

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS *ONLINE* COMO FERRAMENTA DE AUXÍLIO NA FIXAÇÃO DE ATIVIDADES DESENVOLVIDAS NA ALFABETIZAÇÃO¹

Greice Lopes Cezar²

Luís Alvaro de Lima Silva³

RESUMO

Este artigo trata do uso de jogos *online* para a fixação de atividades do processo de alfabetização de crianças do Primeiro Ano do Ensino Fundamental. A pesquisa busca inserir o uso de jogos de alfabetização como ferramenta que auxilie na fixação dos conteúdos propostos durante o processo de aquisição da linguagem. Neste processo lúdico de aprendizado o erro é tomado como uma tentativa de acerto de forma a construir a aprendizagem do aluno de forma espontânea e divertida. Diversos jogos online - disponíveis na internet - para a fixação das atividades realizadas em sala de aula foram utilizados para o desenvolvimento desta pesquisa. Entre outras conclusões desta pesquisa é possível afirmar que jogos *online* permitem aproximar o aluno da realidade social em que esta inserida e também desafiam o aluno na busca do conhecimento para a resolução das situações, possibilitando a construção da aprendizagem e valorizando o erro construtivo.

PALAVRAS-CHAVE:

Jogos online; Alfabetização; Avaliação

ABSTRACT

This article deals with the use of online games for the learning activities in the literacy process of children in the first grade of elementary school. The research seeks to insert the use of literacy games as tools which help students learn the proposed contents during the language acquisition process. At this playful learning process, the error is taken as an attempt for success in order to build the student's learning on a spontaneous and fun way. In order to develop this research, several online games – available on the Internet – for the learning of the activities carried out in the classroom were used. Among other conclusions of this research, it is possible to affirm that online games allow the student for a closer access to the social reality we are inserted, and they also challenge the student to search for the knowledge to solve the situations, making the learning process possible and valuing the constructive error.

KEYWORDS:

Online games; literacy; evaluation

¹ Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

² Aluno(a) do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professor Orientador, Doutor, Universidade Federal de Santa Maria.

1. INTRODUÇÃO

A informática já faz parte da realidade, estando presente em diversas atividades do cotidiano.

Além disso, o acesso a informações de forma rápida é uma das facilidades que surgem com a internet. Neste contexto pessoas de várias idades estão tendo acesso as ferramentas da informática. Em particular cada vez mais crianças com pouca idade estão utilizando o computador mesmo antes da aquisição da língua escrita.

A utilização de ferramentas, tais como o computador e internet, bem como ampla utilização destas ferramentas em atividades escolares, além de aproximar a escola da realidade, pode tornar a aquisição da leitura e escrita mais atrativa e concreta. De acordo com Tajra (1998), em muitos sentidos essas ferramentas permitem criar um ambiente divertido e agradável onde à construção do conhecimento pode acontecer de forma natural. Esta introdução da informática no processo de alfabetização certamente esta sendo apresentada como algo transformador de valores, modificando forma de pensar e construir o conhecimento.

Em outros benefícios o ambiente educacional informatizado proporciona aos educandos, a interação e a construção de aprendizagens significativas, no qual o aluno pode conseguir reelaborar e reconstruir o seu conhecimento, inserido este aluno em um contexto que respeite o seu processo de desenvolvimento.

Com auxílio dos jogos *online*, em particular, o aluno pode aprender de forma lúdica e divertida. Neste ambiente lúdico é importante observar que o aluno normalmente considera o erro como uma tentativa de acerto, não como uma incapacidade. Este é um fato que tem um reflexo certamente positivo no processo de ensino aprendizagem. Neste caso a informática pode e deve ser usada como ferramenta de apoio ao ensino.

A utilização de jogos online, neste caso, pode apresentar aos sujeitos, educandos e educadores envolvidos, um jeito mais atrativo e divertido de aprender e ensinar.

Em muitas escolas, contudo, os educadores ainda não reconhece a importância dos jogos online para a aprendizagem e fixação dos conhecimentos, vendo estes apenas como atividades de recreação.

Esta pesquisa tem como objetivo utilizar a informática como ferramenta que auxilie na construção e aquisição da linguagem escrita por alunos do 1º ano do ensino fundamental. Para isso o trabalho busca descrever uma experiência de como inserir a informática como uma ferramenta que permita fomentar o processo de ensino aprendizagem.

O trabalho também apresenta uma experiência de como caracterizar pedagogicamente a utilização sistemática de laboratórios de informática no processo de alfabetização destas crianças.

2. COMPREENDENDO AS ETAPAS DA APRENDIZAGEM

Para melhor compreensão de como acontece à aprendizagem e o processo de aquisição da linguagem escrita e qual o papel dos jogos *online* neste processo, torna-se necessário compreender um pouco sobre as etapas da aprendizagem.

O pesquisador Suíço Jean Piaget revolucionou a educação durante a segunda metade do século 20 ao afirmar que as crianças não pensam como os adultos e constroem seu próprio aprendizado. Com auxílio de ideias de vários colaboradores tais como: a interação sujeito/meio, ideias evolutivas, sobre o pensamento infantil e suas pesquisas com crianças, Jean Piaget foi além para desenvolver a teoria do sujeito epistêmico. Além disso, Piaget (1975) provar que todos tem a mesma possibilidade de construir conhecimento desde o nascimento, todos podem aprender, pois a aprendizagem para Piaget (1975) está diretamente relacionada à ação do sujeito sobre a realidade.

Para Piaget (1975) uma criança passa por quatro estágios de desenvolvimento humano, desde o nascimento até a fase adulta. Estes estágios são:

O primeiro estágio é o sensório-motor: (do nascimento até os 2 anos de idade), momento aonde a criança através de seus movimentos e sensibilidade vai percebendo o mundo e se diferenciando dele.

O segundo estágio é o pré-operacional: (dos 2 aos 7 anos) nesta fase, a criança usa um pensamento intuitivo, que se expressa em uma linguagem comunicativa, mas egocêntrica. Segundo Piaget (1975), o desenvolvimento mental da criança pode ser sensivelmente estimulado nesta fase através de jogos em conjunto, onde a troca de saberes é oportunizada e de jogos individuais estimulando o pensamento dela consigo mesma.

O terceiro estágio é chamado de fase das operações concretas: (dos 7 aos 12 anos), neste período as crianças são capazes de aceitar pontos de vista de outros. Este estágio tem como característica principal o uso do pensamento lógico e do raciocínio. Para Piaget (1978) além de considerar jogos como forma de diversão, eles podem também ser tomados como meios de assimilar a realidade, pois para ele cada ato de inteligência é resultado do equilíbrio entre a assimilação e acomodação.

O quarto estágio é das operações formais: (dos 12 aos 15 anos) este estágio é um momento de transição para a vida adulta. É neste período que se forma a capacidade de raciocinar sobre hipóteses e ideias abstratas.

Todos estes estágios do desenvolvimento proporcionam ao sujeito a evolução, a qual pode ser caracterizada como uma passagem para novas etapas do conhecimento. O meio social onde o educando vive também tem influência positiva ou negativa na passagem de um estágio para o outro. Em seus estudos Piaget (1984) descreve que o conhecimento não vem de sensações nem percepções isoladas, mas sim da ação sobre o mundo.

Pensando na aprendizagem escolar e a suas relações com o desenvolvimento ocorrido antes e durante o processo escolar, Vygotsky, na definição trazida por Oliveira (1993), enfatiza que o sujeito adquire diferentes conhecimentos, habilidades e valores partindo de seu contato com a realidade e com os sujeitos que participam deste contexto.

Segundo Vygotsky (2001) deve-se considerar pelo menos dois níveis de desenvolvimento de uma criança. O primeiro chamado de nível de desenvolvimento real, o qual é caracterizado por tudo aquilo que a criança é capaz de fazer sozinha. O segundo é chamado de capacidade potencial de aprendizagem. Este segundo nível consiste no conjunto de atividades que a criança poderá realizar com auxílio de um adulto. A distância destes dois conceitos seria a Zona de Desenvolvimento Proximal, pois as funções que se encontram nesta fase são os conhecimentos em processo de amadurecimento e maturação.

Todo sujeito é único e criativo em seu desenvolvimento e na forma de se relacionar com o meio. A criatividade se expressa conforme a realidade vivida por cada sujeito. Contudo para Vygotsky (1987) o jogo em seu sentido integral é o mais eficiente meio de estímulo a inteligência. Através do jogo se desenvolvem diversas habilidades tais como, capacidade de atenção, memória, raciocínio e observação, fortalecendo e ampliando as relações, quando estes acontecem em duplas ou grupos, além de tornar a aquisição do conhecimento mais prazeroso.

Para Vygotsky e Piaget a inteligência é construída por meio das relações do sujeito e o mundo. Neste caso o professor é apenas um mediador neste processo de aprendizagem.

Grossi (1990), baseada nos estudos de Emília Ferreiro trata sobre a psicogênese da alfabetização. Tal psicogênese é marcada por uma grande trajetória, a qual se caracteriza por uma sequência de níveis de concepção dos sujeitos que aprendem, sendo eles:

-Pré-silábico 1: o aluno pensa que a leitura e escrita ocorre através do desenho, acredita que a leitura só será realizada se estiver próxima a um desenho. Este aluno ainda não conhece o papel cultural da escrita.

- Pré-silábico 2: o aluno vê a escrita como um todo, sem vinculação com a fala.

-Silábico: o aluno descobre uma forma de vincular a pronúncia com os sinais gráficos, escrevendo uma letra para cada pronúncia.

-Alfabético: o aluno alfabético registra para cada sílaba pronunciada duas letras.

-Alfabetizado: neste momento o aluno lê e interpreta pequenos textos e escreve um texto basicamente estruturado.

3. METODOLOGIA

Com base nos estudos de Piaget e Vygotsky sobre o desenvolvimento humano e de Grossi (1990) sobre a psicogênese da língua escrita, pode ser compreendido que o jogo além de ser, uma forma divertida de aprender, também estimula a inteligência desenvolvendo diversas habilidades e auxiliando na assimilação da realidade.

Neste contexto para o desenvolvimento desta pesquisa foram utilizados diferentes jogos *online* gratuitos disponíveis na internet para a fixação das atividades realizadas em sala de aula, além destes foram utilizados jogos disponíveis no programa Linux para auxiliar no domínio do uso do mouse e teclado.

Na primeira etapa da pesquisa, foi utilizado o laboratório de informática duas vezes por semana, uma hora cada dia, durante duas semanas. O objetivo foi realizar jogos que pudessem auxiliar no conhecimento do computador, mais especificamente mouse e teclado.

A partir da segunda etapa da pesquisa, após ser identificado o domínio dos educandos sobre o mouse e teclado, os alunos participaram de atividades no laboratório de informática uma vez por semana, 50 minutos cada dia, para a exploração de diferentes jogos de fixação. Neste segundo momento, considerando o processo de alfabetização por si só, foram explorados os conceitos de letra final, inicial, identificação das letras do alfabeto e relações com seus sons. No total esta segunda etapa envolvendo a utilização de ferramentas da informática no processo de alfabetização, teve duração de quatro semanas.

Na terceira etapa da pesquisa foi proposto jogos de fixação do trabalho realizado em sala de aula, com sílabas simples iniciais e intermediárias, buscando a compreensão e fixação deste conhecimento. Esta etapa teve a duração de quatro semanas.

Na quarta etapa da pesquisa foi disponibilizado aos educandos jogos de construção de palavras com sílabas simples e com sílabas complexas para a leitura e fixação.

Nesta pesquisa uma avaliação com os educandos foi realizada pela professora diariamente, a qual foi realizada através de observações durante a realização das tarefas e jogos online. Esta avaliação também foi baseada no registro feito espontaneamente pelos educandos após cada atividade realizada no laboratório de informática.

3.1. APLICAÇÃO DA PESQUISA

Para verificar o conhecimento dos educandos sobre o alfabeto e identificar o nível em que se encontram, de acordo com Grossi (1990), algumas atividades individuais e em duplas foram planejadas e propostas pela professora.

Para verificar o conhecimento dos alunos em relação às letras do alfabeto foram realizados jogos em sala de aula e ditado de letras.

A maioria das crianças chega ao início do ano, na alfabetização, com medo de escrever sozinha. É possível observar que a insegurança destas crianças sobre o erro ainda está muito presente, dificultado assim o processo de aquisição da linguagem escrita e a verificação do professor sobre o nível da psicogênese em que ela se encontra. Por isso foi realizado um diálogo com as crianças sobre o respeito às diferentes formas de escrita, pois conforme Grossi (1990) neste período erro é visto como uma construção e aponta o nível da psicogênese em que o aluno se encontra. Durante este período não tem certo ou errado, cada aluno escreve livremente da forma que acha ser a correta, e deve ser incentivado a expressar cada vez mais suas ideias se utilizando das letras do alfabeto da forma que acredita ser a correta.

Vencida a fase da insegurança em escrever de forma certa ou errada, foi realizado um ditado de quatro palavras e uma frase, individualmente em folha de ofício, tendo como tema os objetos que contém na sala de aula. Este ditado teve como objetivo identificar o nível de conhecimento sobre a linguagem escrita dos educandos.

A partir da análise sobre o conhecimento do alfabeto, pode ser observado que apenas dois alunos demonstraram conhecer todas as letras, seis conheciam algumas letras e um conhecia apenas as letras de seu nome.

No ditado de palavras, três alunos escreveram de forma silábica, um compreendia que para cada sílaba se deve escrever uma letra, mas não reconhecia sons da maioria das letras, e dois alunos faziam referência ao som das letras. Os outros seis escreviam de forma pré-silábica e algumas vezes esses alunos identificavam apenas o som da primeira letra da palavra.

3.1.1 Primeira Etapa da Aplicação da Pesquisa

Nas primeiras duas semanas da pesquisa os educandos participaram de atividades no laboratório de informática duas vezes por semana, uma hora cada dia, para brincar com os jogos do Linux. O principal objetivo foi permitir que os alunos que ainda não tinham domínio do uso do mouse e teclado pudessem explorar estas ferramentas. No primeiro dia da semana as atividades foram realizadas em dupla e no segundo dia de forma individual. Segundo Vygotsky, na definição trazida por Oliveira (1993), esta organização das atividades foi proposta para permitir os sujeitos adquiram diversos conhecimentos partindo de seu contato com a realidade e com os outros sujeitos.

Neste momento da pesquisa foram propostos para os alunos diversos jogos para a apropriação de conhecimentos básicos sobre a utilização do mouse e teclado, aos quais estavam disponíveis em computadores com sistema operacional Linux⁴. A cada dia foram explorados três jogos, pois apesar do computador e internet estarem inseridos no cotidiano atual de muitos alunos, muitos deles ainda chegam à escola sem ter tido contato prévio com essa ferramenta.

Para ambientar os alunos com a utilização de computadores alguns dos jogos propostos foram passar a seta sobre figuras apresentadas pelo jogo para apagar e ver a imagem escondida, clicar sobre os blocos apresentadas pelo jogo para apagá-los, e então visualizar a imagem (ver Figura 1- (a) Tela do Jogo sobre exploração do mouse), e o de ligar os pontos (ver Figura 1- (b) Tela do jogo de ligar os pontos).

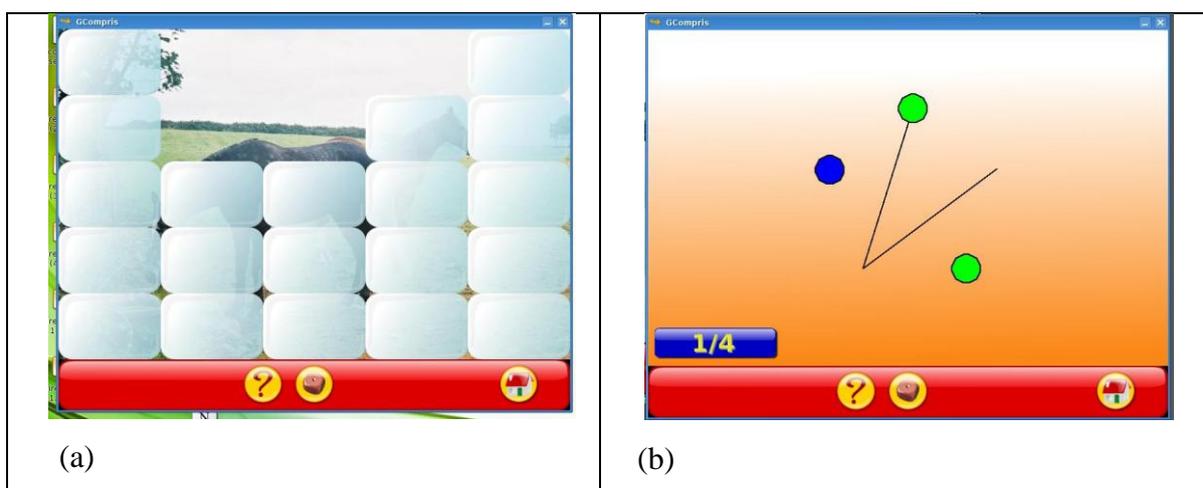


Figura 1 – Telas de jogos disponíveis no sistema operacional Linux

⁴ Versão Educacional 3.0 Kenel 2.6.24-22 Generic.

Estes jogos, conforme Figura 1, tem por objetivo auxiliar os alunos no domínio do mouse de maneira ampla, como o de passar as setas sobre o objeto, e de maneira específica, como de clicar e ligar pontos apresentados, conforme figura2.

Em paralelo a exploração do computador, atividades de coordenação motora fina foram realizadas, em sala de aula, bem como o relacionamento entre letra/som, com letras iniciais e finais dos nomes dos alunos e de seus colegas. Também foram realizadas atividades para o reconhecimento do alfabeto, tanto a sequência como o som das letras, assim permitindo que sequência e sons pudessem ser melhor fixados na próxima etapa da pesquisa com a utilização de jogos específicos.

3.1.2 Segunda Etapa da Aplicação da Pesquisa

No segundo momento, após os alunos demonstrarem domínio com mouse e teclado, um trabalho com jogos de alfabetização foi proposto. De acordo com Piaget (1975) o desenvolvimento mental da criança nesta fase, estágio pré-operacional: (dos 2 aos 7 anos), pode ser sensivelmente estimulado através de jogos. Neste estágio de desenvolvimento os jogos são propostos de forma individual estimulando o pensamento da criança consigo mesma, como fixação das atividades realizadas em sala de aula.

O primeiro jogo proposto foi do Ursinho A E I O U⁵, conforme Figura 2 (a). Este jogo é normalmente usado para fixar as vogais e reconhece-las nas iniciais de palavras. Nesta atividade, cada aluno deveria clicar sobre as letras e ouvir a palavra permitindo visualizar sua escrita e letra inicial. Em seguida, foi proposto o Jogo Alfabeto de Sabão⁶, conforme Figura 2 (b), para conhecer as letras do alfabeto e fixá-las. Estes dois jogos tiveram duração de 50 minutos no laboratório de informática.



Figura 2 – Telas dos jogos do (a) Ursinho A E I O U e do (b) Alfabeto de Sabão

⁵ (Disponível em: <http://www.escolagames.com.br/jogos/ursinhoaeiou/>)

⁶ (Disponível em: <http://www.escolagames.com.br/jogos/alfabetoSabao/>)

Após estas atividades de fixação de vogais no computador, os educandos foram para sala de aula e em uma folha de ofício cada um desenhou o momento dos jogos que mais gostou, bem como as letras e as palavras que aprenderam. Em seguida cada aluno foi para a frente da sala de aula apresentar para a turma seu trabalho, lendo as letras e palavras que aprendidas.

Na segunda semana da Segunda Etapa da Aplicação da Pesquisa trabalhos em duplas foram propostos aos educandos. Conforme Piaget (1975), o desenvolvimento mental da criança nesta fase pode ser sensivelmente estimulado através de jogos em conjunto onde a troca de saberes possa ser oportunizada.

No laboratório de informática os alunos jogaram uma vez cada um os jogos da aula anterior, Ursinho AEIOU, conforme figura 2(a) e Alfabeto de Sabão conforme figura 2 (b). Após trabalharam em duplas para jogar o jogo Letra Inicial conforme Figura 3⁷.

Este jogo, conforme Figura 3, tem o objetivo de completar a palavra com a letra inicial. Neste caso observando o desenho o aluno deve clicar na letra que ele acredita que inicia o jogo. Se ele acerta a letra ele passa de fase no jogo. Quando a criança erra ela deve tentar novamente. Neste caso o jogo retorna a primeira palavra e o aluno deve completar novamente a sequência. Entre outros benefícios este jogo permite aos educandos a fixação das letras iniciais e reconhecimento da palavra, bem como oportuniza então o estabelecimento de relações com diferentes objetos e palavras.



Figura 3: Tela do Jogo da Letra Inicial

Como foi feita a retomada dos Jogos do Ursinho AEIOU, conforme Figura 2 (a) e e do Alfabeto de Sabão conforme Figura 2 (b), e introduzido um novo jogo com uma

⁷ (Disponível em <http://matosmedeiros.blogspot.com.br>).

dificuldade nova onde eles devem relacionar a letra inicial a seu som, conforme Figura 3 neste dia foram propostas apenas estas atividades.

O registro solicitado em sala de aula foi apenas o do Jogo Letra Inicial, conforme Figura 3. Esta atividade foi realizado de forma espontânea pelos alunos, em dupla na sala de aula. Em folha de ofício cada dupla deveria expressar o que aprendeu e o que mais gostou no laboratório de informática e em seguida apresentar para os colegas seus resultados.

Na terceira semana da Segunda Etapa da Aplicação da Pesquisa os jogos propostos foram de forma individual. Cada aluno jogou uma vez o jogo de completar a letra inicial o qual foi apresentado na aula anterior. Em seguida foi proposto o jogo do Abecedário⁸. Neste jogo, conforme a Figura 4, quando as crianças clicam no desenho errado é falado o nome do objeto e também a letra inicial deste objeto. Isso permite a identificação da letra inicial e seu som. Quando o educando acerta este passa para a próxima letra.

Em uma situação de erro, o aluno tenta novamente até descobrir a figura correta. Becker (1999) se refere a este erro como parte necessária na construção do conhecimento.

Este é tomado como um erro construtivo e não como algo que revela a incapacidade do educando.

A audição das palavras também é essencial para o reconhecimento sonoro das letras e para a construção das diferentes relações. Neste caso cada palavra que a criança escuta ela vai percebendo e estabelecendo relações sonoras com diferentes palavras de seu cotidiano.

Após a exploração do Jogo do Abecedário os alunos fizeram um registros de forma individual, em folha de ofício, e apresentaram para os colegas.

O uso destas ferramentas auxilia na construção do conhecimento das crianças, a cada dia algumas evoluções foram percebidas, pois a cada registro escrito após as atividades no laboratório de informática, o conhecimento de uma nova letra e de um novo som foi claramente observado.



Figura 4: Tela do Jogo do Abecedário

⁸ (disponível em: <http://discoverykidsbrasil.uol.com.br/jogos/abcdario>)

Na quarta semana da Segunda Etapa da Aplicação da Pesquisa os jogos foram novamente explorados pelos alunos de forma individual. O jogo da Letra Inicial, conforme Figura 3, e o Jogo do Abecedário, conforme Figura 4, tendo como objetivo retomar este conhecimento para a melhor fixação de palavras. Contudo, o registro das atividades foi realizado em duplas neste dia.

Após a conclusão da segunda etapa foi realizado outro diagnóstico para verificar a evolução dos alunos. Esta avaliação foi referente ao conhecimento do alfabeto e escrita de palavras. Neste momento pode ser constatado que dos três alunos silábicos, dois passaram para o nível alfabético e um continuou sílabico embora este mas já estivesse fazendo algumas relações letra/som. Dos seis alunos pré-silábicos todos avançaram para o nível silábico, mas a criança que não conhecia o alfabeto ainda não tinha construído as relações letra/som

3.1.3 Terceira Etapa da Aplicação da Pesquisa

Partindo do diagnóstico feito na segunda etapa, foi proposto aos educandos atividades em duplas em sala de aula, dando mais ênfase a construção silábica e ao som de cada letra. Para isso jogos de construção de palavras com sílabas simples foram introduzidos nas aulas do laboratório de informática uma vez por semana.

Na primeira semana foi proposto jogo das Letras B e V⁹, conforme Figura 5. Neste jogo as crianças em duplas completam as sílabas que estão faltando. A cada clic certo, a criança passa para a próxima palavra. A cada clic errado, o jogo inicia novamente repassando novamente todas as palavras que já haviam sido acertadas, buscando uma memorização das palavras e sílabas apresentadas.



Figura 5: Tela do Jogo das Letras B e V

⁹ (Disponível em: <http://matosmedeiros.blogspot.com.br>)

Na segunda semana esta mesma atividade foi realizada individualmente durante o tempo estipulado de 50 minutos no laboratório de informática, os alunos deveriam repassar todas as fases, prestando atenção no som das sílabas que faltam para completar o jogo.

Na terceira semana foi proposto outro jogo, buscando enfatizar a sílaba inicial e identificar o som da sílaba que contém F, conforme Figura 6¹⁰, este momento foi realizada atividades em duplas, onde a regra do jogo era a mesma, na ocorrência de um erro em uma palavra o jogo voltava ao início.

Na quarta semana da Terceira Etapa da Aplicação da Pesquisa, este mesmo jogo foi realizado de forma individual seguindo as mesmas regras.

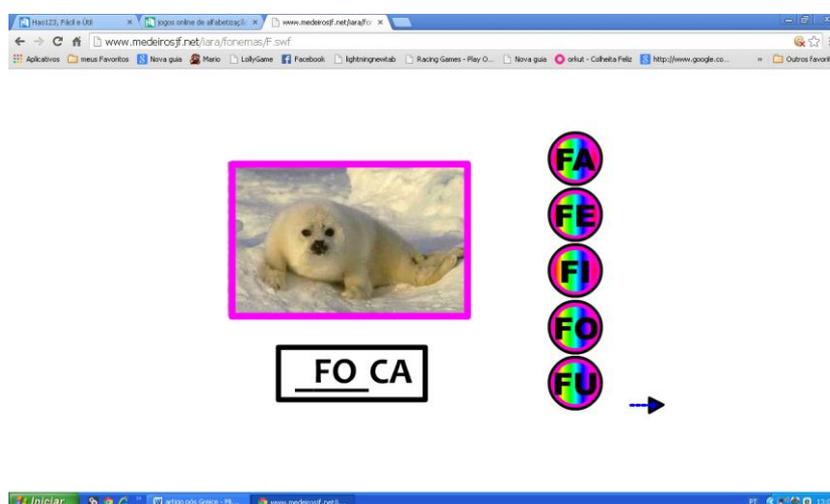


Figura 6: Tela do Jogo da Letra F

As atividades realizadas no laboratório de informática neste terceiro momento tiveram registro espontâneo a cada dia. Quando as atividades foram desenvolvidas em duplas o registro foi realizado em duplas. Quando era individual o registro era individual. Os registros foram feitos em folha de ofício onde deveria conter um desenho sobre a atividade e escrita espontânea de palavras e sílabas que foram aprendidas. Logo após, cada dupla, apresentou seu trabalho a seus colegas explicando sua aprendizagem e o que mais gostou.

Para o diagnóstico da evolução dos alunos durante esta Terceira Etapa da Realização da Pesquisa, foi realizado um ditado diagnóstico, além das observações feitas diariamente. Neste momento pode ser constatado que os dois alunos que estavam no nível alfabético passaram para o alfabetizado, mas ainda apresentavam dificuldades em sílabas

¹⁰ (Disponível em: <http://matosmedeiros.blogspot.com.br>)

complexas. Os sete que estavam silábicos passaram para o nível alfabético. Os alunos que conheciam o alfabeto e não relacionavam letra som, já estava realizando este relacionamento além de construir sílabas simples.

3.1.4 Quarta etapa da Aplicação da Pesquisa

Tendo como base a avaliação da Terceira Etapa da Aplicação da Pesquisa, foi proposto para os educandos atividades em sala de aula voltadas para a construção de palavras com sílabas simples e complexas. Estas atividades tiveram como objetivo provocar uma evolução do conhecimento dos alunos.

Na primeira semana desta Quarta Etapa da Aplicação da Pesquisa já com o auxílio do laboratório de informática, foi proposto aos educandos o jogo da Letra V¹¹ em duplas. Na primeira parte deste jogo os alunos deveriam ler as palavras e clicar no objeto que correspondia à palavra lida conforme Figura 7 (a). Na segunda parte os educando deveriam escrever a palavra conforme objeto mostrado, assim como apresentado na Figura 7 (b). Neste Jogo quando o aluno erra a escrita ou o objeto, este aluno escuta um som para identificar o que está errado. Em seguida, o aluno deve tentar novamente acertar a escrita ou o objeto em um ciclo que somente é concluído quando o aluno consegue responder corretamente as atividades propostas no jogo.

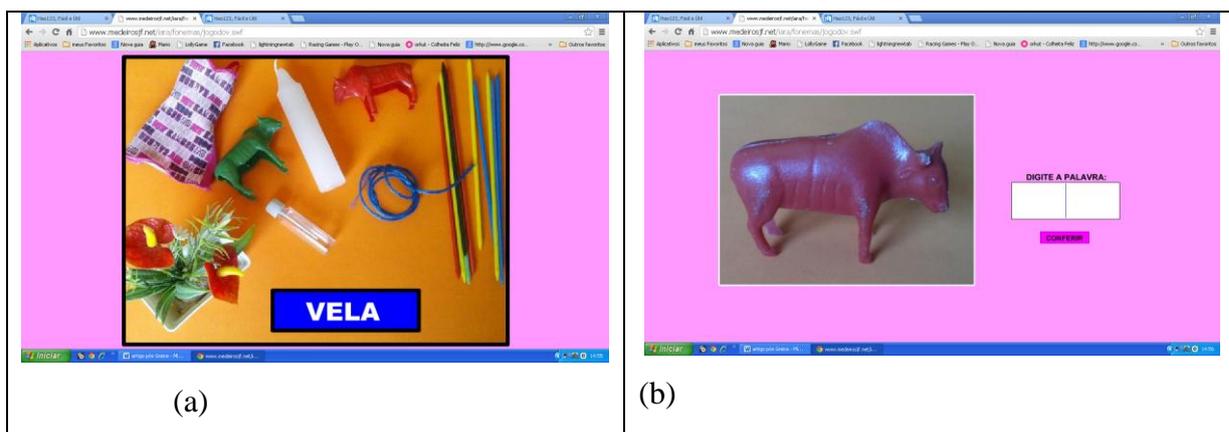


Figura 7: Tela do Jogo da Letra V

Outro jogo para auxiliar na construção da escrita de palavras com sílabas complexas, o qual foi utilizado neste dia, foi o jogo da letra M conforme Figura 8¹², apresentando quatro etapas.

¹¹ (Disponível em: <http://matosmedeiros.blogspot.com.br/>)

¹² (Disponível em: <http://matosmedeiros.blogspot.com.br/>)

Na primeira parte, os alunos devem observar o objeto, clicar no som para escutar a palavra, e após clicar nas sílabas que compõem a palavra na ordem da escrita, conforme Figura 8 (a). Se o aluno errar ele escuta um som e deve começar a construção da mesma palavra novamente, não retornando a palavra inicial.

Após a primeira parte do Jogo da Letra M, os alunos devem observar os objetos apontados por uma seta. Em seguida eles devem procurar a palavra correspondente ao objeto marcado. Se o aluno errar ele volta ao começo da segunda parte, até clicar nas palavras que apresentem a ordem certa dos objetos marcados, conforme exemplificado na Figura 8 (b).

Na terceira parte deste jogo os alunos devem clicar no som para escutar a frase e tentar montar as palavras na ordem correta conforme demonstrado na Figura 8 (c). Se errar o aluno deve clicar novamente no som e iniciar novamente a construção da frase que ele errou.

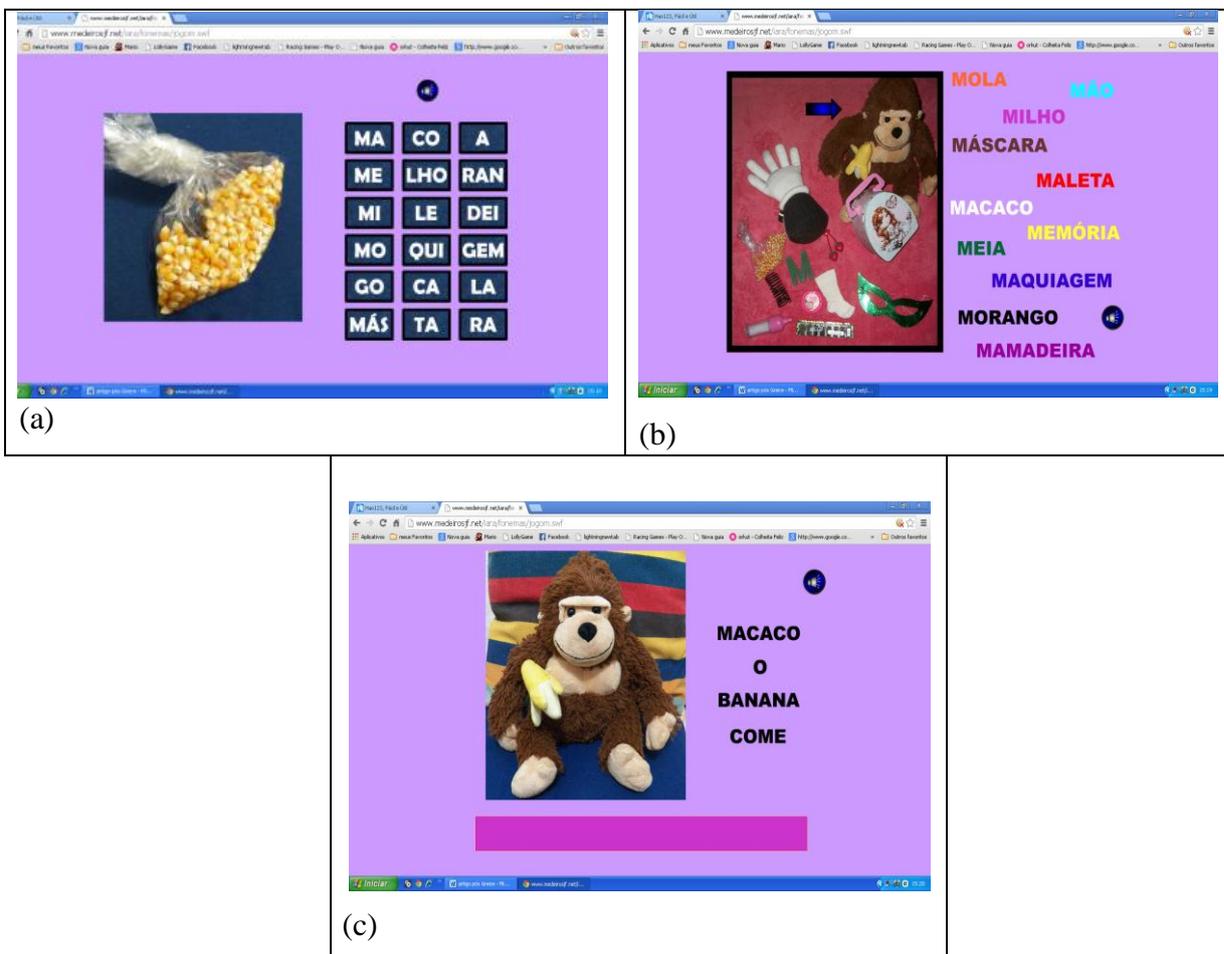


Figura 8: Tela do Jogo da Letra M

Na quarta e última etapa deste jogo, os alunos devem escutar cada frase da música, a qual está dividida por quadrinhas, e clicar na ordem certa para organizar essa música conforme Figura 9¹³.

Se errar, inicia novamente. Se acertar, passa para a próxima parte da música. Como o jogo da Letra M é um jogo muito longo, ele foi apenas iniciado pelos alunos. Porém, este jogo foi explorado com maior ênfase na segunda semana da Quarta Etapa da Aplicação da Proposta, ainda em dupla pelos alunos.

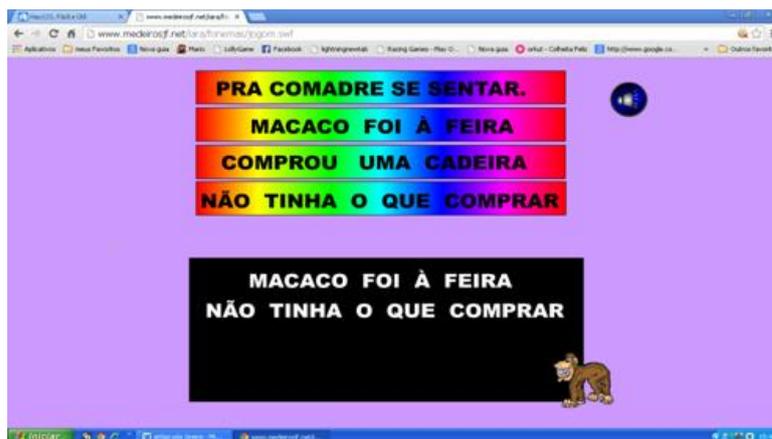


Figura 9 : Tela do Jogo da Letra M

Na terceira semana da aplicação da Quarta Etapa da aplicação da Pesquisa, foi lançado um desafio. Neste desafio cada aluno deveria individualmente passar todas as fases do jogo. Neste dia todos os alunos conseguiram realizar esta atividade.

Na quarta e última semana da Aplicação da Pesquisa os alunos os alunos jogaram individualmente jogos com pequenas fases.



10 (a):Tela do Jogo Forma Palavras

10 (b) Tela do Jogo Caça Palavras

¹³ (Disponível em: <http://matosmedeiros.blogspot.com.br/>)



10 (c) Tela dos Jogo Separando as sílabas

Primeiro, eles jogaram o jogo Forma Palavras, conforme Figura 10 (a)¹⁴. Neste jogo os alunos deveriam montar cinco palavras. Se acertar o jogo acende uma luz verde. Se errar o jogo acende uma luz vermelha e o aluno deve tentar novamente até acertar.

Logo após foi disponibilizado o Jogo de Caça Palavras como mostra Figura 10 (b)¹⁵. Neste jogo cada educando deveria procurar as palavras que estavam listadas ao lado. Por último foi proposto o jogo de separar sílabas como expresso na Figura 10(c)¹⁶, onde os educandos deveriam separar corretamente 5 palavras, só passava para a próxima palavra quando as sílabas eram separadas corretamente. Após separar todas as palavras, os alunos deveriam utilizar o teclado para caçar sílabas em um labirinto cheio de obstáculos até formar a palavra solicitada

Como diagnóstico das atividades propostas, nesta quarta etapa da pesquisa, foi realizado um ditado, além das observações e registros realizados para verificar a evolução do educandos. A partir dessas atividades pode ser verificado que os 2 alunos que estavam alfabetizados já reconheciam sílabas complexas e já estavam escrevendo com poucos erros de ortografia. Dos sete alunos classificados como alfabéticos todos estavam alfabetizados, mas 2 deles ainda demonstravam dificuldades nas sílabas complexas bem como muitos erros ortográficos. cinco alunos demonstravam alguns erros na escrita com sílabas complexas.

4. RESULTADOS OBTIDOS DURANTE A APLICAÇÃO DA PESQUISA

No início da pesquisa por meio do diálogo com os educandos na primeira etapa, bem como a partir de observações realizadas pode ser constatado que todos os alunos

¹⁴(Disponível: <http://www.escolagames.com.br/jogos/formaPalavras>)

¹⁵(Disponível: <http://www.escolagames.com.br/jogos/cacaPalavras>)

¹⁶(Disponível em : <http://www.escolagames.com.br/jogos/separeSilabas>)

envolvidos na pesquisa tinham contato com computador e internet em casa, não sendo necessário ampliar este conhecimento além das duas semanas propostas.

A cada etapa, os alunos foram instigados a buscar estes jogos em casa para melhor fixação das atividades desenvolvidas. Através das conversas era percebido que a maioria dos educandos, além de jogar na escola, jogava pelo menos uma vez em casa com o pai, mãe ou irmãos.

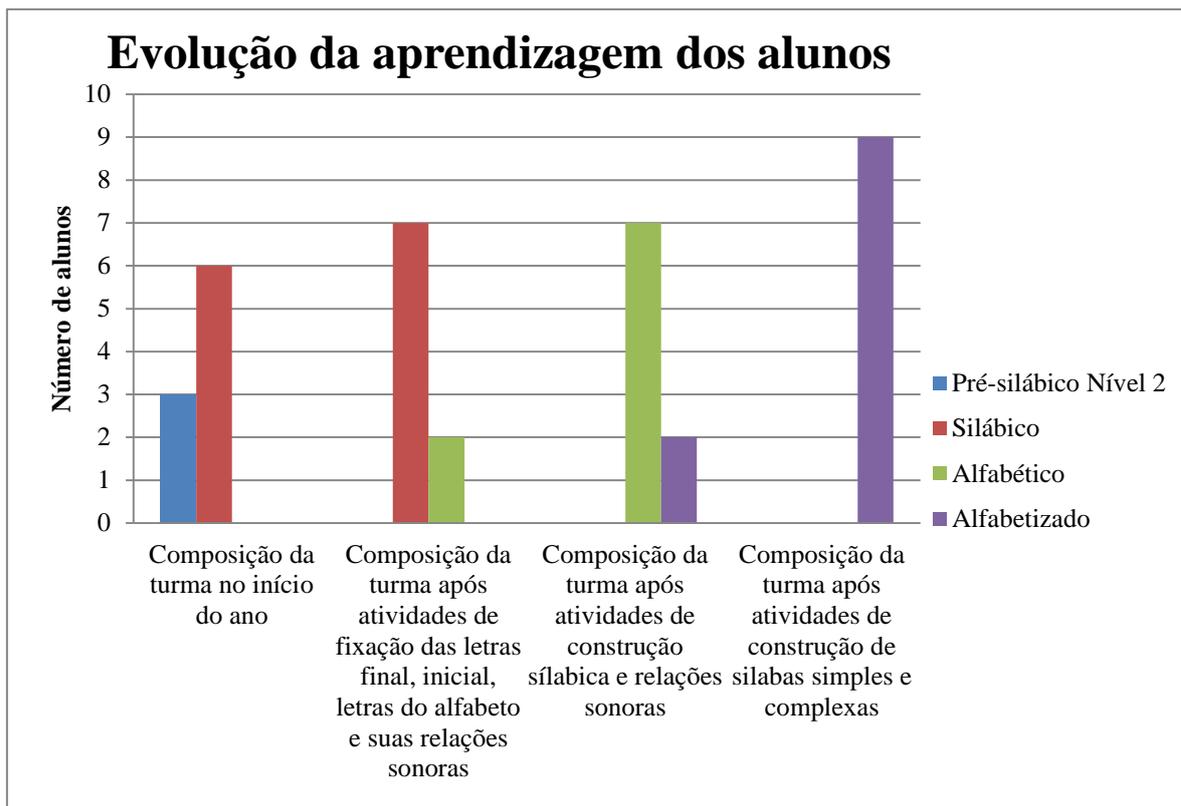
Ao final da pesquisa realizada pode ser observada uma grande evolução no conhecimento dos educandos sobre o sistema de escrita alfabética.

Passada a primeira fase de apropriação do mouse e teclado, e a segunda etapa, onde as atividades no computador eram de fixação das letras final, inicial e identificação das letras do alfabeto e suas relações sonoras, foram realizadas mais um ditado diagnóstico, além das observações do professor durante as atividades propostas em sala de aula e no laboratório de informática. A partir disso pode ser constatada a evolução dos alunos em relação à construção alfabética.

Após a verificação do nível em que se encontravam os alunos, e perceber que a maioria já estava silábica, estes foram provocados a construir sílabas e identifica-las no meio da palavra, mas sempre trocando ideias com os colegas e sendo auxiliados e instigados pelo professor. As atividades foram propostas em duplas quando era um jogo novo, para que juntos os alunos trocassem ideias e conseguissem resolver as situações apresentadas nos jogos, e individuais quando a atividade apenas retomada do jogo anterior. Após a conclusão da terceira etapa, foi realizado um novo ditado para verificação da evolução dos educandos, além das percepções diárias sobre o desenvolvimento dos alunos.

Partindo então da análise da terceira etapa, os alunos foram provocados a ampliar seus conhecimentos sobre o sistema de escrita, buscando sempre o aprimoramento e internalização de seus conhecimentos. Após a aplicação desta terceira etapa foi realizado mais um diagnóstico da turma. A partir deste diagnóstico foi possível constatar que todos os alunos se apresentavam no nível alfabetizado, embora ainda a maioria apresentasse alguma dificuldade na construção e identificação de sílabas complexas. Neste caso esta dificuldade deve ser sanada com leitura e atividades específicas.

A Figura 11 expressa a evolução dos alunos em relação à escrita de palavras após a realização de cada etapa da pesquisa:



Observando o gráfico expresso na Figura 11, pode ser constatada a evolução dos alunos da turma do 1º ano do Ensino Fundamental, desde o início da pesquisa. Inicialmente a turma era composta por 3 alunos pré-silábico nível 2 e 6 alunos silábicos. Após atividades de fixação da letra final e inicial e letras do alfabeto os alunos desmontaram evolução e a composição da turma mudou para 7 alunos silábicos e 2 alfabéticos.

Concluída as atividades de construção sílabica e relações sonoras, através das avaliações realizadas pode-se constatar a evolução da turma passado então para 7 alfabéticos e 2 alfabetizados. Na última etapa da pesquisa foram propostas atividades de construção de sílabas simples e complexas podendo então, através de avaliações diárias e diagnósticas, concluir que todos os alunos já estavam alfabetizados.

Após a realização da pesquisa, os alunos demonstraram grande evolução, pois foram instigados a aprender e buscar o conhecimento. Piaget (1978) descreve que por meio do jogo os alunos tem a possibilidade de aprender levando hipóteses e valorizando o erro construtivo. O enfoque do jogo está voltado ao erro construtivo, permitindo que a criança jogue até ter encontrado a solução, sem bloqueá-la depois de determinado número de tentativas. Neste contexto o professor tem grande importância, estimulando, orientando e acompanhando os alunos neste processo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos têm um papel fundamental na aprendizagem das crianças, principalmente na fase da alfabetização, levando o aluno a pensar e desafiando-o a superar o nível de alfabetização em que se encontra. As trocas de saberes entre os educandos de níveis diferentes, ou de níveis iguais, quando os jogos foram disponibilizados em duplas, podem auxiliar os educandos na construção de seus conhecimentos.

Neste contexto, o educador não é indispensável, pois deve acompanhar e estar atento ao processo de desenvolvimento do aluno para compreender em qual nível ele se encontra. A partir dessa percepção, o educador deve provocar os alunos com atividades que venham ampliar a aprendizagem destes. Para isso torna-se necessário um diagnóstico diário e outras formas de registro pelo educando para que o professor possa acompanhar cada nova aprendizagem do educando e identificar o nível em que ele se encontra.

Durante o processo de alfabetização os jogos *online* têm papel fundamental. Nesse caso além de aproximar o aluno de sua realidade esses jogos apresentam a possibilidade de aprender de forma divertida e significativa. Um ponto positivo nesta atividade é que os jogos apresentam na hora um feedback sobre possíveis erros cometidos pelos alunos dando a oportunidade do educando tentar acertar quantas vezes for necessário, até encontrar a resposta certa.

Para o desenvolvimento desta pesquisa foram utilizados jogos online de alfabetização buscando promover a fixação sobre o conhecimento das letras do alfabeto, sons das letras, sílabas simples e complexas, leitura e escrita de palavras e frases. Tais jogos foram utilizados em várias formas em duplas de alunos, em trios e de forma individuais.

Para realizar um diagnóstico dos alunos envolvidos nesta pesquisa, a qual foi realizada pela professora encarregada pela escola na tarefa de alfabetizar esses alunos, foram feitas observações, ditado de palavras, de frases e produções espontâneas de pequenos textos em sala de aula.

Realizada a experiência os resultados obtidos foram satisfatórios e visíveis, pois ao finalizar a proposta todos os alunos já demonstraram compreender o sistema de escrita, lendo e interpretando pequenos textos com sílabas simples e algumas complexas com autonomia.

Percebendo o envolvimento dos alunos nas atividades propostas e a forma espontânea com que a aprendizagem foi construída durante a realização da pesquisa, será

interessante, futuramente, ampliar o conhecimento dos alunos sobre as ferramentas disponíveis no computador como editores de textos, de desenhos e sites de busca.

REFERÊNCIAS

BECKER, Fernando; FRANCO Sergio Roberto K. (Org.) **Revisitando Piaget** 2 ed. Porto Alegre: Mediação,1999

GROSSI, Esther Pilar. **Didática da Alfabetização**. V.1 Didática do Nível Pré Silábico; V.2 Didática do Livro Silábico. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

OLIVEIRA, Martha Khol de. **Vygotsky**. São Paulo: Scipione, 1993.

PAGANOTTI, Ivan. Vygotsky e o conceito de zona de desenvolvimento proximal. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/formacao/formacao-continuada/vygotsky-conceito-zona-desenvolvimento-proximal-629243.shtml>. Acessado em: em 08/09/2014

PEREIRA, Marcio. Desenvolvimento Psicológico segundo Vygotsky: Papel da Educação [1]. Disponível em: <http://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/3820/desenvolvimento-psicologico-segundo-vygotsky-papel-da-educacao-1>. Acessado em: em 09/09/2014

PIAGET, J. **Teoria de Piaget**. In: MUSSEN. Paul H. (org) Psicologia da criança. São Paulo: EPU/ Edusp. 1975.

PIAGET, Jean **A Recuperação e a Percepção Mental do Espaço**. São Paulo : Zaha, 1978.

TAJRA, Sammya Feitosa. **Informática na Educação-Professor na Atualidade**. São Paulo: Ed.Érica. 1998.