

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

ESTELA MARIS BELLOLI PIZARRO

**JOGO DIGITAL: UM AUXÍLIO NO
PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

**Porto Alegre
2012**

ESTELA MARIS BELLOLI PIZARRO

**JOGO DIGITAL: UM AUXÍLIO NO
PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientador:
Prof. Dr. Eliseo Reategui

Porto Alegre
2012

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Aldo BoltenLucion

Diretora do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação:

Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

DEDICATÓRIA

**Dedico esse trabalho a minha filha Laura,
razão pela qual busco diariamente ser uma
pessoa melhor, lutando e acreditando que
nossas atitudes são o que fazem a diferença.**

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus, pois sem Ele nada somos, nada podemos, nada fazemos. Por Ele ter me dado força e coragem para concluir mais uma etapa na minha vida.

A minha mãe Irene, pois ela é fonte inspiradora mesmo sem saber disso. Sua força, coragem e garra só me impulsionam na vida, me servindo de exemplo de que não devemos desistir nunca.

Ao meu pai Natel (In memoriam) que me deixou a certeza de que saber nunca ocupa espaço, seus ensinamentos me mostram que tudo vale à pena quando acreditamos e damos o nosso melhor.

A minha irmã Maristela, meu cunhado Márcio e minha afilhada Isadora que cuidando da minha filha me proporcionaram ter meus momentos de estudo.

A minha filha Laura, ela me faz refletir diariamente sobre a importância da vida, a importância do amor. A qual peço desculpa pelos momentos me fiz ausente neste tempo de estudo, pois foi por acreditar que através do conhecimento e da aprendizagem nos qualificamos para que possamos juntas ter uma vida mais digna e melhor.

A minha amiga e parceira, Denise Madeira Rodrigues, peça fundamental na conclusão deste curso. Juntas, nos amparamos, estudamos, discutimos e tornamos significativa nossa aprendizagem.

A Maria Cristina Marchioro por ter me sugerido este curso.

Ao Getulio Corrêa por se fazer presente num momento tão importante em minha vida. Seu apoio, seu carinho, sua paciência, e suas palavras de coragem, me fizeram chegar até aqui hoje e a distância se tornou um mero detalhe dentro dessa jornada.

Ao meu orientador Eliseo Reategui, por acreditar em mim e me auxiliar num dos momentos mais difíceis de 2012.

A minha tutora a distância EdianaZavaski, pelas palavras, pelo apoio e pelo carinho no decorrer de todo o curso.

As minhas colegas e amigas: Débora Cortes, Débora Rodrigues, Juliana Delayti, Laura Vey, LisianeFranquilin, Marlei de Oliveira e RoselaneMertins que muito me ouviram e me deram apoio no decorrer de todo o curso.

“Para a criança, toda caminhada é
uma viagem de descoberta, todo
tapete é um tapete mágico, todo
animal é um monstro fabuloso, todo
caminho é um caminho secreto.”

Maria Montessori

RESUMO

.Esta monografia é uma pesquisa qualitativa que objetiva demonstrar a importância dos jogos digitais no processo de alfabetização. Existem inúmeros métodos de alfabetização, onde cada docente busca utilizá-los de maneira que todos ou pelos menos, grande parte de seus alunos saiam do primeiro ano atingindo as expectativas e objetivos propostos. A referida pesquisa, realizada na modalidade de estudo de caso, demonstra ao longo dos capítulos a importância dos jogos digitais como auxílio no processo de alfabetização. Inicialmente, apresenta a definição de alfabetização, pontuando os cinco níveis no processo da aquisição da escrita. Dando continuidade, apresenta uma breve reflexão sobre o impacto que as TICs podem ter nas escolas atualmente, visto que nossos alunos são nativos digitais, acostumados a conviver com as novas tecnologias e fazer uso destas. Para tanto, faz-se necessário que escolas e principalmente professores, repensem sua prática pedagógica, para que possam atender esse novo aluno. Apresenta ainda a importância dos jogos digitais, do lúdico como auxiliares no processo de alfabetização. Apresenta os relatos da experiência com três alunos no laboratório de informática onde utilizamos os jogos digitais como apoio ao processo de aprendizagem.

Palavras-chave: alfabetização – jogos - digital

ABSTRACT

. This monograph is a qualitative research that aims to demonstrate the importance of digital games in the literacy process. There are numerous methods of literacy, where each teacher seeks to use them in a way that all or at least, most of the students leave the first year reaching the expectations and goals. That survey, conducted in the form of case study demonstrates throughout the chapters the importance of digital games as an aid in the literacy process. Initially, presents the definition of literacy, scoring five levels in the process of writing acquisition. Continuing, presents a brief reflection on the impact that ICT can have in schools today, as our students are digital natives, accustomed to live with the new technology and make use of these. Therefore, it is necessary that schools and especially teachers rethink their teaching practice so that they can meet this new student. It also presents the importance of digital games, the playful as auxiliaries in the literacy process. It presents the stories of experience with three students in the computer lab where we use digital games to support the learning process.

Keywords: literacy - games - digital

Sumário

1	INTRODUÇÃO	10
2	ALFABETIZAÇÃO	12
3	JOGOS DIGITAIS	15
4	JOGOS DIGITAIS COMO AUXÍLIO NA ALFABETIZAÇÃO.....	17
5	METODOLOGIA.....	28
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	37
7	REFERÊNCIAS.....	39

1 INTRODUÇÃO

Escolher um assunto determinado para escrever sobre as TIC'S não foi tarefa fácil. No decorrer do curso estudou-se sobre a importância delas e como aplicá-las de maneira a favorecer o educando na construção do seu conhecimento. Todas fascinam pelo que podem proporcionar ao educador em sua prática pedagógica. Por outro lado, também encantam por oportunizar ao educando momentos de aprendizagem.

Uma das etapas mais importantes no processo escolar é a alfabetização. Uma criança bem alfabetizada, estando dentro do processo de letramento, conseguirá com mais facilidade superar suas dificuldades em relação aos conteúdos que vão sendo trabalhados no decorrer de toda sua vida escolar. Analisando a atual lei 11.114/1996, e junto a isso levando em consideração a fase em que se encontram as crianças aos seis anos de idade, vemos a importância de que os jogos se façam presentes nesse momento. A internet se torna uma aliada de suma importância, pois proporciona à criança além do jogo a oportunidade de interagir com um computador. Em relação a nossa realidade, a criança é retirada da educação infantil e colocada num primeiro ano, com muitos objetivos a serem atingidos, mas não se pode esquecer a importância de um processo de alfabetização lúdico, pois nesta faixa etária a criança está em transição entre o estágio pré-operatório e o estágio das operações concretas, segundo Piaget (1987).

O lúdico, através dos jogos, é uma maneira de auxiliar as crianças discentes a superarem suas dificuldades apresentadas em sala de aula, pois dessa forma se estará estimulando a capacidade simbólica, o que facilitará a

sua aprendizagem. Jogos de computador voltados para a área educacional podem propiciar às crianças uma aprendizagem lúdica, divertida, interessante, atrativa, eficiente e menos cansativa (PAPERT, 1994; SHAFFER, 2006).

É nesse sentido que se vê a importância de auxiliar os alunos a conseguirem, através de jogos digitais, a superação de suas dificuldades no processo de aprendizagem.

É fundamental que a escola, nesse caso, o professor, busque em todas as ferramentas possíveis e meios onde seus alunos possam seguir com segurança seu trajeto escolar.

2 ALFABETIZAÇÃO

O capítulo 2 visa apresentar os fatores relevantes no processo de alfabetização. Esse inicia-se assim que o indivíduo começa a ter percepção do mundo que o cerca e não tem prazo de finalização.

A alfabetização é um conjunto de habilidades que acontece no decorrer do desenvolvimento do indivíduo para que ele possa através dessa decodificar, compreender e utilizar o sistema de símbolos utilizados por uma cultura e assim aprender a ler e escrever. Símbolos esses que são representados por alfabeto, números e ícones visuais.

Esse processo inicia-se através de ícones visuais, onde desde muito pequenas, as crianças já conseguem através da fala, ligando os ícones visuais a sua vivência, identificá-los.

Estudos demonstram que quanto mais a criança tiver acesso a um ambiente alfabetizador, mais fácil será a sua alfabetização. Em casa, através de um ambiente repleto de leitura e escrita, as crianças são inseridas num mundo que proporciona e provoca desde muito cedo os pequenos a saberem a real função de ler e escrever. Já na escola, cabe ao professor criar um ambiente alfabetizador organizando sua sala de aula de maneira que seja oferecido em grande parte materiais que favoreçam a aquisição de conhecimentos: materiais diversos com ilustração e escritas (revistas, jornais, embalagens, dicionários, etc.); canto da leitura; alfabeto ilustrado; painel de ajudantes e aniversariantes, lista de palavras (FERREIRO 2007).

Segundo Ferreiro e Teberosky (1999), através de suas pesquisas definiram cinco níveis no processo da aquisição da escrita, são eles:

- Nível 1 - neste nível a criança ainda não estabelece vínculo entre fala e escrita, tendo uma leitura global, individual e instável no que ela irá escrever só ela define o que foi escrito. O tamanho da escrita é proporcional ao tamanho do que quer escrever, podendo, por exemplo, escrever papai utilizando muito mais caracteres do que mamãe, já que o mesmo é o maior dos dois.

- Nível 2: neste nível inicia-se o processo onde a criança passa a ter consciência de que existe alguma relação entre a pronúncia e a escrita. É importante ressaltar que o meio em que a criança está inserida será um facilitador dentro desse processo de desenvolvimento.

- Nível 3 ou hipótese silábica: neste nível a criança principia a fazer a relação de fonema e escrita. Começa então a fazer a correspondência de que cada fonema vale uma sílaba. Esta representação é de suma importância, pois há um avanço significativo dentro do processo da alfabetização.

- Nível 4 ou hipótese silábico-alfabética: neste nível a criança relaciona vogais e consoantes na sílaba tendo maior compreensão daquilo que escreve.

- Nível 5 ou Hipótese alfabética: neste nível a criança conseguiu transpor suas dificuldades relacionadas ao código da escrita, escrevendo claramente o que quer.

Os níveis da escrita são importantes dentro da alfabetização, pois através deles o professor analisa onde está o seu aluno dentro desse processo. Cabe então ao mesmo buscar e propor desafios que possam proporcionar a progressão de nível.

Dentro de uma visão construtivista, Piaget 1987, coloca esse processo como um equilíbrio proporcionado pela assimilação e acomodação, ou seja, a criança trás em si um conhecimento já adquirido através de suas vivências e experiências e ao surgirem novos desafios elas precisam desequilibrar o que está construído para através da acomodação formar novos conceitos e se apropriar deles.

“A assimilação nunca pode ser pura, visto que, ao incorporar os novos elementos nos esquemas anteriores, a inteligência modifica incessantemente os últimos para ajustá-los aos novos dados. Mas inversamente, as coisas nunca são conhecidas em si mesmas, porquanto esse trabalho de acomodação só é possível em função do processo inverso de assimilação” (PIAGET, 1987, p.18).

Levando em conta esses conceitos cabe ao professor na sua prática diária ter um olhar diferenciado a cada aluno seu, procurando ter conhecimento de toda a bagagem que o aluno trás consigo e partindo desse, fazer um planejamento adequado para assim poder provocá-los a sair do nível em que estão para juntos poderem construir um novo saber. Nesse caso, a compreenderem e decodificarem o sistema de símbolos em que estão inseridos.

A alfabetização é um processo que se estende ao longo da vida escolar do discente, cabendo ao docente diagnosticar em que nível encontra-se o seu aluno, para então proporcionar desafios onde esse aluno avançará dentro desse processo.

3 JOGOS DIGITAIS

O capítulo 3 apresenta um breve relato da mudança em relação ao jogo. Hoje dispomos de jogos digitais ao alcance do docente como uma ferramenta no processo de ensino aprendizagem.

Nos últimos tempos temos vivido grandes mudanças em relação à tecnologia. Desafios surgem diariamente através de novidades que, ao mesmo tempo em que nos trazem curiosidade e até certo conforto, nos desafiam a atualizarmo-nos constantemente. E essa realidade não é diferente dentro da sala de aula. As Novas Tecnologias de Informação e Comunicação, representada por TIC'S, vêm ao encontro daquele docente que está disposto a ver essa mudança como aliada a sua prática pedagógica, mas para isso é necessária uma mudança realmente efetiva em relação ao uso das mesmas, para que não se torne um fazer por fazer.

Essa mudança exige uma reflexão e planejamento para que seja significativa. Dentro do processo de aprendizagem ao utilizar um jogo, é necessário compreender que existem dois momentos de perspectiva: o momento informal, onde existe a exploração livre pela criança e o momento formal, onde o professor, apropriado de técnicas e metodologia adequada, aplica seu conhecimento para orientar e desafiar seu aluno a desenvolver, através desses jogos, novas habilidades e competências.

Deste modo o jogo pode ser um grande aliado do professor em sala de aula e também no laboratório de informática. Os jogos possuem algumas características comuns. Representam uma atividade lúdica; respeito às regras do jogo, e são um objeto para se jogar. O mesmo ocorre nos jogos

eletrônicos/digitais (Mendes, 2006). Porém como nos coloca Mendes (2006), o jogo eletrônico vai muito além por ser muitas vezes mais complexo e utilizar-se de vários tipos de máquinas e programas.

Cada vez mais nossos alunos têm acesso ao ciberespaço, o qual utilizam desde a tenra idade. É comum vermos por aí crianças na faixa etária de três anos carregando o seu tablet para jogar e brincar. Dentro deste, a escola não pode se manter à margem e ficar presa à utilização apenas de quadro, giz e caderno. Ela precisa rever seu papel já que:

A nova geração, que aprendeu a lidar
com novas tecnologias , está ingressando
em nosso sistema educacional.
(Veem e Vrakking,2009)

Isso coloca em cheque a mudança necessária que se faz perante a visão de utilização de jogos digitais no dia a dia da rotina escolar. Não que o jogo vá substituir tudo o que já se possui, pelo contrário, ele enriquecerá a prática do docente em sala de aula e na sua relação para com a aprendizagem.

Os jogos de computador desafiam os alunos a criarem estratégias e resolverem suas dificuldades, superando e assim desenvolvendo uma série de habilidades metacognitivas na aprendizagem (Veem e Vrakking,2009)

Sendo assim o jogo digital vem desacomodar e provocar novos conhecimentos ao educando.

E esse desafio, que pode ser individual ou até mesmo coletivo, deverá ser proporcionado pelo professor, e cabe a este, dentro do seu planejamento e observando as dificuldades de seus alunos, partir em busca de jogos que possam auxiliar na sua superação.

Os jogos digitais podem ser um excelente meio de desafiar os alunos no processo de ensino aprendizagem, ao serem propostos eles devem estar dentro do planejamento do professor para que não seja meramente um passatempo na escola.

4. JOGOS DIGITAIS COMO AUXILIO NA ALFABETIZAÇÃO

Este capítulo descreve de que maneira o jogo digital passa a ser um aliado no processo de aprendizagem. Neste caso sendo usado como uma ferramenta no processo de alfabetização.

Uma das etapas mais importantes dentro do processo de aprendizagem na vida escolar do aluno é a alfabetização. O aluno bem alfabetizado tem maiores chances de aprendizagem nas séries seguintes, pois está bem desenvolvido nele as competências de escrita e leitura.

Em busca de que essa alfabetização seja construída de maneira lúdica e significativa para cada criança, os jogos têm um papel muito importante, pois através deles se proporciona um momento de interação do aluno com o seu maior interesse neste momento – o ato de brincar.

Celso Antunes (2003, p.17) cita o seguinte sobre o jogo:

"O jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real".

Partindo desse pensamento, podemos dizer que o jogar é um momento mágico, onde através deste momento de ludicidade o aluno mesmo tendo que obedecer as regras, tem diversão, avança no seu processo de aprendizagem e desenvolvimento do raciocínio lógico. Desta forma fica evidenciada a importância de jogar no processo da construção da aprendizagem de cada aluno.

A partir dos jogos o professor pode observar o envolvimento dos alunos com a construção de seus novos saberes, bem como a assimilação se dando através de seus conflitos perante as propostas colocadas. Estas propostas podem levar à desestruturação do que ele achava que já sabia, para então produzir uma nova significação, uma nova aprendizagem.

Essa “nova” aprendizagem surgirá através de desafios proporcionados pelos jogos, neste caso, os digitais. O desafio surgirá, não por um adulto, nem por outra criança, e sim pela sua interação com o jogo no computador.

Ao jogar a criança começa a estabelecer vínculos entre o que é de seu conhecimento e do que está sendo novidade, para então se apropriar deste conhecimento. Vygotsky (2007) nos coloca que através da brincadeira o sujeito libera o medo do que é novo, do que não é do seu conhecimento. Ao brincar com o desconhecido, torna-o seu conhecido e então passa a dominá-lo. Vários autores como Brougère, Vygotsky, Adriana Friedmann, Tizuko Morchida Kishimoto entre tantos defendem a importância do brincar dentro do processo de aprendizagem, dentre eles se destaca o que nos apresenta em seus manuscritos, Nicolau (1988, p. 78) quando afirma que:

Brincar não constitui perda de tempo, nem é simplesmente uma forma de preencher o tempo [...] O brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que ela se envolve afetivamente e opera mentalmente, tudo isso de maneira envolvente, em que a criança imagina, constrói conhecimento e cria alternativas para resolver os imprevistos que surgem no ato de brincar.

Ao brincar a criança tem em si favorecida a sua auto-estima, favorecendo assim para que haja superação nas suas aquisições perante os novos conhecimentos.

Vygotsky (2007), através de seus escritos nos coloca a relação da criança com o brinquedo e o jogo. Ele relata que ao brincar a criança relaciona uma situação já vivida a uma atividade imaginária através das brincadeiras e nesse sentido através de uma atividade humana criadora, onde a imaginação e a realidade interagem, proporcionam novas possibilidades de interpretação, expressão e ação pela criança

Ainda sob essa visão nos coloca que através desse novo plano de pensamento, são construídos novos significados, novos papéis sociais, onde após ações sobre o mundo real elaboradas pelas crianças, elas instituem novas regras e novas relações entre os objetos e os sujeitos.

As brincadeiras e os jogos são fontes de auxílio importantes dentro do processo de alfabetização e construção de novos conhecimentos pelos alunos.

Segundo Piaget (apud RIBEIRO,2005,p.38):

[...] compreender a função dos jogos na infância, identifica neles um meio poderoso para a aprendizagem, pois, jogando, a criança desenvolve suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação e seus comportamentos sociais. Entretanto, salienta que o real significado dos jogos só pode ser bem compreendido se sua análise for apoiada na noção de assimilação.

Por ser uma atividade mais estruturada, por possuir regras mais explícitas, o jogo pode ser utilizado tanto por crianças como por adultos. Podem ainda ser classificados de diversas formas PIAGET (1971) elaborou uma classificação genérica baseada na evolução das estruturas mentais das crianças, as quais servem de referência para o uso dos jogos.

- Fase sensório-motora (do nascimento até os 2 anos aproximadamente): inicialmente a atividade lúdica surge como uma série de exercícios motores simples a criança brinca sozinha, sem utilização da noção de regras. Sua finalidade é o próprio prazer do funcionamento, ou seja, a criança estabelece um vínculo com o jogo e o explora até assimilar todas as possibilidades possíveis.

- Fase pré-operatória: jogo simbólico ou faz-de-conta, aparece predominantemente entre os 2 e 6 anos. A função desse tipo de atividade lúdica consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos, ou seja, tem como função assimilar a realidade. Nesse tipo de jogo, a criança vive de brincadeira, inspirando-se na sua realidade, com o brinquedo se propõe a realizar coisas, resolver problemas como se estivesse vivenciando a realidade, As crianças adquirem a noção da existência de regras e começam a jogar com outras crianças jogos de faz-de-conta.

- Fase das operações concretas (dos 7 aos 11 anos aproximadamente): manifesta-se por volta dos cinco anos, se desenvolve principalmente na fase dos 7 aos 12 anos. Este tipo de jogo continua durante

toda a vida do indivíduo (esportes, trabalho, jogos de xadrez, baralho, etc.), e desenvolve questões importantes, como a adequação a limites, a cooperação e a competição, as crianças aprendem as regras dos jogos e jogam em grupos.

As próximas subseções descrevem alguns jogos digitais de acesso livre que podem ser utilizados como apoio à alfabetização.

Os jogos pesquisados e relatados a seguir, são jogos que podem ser usados dentro do processo de alfabetização. Designar uma idade em que eles deveriam ser usados é muito difícil, pois como se sabe cada criança é diferente uma da outra e cada uma tem seu tempo dentro do processo de aprender. O jogo 1 por exemplo, poderia ser usado por uma criança de 5 anos para aprender a relação de letra inicial e gravura, como também poderia ser usado por uma criança com uma idade muito mais avançada que tem alguma necessidade específica e ainda não consegue fazer essa relação. Por este motivo, não foi designado no decorrer da descrição dos mesmos a faixa etária para cada jogo.

JOGO 1:

<http://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/alfabeto-em-flash.html>



Figura A

Este jogo visa relacionar a letra inicial a figura que inicia com a mesma, permitindo a criança, de maneira lúdica e divertida demonstrar o que já aprendeu em relação ao som da letra, grafia da letra e gravura.

JOGO 2

<http://www.escolagames.com.br/jogos/alfabetoSabao/>



Figura B

Este jogo visa mostrar a relação da letra que aparece na bola de sabão com a busca da mesma no teclado do computador. Ao identificar essa relação, ouve-se o nome da letra e palavra que inicia com a mesma;

JOGO 3

<http://ludoeducajogos.com.br/jogos/ludoprimeirospassos/>



Figura C

Este jogo é classificado em fases, onde após escolher a cor de carro começa um circuito onde:

A primeira fase do jogo se divide em três atividades diferentes: clicar ou arrastar as figuras que começam com a mesma letra onde é apresentada a figura e sua palavra; encaixar a primeira letra do nome das gravuras. Nas gravuras falta um pedaço do encaixe onde o jogador deve escolher entre três letras a inicial e escolher figuras que começam com a mesma letra do quadro. São apresentadas uma letra e seis figuras, dentre as quais o jogador deve selecionar três.

A segunda fase do jogo se divide em duas partes: primeiramente o aluno deve clicar no quadro e digitar a letra correta para completar a palavra. Neste momento aparece a gravura com sua escrita onde falta uma letra. O jogador deve selecionar no teclado a letra faltante e clicar no quadro e digitar as letras faltantes para completar a palavra. Esta é uma etapa parecida com a primeira parte, porém faltam de 2 a 4 letras.

A terceira fase se divide também em duas partes: digitar a sílaba correta para completar a palavra. Neste instante aparece a figura e a palavra com uma sílaba faltante e o aluno deve arrastar as sílabas para completar as palavras.

Nesse caso aparece toda uma família silábica onde o jogador deve arrastar cada uma até o desenho com a sílaba faltante.

A quarta e ultima fase também se divide em duas partes: arrastar as sílabas na ordem correta para formar a palavra, onde aparece a figura e as sílabas fora de ordem e clicar no nome correto da figura.

Após todas as fases concluídas o aluno recebe um parabéns por estar aprendendo a ler e escrever.

Em todos os jogos selecionados o áudio se faz presente nas atividades orientando o jogador.

JOGO 4

<http://www.escolagames.com.br/jogos/ditado/>



Figura D

Este jogo se dá em duas fases. Na primeira fase o jogador vê a gravura, ouve o seu nome e escreve a palavra utilizando o teclado. Na segunda fase as palavras que foram ditadas na primeira são caçadas em um caça-palavras.

JOGO 5

<http://www.escolagames.com.br/jogos/laboratorioSilabas/>



Figura E

Este jogo visa, através de personagens, permitir que os alunos fixem as sílabas de maneira bem lúdica. O jogador aperta em cima da sílaba e ouve sua pronuncia. As famílias silábicas são apresentadas uma a uma. São apresentadas somente sílabas das famílias que possuem um único grafema relacionado ao seu fonema. As famílias das letras “C, G,” que apresentam mais de um fonema, não são trabalhadas nesse jogo.

JOGO 6

<http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=134>



Figura F

Este jogo visa fazer correspondência entre o desenho e a vogal inicial da palavra que o representa. O jogador precisa arrastar uma gravura a sua letra inicial. Após o jogador ter acertado, a mesma recebe parabéns e começa novamente uma outra jogada.

JOGO 7

<http://iguinho.ig.com.br/zuzu/jogo-codigo-zzb.html>

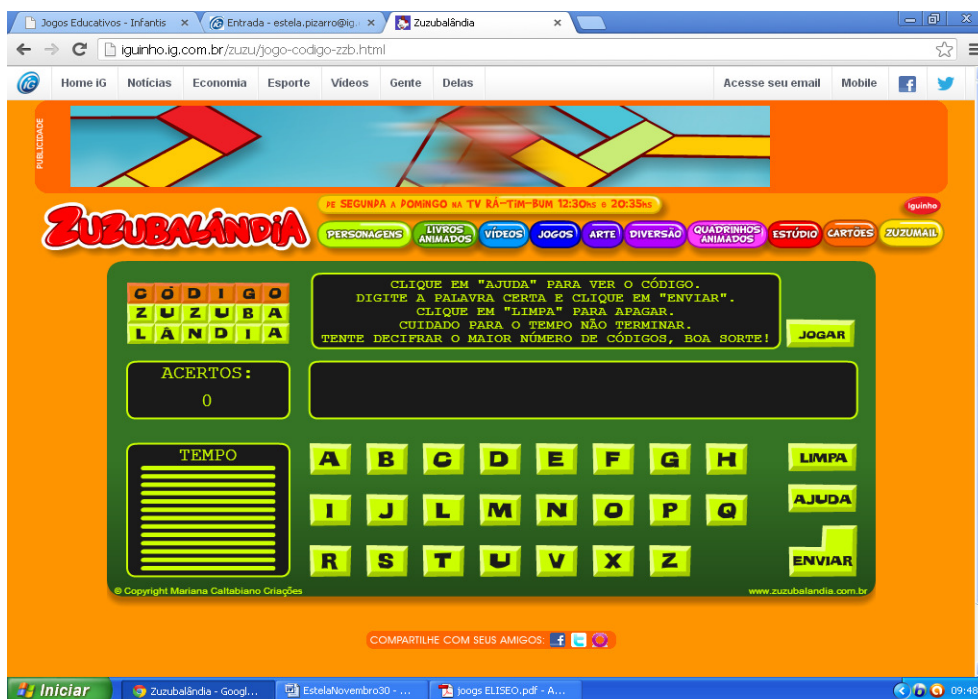


Figura G

Este jogo visa construir a relação grafia gravura para descobrir a palavra escondida. Cada gravura corresponde a sua letra inicial. Se o jogador tiver alguma dúvida, aperta em cima da palavra ajuda. Com o auxílio do mouse o jogador seleciona a letra correspondente. O jogo não tem som e tem tempo limitado.

Os jogos acima selecionados, num primeiro momento, serviram para uma análise do que se adequaria dentro do esperado através desta pesquisa. Todos os jogos trazem uma combinação que encanta as crianças através do seu lúdico, com suas cores, gravuras, modo de jogar e seus desafios. Os jogos 1,2 e 3 se adequaram melhor ao que era buscado demonstrar no decorrer desta pesquisa. Esses três jogos serviram de apoio na evolução dos desafios. O JOGO1 desafia o jogador em relação ao conhecimento do nome da letra e figura que inicia com o mesmo som,. O JOGO 2 proporciona um reforço em relação ao que foi estruturado no JOGO 1. O JOGO 3 vai aumentado o desafio, pois no inicio relaciona-se a letra inicial de uma maneira diferente, combinando percepção auditiva e visual. Estes jogos também proporcionam uma integração

visio-motora, que segundo PIAGET(1971), são ações complexas e necessárias no desenvolvimento dentro da fase operatório concreto.

Com base nestas diferentes possibilidades de utilização dos jogos, cabe ao professor selecioná-los e adequá-los para que estejam alinhados à fase de desenvolvimento dos seus alunos, planejando suas práticas para que o jogar tenha objetivo e significância no processo de construção do conhecimento.

Como já foi escrito antes, o processo de alfabetização inicia-se assim que o indivíduo começa a descobrir o mundo que o cerca. Dentro desse entendimento os jogos digitais passam a ser um excelente meio de auxiliar no processo formal da escrita e leitura. Se utilizado de maneira correta, sendo desafiador no processo dessa aquisição, ele se torna uma excelente ferramenta na “mão” do professor, sendo um aliado na construção do conhecimento.

5 METODOLOGIA

O capítulo 5 visa demonstrar de que maneira o jogo digital influenciou na transposição no nível de escrita dos alunos selecionados para essa pesquisa.

Esta pesquisa visa investigar de que maneira os jogos digitais podem apoiar o processo de alfabetização no 1º ano do ensino fundamental.

Foram selecionados três alunos, na faixa etária de sete anos de idade, da escola Instituto Estadual de educação Paulo da Gama para participarem do experimento. Os alunos foram selecionados conforme o nível de escrita em que se encontravam. O experimento foi realizado em 3 aulas no laboratório de informática da escola.

Os alunos selecionados são do turno da manhã na turma de 1º ano na escola em que sou professora.

Os três alunos foram observados utilizando os JOGOS 1, 2 e 3 descritos no capítulo anterior.

Através da observação e análise do comportamento destes três alunos e partindo do nível de escrita em que estes se encontram, buscou-se identificar de que forma os jogos contribuíram em alguma aprendizagem relacionada à alfabetização, e também se apoiaram os alunos na superação de alguma dificuldade relativa a este processo. É importante ressaltar a interferência de maneira construtiva da professora-pesquisadora no decorrer da construção deste trabalho. Através de interferências positivas, com estímulo adequado no decorrer da pesquisa, foi possível observar o desenvolvimento e a passagem de nível na escrita dos alunos. Esse fato deve-se ao envolvimento das partes durante e após a aplicação dos jogos.

Abaixo são apresentadas as observações feitas para cada um dos alunos, aqui chamados de ALUNO 1, ALUNO 2 e ALUNO 3.

O ALUNO 1:

Completo sete anos em maio de 2012. No ano de 2011 frequentou o 1º ano, porém devido a uma mudança da família, ficou sem escola em meados de junho e novamente este ano está frequentando o 1º ano. Apresenta muitas dificuldades em relação à leitura e escrita, vive em um ambiente pouco alfabetizador, onde não tem um adulto que possa auxiliá-lo e estimulá-lo no seu processo de alfabetização. Ainda não reconhece todas as letras do alfabeto, mas se perguntado sobre como se escreve palavras dissílabas ou trissílabas simples, ele é capaz de falar todas as letras que são necessárias para escrevê-las. Como consta no ditado abaixo ele encontra-se ainda no nível pré silábico e tem muita insegurança ao ter que escrever, preferindo não arriscar na escrita. Jogos educativos não fazem parte de sua rotina.



Figura H: ditado realizado pelo ALUNO 1

ALUNO 2

Completo 7 anos em setembro de 2012. Não frequentou a educação infantil, mas sempre foi estimulada com atividades e jogos adequados a sua faixa etária, inclusive jogos digitais. Hoje se encontra no nível silábico alfabético e demonstra muito interesse em superar suas dificuldades.



Figura 1: ditado realizado pelo ALUNO 2

ALUNO 3

Completo 7 anos em junho de 2012. Frequentou a educação infantil, chegou na escola conhecendo todo o alfabeto e a escrita no nível silábico. Hoje se encontra no nível alfabético, porém jogos educativos não fazem parte da sua rotina em casa.



Figura J

Jogos na prática como auxílio no processo de alfabetização.

O relato a seguir foi realizado no laboratório de informática da escola Paulo da Gama com alunos de 1º ano do ensino fundamental. Após a seleção de três alunos do turno da manhã, procurando selecionar cada um conforme seus níveis da escrita, foi realizado um experimento individualmente, envolvendo os jogos relacionados anteriormente. Com atenção individualizada, cada aluno teve num primeiro momento a oportunidade de jogar o JOGO 1 e o JOGO 2. Em um segundo momento, dentro da mesma semana, foi jogado o JOGO 3.

ALUNO 1

Conforme já relatado anteriormente, esse aluno pouco tem acesso a jogos e nunca tinha utilizado o computador para jogar. Nesse primeiro momento foi necessário ensiná-lo a utilizar os periféricos como o *mouse* e o teclado. Na primeira ida ao laboratório no JOGO 1 o aluno apresentava muita

ansiedade, e estava fascinado pelo fato de poder jogar no computador. Com a interferência da professora dizendo o nome da letra e o nome das gravuras, após pensar um pouco, ele tentava arrastar a mesma para o lado da letra inicial. Porém demonstrou muita dificuldade em conseguir manter seu dedo indicador fixado no mouse para poder arrastar a mesma. Após varias tentativas ele conseguia. Nas vogais o ALUNO 1 demonstrou segurança e facilidade ao reconhecê-las, porém, nas consoantes, ele nem sempre conseguia. Novamente, foi necessária interferência constante da professora repetindo várias vezes o som e lembrando o aluno do alfabeto.

Já o JOGO 2 se divide em duas partes. A primeira apresenta somente as vogais e a segunda todo o alfabeto, o ALUNO 1 conseguiu com facilidade identificar as vogais, ficava um pouco perdido em relação ao teclado, já que as letras, após saírem da bolinha de sabão, precisavam ser acertadas para estourarem. Ele achou o máximo o fato de, após acertar a letra, ouvir o nome da mesma e a de uma palavra que se iniciava com seu som. O ALUNO 1 demonstrou muito interesse nestes dois jogos, apesar de suas dificuldades, a sua curiosidade fazia com que ele se concentra-se mais e quisesse logo ir para a seguinte fase.

No JOGO 3, o ALUNO 1 apresentou muitas dificuldades. Conforme o diálogo a seguir, pode se constatar a dificuldade do ALUNO 1 em reconhecer as letras:

P- Com que letra começa as palavras bíblia, bombom e blusa:

A- Não sei!

P- Sabe sim, só precisa pensar um pouco. Vamos lá blusa, bombom, bola e bíblia.

A- Humm (enquanto coçava a cabeça) , é o T.

P – Não, vamos pensar juntos, escuta só (fazendo o som da letra b era falado novamente as palavras e ainda a família silábica do b).

A –Humm, é o F?

P – Não, não é o F. Pensa bem é a mesma letra que começa bola (utilizando palavra que no abecedário em sala de aula).

A – Ah! B de bola.

Neste primeiro momento ficamos apenas na primeira parte do circuito. Nas outras duas vezes que fomos ao laboratório o ALUNO 1 já estava familiarizado com o computador e com os jogos, mas seu encantamento continuava. É importante salientar que, em sala de aula, este aluno passa brincando com seus lápis como se fossem aviõezinhos ou carrinhos. Já no laboratório, através dos jogos, sua concentração e vontade de trabalhar eram outras. Tinha motivação e realmente se concentrava. O mesmo não acontecia com jogos propostos em sala de aula onde o ALUNO 1, num primeiro momento se interessava, mas em pouco tempo já estava novamente disperso. Entende-se que o que o jogo digital proporcionou foram momentos de aprendizagem, pois oportunizou desenvolvimento de habilidades que até então esse aluno não apresentava. Apesar das dificuldades do aluno, percebe-se como pouco a pouco, a partir do emprego dos jogos, este conseguiu pequenos avanços em seu processo de alfabetização no que diz respeito ao reconhecimento das letras e palavras. Como PIAGET (1987) coloca, foi oportunizado a criar uma nova estrutura em relação ao seu conhecimento. Ao estar sendo proporcionada uma nova maneira de rever o que estava assimilado, criando de certa forma uma desacomodação a partir do seu interesse - para em seguida poder acomodar um novo conhecimento. Esse processo se deu de forma mais lenta com este aluno, pois apresenta muitas dificuldades originadas provavelmente da falta de habilidades não trabalhadas no decorrer de seu desenvolvimento infantil enquanto estava fora da escola. O ALUNO 1 ainda continua no processo de escrita pré-silábico, mas o que chama a atenção depois da experiência com os jogos digitais o aluno 1 pôde ampliar seu conhecimento quanto a relação nome da letra/som e grafia.

ALUNO 2

Este aluno se encontra na fase silábico alfabética. Na ida ao laboratório para jogarmos ele apresentou grande habilidade ao lidar com os periféricos

como o *mouse* e o teclado. Realizou o JOGO 1 e JOGO 2 com facilidade, sem ser necessária a intervenção da professora em nenhum momento, demonstrando destreza e autonomia perante seu conhecimento relacionado ao alfabeto.

No JOGO 3 a primeira etapa realizou com facilidade. Já na segunda etapa ficava analisando a palavra e reestruturando seu conhecimento ao se dar conta de que, para escrever cada sílaba, precisava muitas vezes colocar uma vogal faltante. Questionava a professora se não era assim mesmo que se escrevia determinada palavra, mesmo faltando uma vogal. Nesses momentos se fez necessária uma intervenção questionando o aluno e levando-o a pensar sobre como era composta a sílaba.

Nestes momentos ficava clara a nova construção que o aluno estava fazendo, ao trabalhar as hipóteses de que para formar uma sílaba na maioria das vezes se precisa de uma consoante e uma vogal. Fica evidente a partir destas observações que o jogo digital, através do envolvimento que proporciona ao aluno, pode servir como auxílio no processo de alfabetização. Ao desacomodar o aluno com exemplos/situações até então desconhecidas, o jogo promove uma mudança no nível da escrita, levando o aluno se dar conta do que precisa para construir uma palavra graficamente correta.

ALUNO 3

Este aluno está na fase alfabética, porém ainda apresenta algumas dificuldades ortográficas. Importante ressaltar que o ALUNO 3 não tem acesso a jogos digitais em casa. No primeiro momento se fez necessário demonstrar como manusear o *mouse*, deixando-o explorar o teclado para identificar onde ficavam as letras. O JOGO 1 e o JOGO 2 foram logo concluídos, já que o ALUNO 3 rapidamente compreendeu como utilizar o *mouse*. Na última etapa do JOGO 3 ficou clara a dificuldade que o aluno apresentava com a escrita - quando esta saía do contexto mais simples onde quase sempre uma consoante aparece junto a uma vogal. Na primeira vez que chegou a essa fase do jogo foi

necessário a intervenção da professora. Mesmo desse modo o aluno em questão precisou de um papel e lápis para escrever a palavra e só assim se deu conta de qual letra faltava. Na segunda vez que jogou já sentiu-se mais seguro e não precisou de auxílio nenhum para concluir as atividades. O jogo digital nesse processo de escrita correta foi um artefato motivador que através do encanto oportunizou ao aluno refletir sobre a grafia correta das palavras. Isso se comprovou através de suas escritas em sala de aula. Em aula este ALUNO 3 é bastante agitado, realiza as tarefas com muita rapidez e muitas vezes aparenta não prestar realmente atenção no que está realizando. Já perante os jogos digitais era visível a mudança de sua postura. Ele se concentrava mais, se envolvia na atividade e também demonstrava avanços no processo de alfabetização.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Optei pesquisar sobre jogos digitais pelo fato de que o lúdico é muito significativo na faixa etária em que atuo. Os alunos com que trabalho estão no início da fase operacional concreto, onde segundo PIAGET 1987, trabalhar hipóteses, classificar, contar, ouvir histórias e jogar se fazem necessários pois aguçam a curiosidade e o interesse das crianças.

Foram selecionados três jogos digitais levando em consideração a adequação do jogo para a faixa etária dos educandos, sua ergonomia cognitiva e seu design.

O resultado final foi satisfatório, pois através dos jogos selecionados se fizeram notórios o envolvimento e interesse dos alunos. Também percebeu-se avanços no processo de aprendizagem destes alunos, mesmo que os experimentos tenham sido realizados numa escala de tempo limitada. Por exemplo, os avanços que o ALUNO 1 teve após as idas ao laboratório de informática já foram muito significativos. Ao perceber o aluno se envolvendo com as atividades, se esforçando para concluí-las, viu-se uma postura do aluno bem diferente daquela normalmente adotada em sala de aula. Entende-se que esta nova postura foi proporcionada pelos jogos digitais.

Em relação ao ALUNO 2 e o ALUNO 3, percebendo-se o envolvimento de ambos nas atividades e fazendo uma comparação em relação ao ponto que estavam e como ficaram após as atividades com os jogos digitais, ficou claro que, ao proporcionar este tipo de atividade, promoveu-se um avanço no processo de alfabetização de ambos. E isso se faz notável quando comparo o quanto esses alunos, após os jogos, melhoraram em relação aos colegas que se encontram no mesmo nível de escrita, mas que não fizeram parte desta pesquisa. Cabe ressaltar também, que - depois de concluído este trabalho - todos os alunos da turma terão a oportunidade de utilizar os jogos já utilizados pelos estudantes que participaram da pesquisa.

Como trabalhos futuros, poderão ser pesquisados outros jogos que atuem outras fases do processo de alfabetização, buscando-se estabelecer estratégias pedagógicas específicas para que estes possam ser utilizados em sala de aula como um complemento às práticas pedagógicas de alfabetização mais tradicionais.

7 Referências

ANTUNES, Celso. **Um estudo sobre a auto-estima e seu desenvolvimento em crianças até os seis anos de idade**. Curitiba: Filosofart, 2004.

FERREIRO, Emília e TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1999

FERREIRO, Emilia. **Reflexões sobre alfabetização**. 22 ed. São Paulo: Cortez, 1993.

KISHIMOTO, T. M. (*apud* Froebel). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 1999.

MENDES, Cláudio Lúcio. **“Diversão, poder e subjetivação.”** Campinas, SP: Ed. Papyrus, 2006

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.

RIBEIRO, Marilda P.O. **Jogando e aprendendo a jogar: funcionamento cognitivo de crianças com história de insucesso escolar**. São Paulo: EDUC; Fapesp, 2005. (p.36-39)

VEEM Win. VRAKING, Ben. **Homo Zappiens: Educando na era digital**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fortes, 2007.