensagens ao jogador ao final de cada fase de modo a estimular novas descobertas, independentemente de situações de acertos ou erros por parte do jogador.</p>
<p>Protocolo desenvolvido por Maria José Moreira da Silva – IMD/UFRN sob a orientação da Profª Drª Arlete dos Santos Petry - DEART/IMD/UFRN a partir dos modelos de instrumento elaborado por Lúcia Regina Goulart Vilarinho e Mariana Pinho Leite – Fundação Cesgranrio, William de Sousa Santos – Centro Universitário Senai Cimatec e Isa de Jesus Coutinho – Universidade do Estado da Bahia.</p>	