

JOGOS VIRTUAIS NA ALFABETIZAÇÃO: UMA OBSERVAÇÃO PRÁTICA DO APRENDIZADO ¹

Ângela Giovana Saratt Bubans ²

Solange de Lurdes Pertile ³

RESUMO

O presente estudo aborda como tema principal, “As Mídias na alfabetização”, refletindo sobre a importância do letramento na vida do ser humano. É um estudo bibliográfico que descreve como está sendo realizada a alfabetização atualmente e como podem ser inseridos novos recursos que tornem esta prática mais aprazível e voltada para a realidade do aluno, mostrando que a ação no cotidiano ocorre como resultado de uma aprendizagem interessante, demonstrando que estas atividades precisam se consideradas como algo essencial que está presente na vida desde as primeiras noções da leitura e escrita até sua aplicação em complexas tecnologias do mundo moderno. Nada mais voltado para esta realidade que o computador e suas diversas formas de utilização, entre elas, os jogos virtuais que podem ser aplicados como um incentivo para o desenvolvimento da escrita e leitura. Esta análise reforça a ideia de que para ser um sujeito crítico e capaz de compreender o que está escrito ou está escrevendo não basta se alfabetizar, ele precisa analisar e isto exige uma constante dedicação de todas as pessoas envolvidas no processo de ensino-aprendizagem. Com base nestes estudos foi realizada uma aplicação de jogos virtuais em uma turma de primeiro ano do Ensino Fundamental, na escola Municipal de Ensino Fundamental Evilásio Jacques Ourique, em Santo Antônio das Missões.

ABSTRACT

This study discusses the main theme, "The media literacy," reflecting on the importance of literacy in the lives of human beings. It is a bibliographical study that describes how literacy is being realized today and can be inserted as new features that make this practice more enjoyable and focused on the student's reality, showing that the action in everyday life occurs as a result of learning interesting, showing that these activities need to be considered as essential in life that is present from the earliest notions of reading and writing to their application in complex technologies of the modern world. And nothing else facing this reality of the computer and its numerous uses, including, virtual games that can be applied as an incentive for the development of writing and reading. This analysis reinforces the idea that to be a critical subject and able to understand what is written or is writing not just become literate, he needs to analyze and this requires a constant dedication of everyone involved in the process of teaching and learning. Based on these studies was applied in the virtual school games Municipal Evilásio Jacques Ourique Elementary School in San Antonio Missions, in a class of first year of elementary school.

PALAVRAS-CHAVE

Aprendizagem, alfabetização e jogos virtuais.

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, Mestre, Universidade Federal de Santa Maria.

1 INTRODUÇÃO

De acordo com Soares (2004), “**alfabetizar** é levar ao alfabeto, ou seja, ensinar o código da língua escrita enquanto aprendizagem de habilidades para leitura, escrita e as chamadas práticas de linguagem”, então, alfabetizar não se resume apenas a ler e escrever, mas também interpretar, criticar e compreender o que está escrito e o que se está escrevendo, enfim, saber analisar e utilizar a linguagem de um modo significativo.

Para que esta alfabetização significativa realmente aconteça, os educadores precisam buscar novos subsídios, revitalizando a forma de ensinar, tentando assim evitar o fracasso escolar.

Todo educador possui grande responsabilidade na renovação das práticas pedagógicas, e conseqüentemente, na melhoria do processo ensino-aprendizagem, cabendo a ele procurar novas maneiras de chegar ao mesmo fim: a alfabetização. Os diversos tipos de tecnologias têm o poder de facilitar esse processo, visto que despertam o interesse da criança, motivando-a a aprender.

Na seção 2 deste projeto estudou-se a alfabetização em geral, como ela está acontecendo na maioria das escolas, evidenciando os métodos utilizados pelos professores em geral.

Na seção 3 foi abordada a importância da utilização dos jogos no desenvolvimento humano, o papel do professor neste processo tão importante, os objetivos dos jogos virtuais e como deve ser feita a escolha de um jogo, para que seja eficiente pedagogicamente e também divertido do ponto de vista do aluno.

Na seção 4 analisaram-se, os fatos que estariam prejudicando a aprendizagem dos alunos, tais como: a infraestrutura da escola, o método de alfabetização utilizado pela professora e a realidade social e cultural dos alunos.

E por fim procurou-se encontrar soluções para as dificuldades encontradas, tais como, desinteresse dos educandos, trazendo os jogos virtuais como recursos de motivação e também para que a educação possa se adequar a realidade, já que o momento atual é de constante avanço tecnológico.

2 ALFABETIZAÇÃO

O processo de alfabetização, nem sempre é simples, para o educando e o educador, mas com certeza é um dos mais gratificantes do ponto de vista de qualquer professor, principalmente quando seus alunos começam a ler e escrever as primeiras palavras.

Porém, existem ainda professores que pretendem alfabetizar da mesma forma e utilizando os mesmos métodos com os quais foram alfabetizados, ignorando as inovações que fazem parte do cotidiano.

A escola não pode ser vista como um lugar paralisado no tempo, precisa se abrir para o que é novo, já que a velocidade dos avanços tecnológicos é extraordinária está presente no dia a dia de todos.

Porém, os educadores que alfabetizam procuram métodos que facilitem o aprendizado; entre estes, existem os métodos sintéticos e os analíticos. O método sintético que estabelece uma relação entre som e escrita, através da aprendizagem da letra individualmente, sílaba a sílaba; ele pode ser dividido em: fônico, silábico e alfabético.

No método alfabético, ou de soletração, o aluno aprende as letras, formando sílabas e por último, forma palavras; apesar dos PCN's (Parâmetros Curriculares Nacionais, 1997) não o indicarem, ainda é muito utilizado no interior do Brasil, por ser de muito fácil aplicação.

Mortatti (2006), afirma que, diferentemente, no processo silábico, o educando aprende as sílabas, para com estas formar palavras. No método fônico o aluno aprende primeiramente o som de cada letra, a partir daí vai juntando à vogal e a consoante formando palavras; pode-se apresentar uma letra relacionando com um desenho ou até uma historinha, podendo-se variar as formas de apresentação, e aproveitando o conhecimento já adquirido pelos alunos. Especialistas afirmam que este processo faz com que o aluno se alfabetize rapidamente.

O método sintético mostra-se muito desmotivador para o aluno, devido ao fato de basear-se na repetição, sem ser possível realizar nenhum tipo de criação.

Quanto ao método analítico ou construtivista, ele parte de unidades completas de linguagem para depois reduzi-las a unidades menores, pode ser dividido em palavração, sentencição ou global. No modelo palavração, parte-se do conhecimento de várias palavras e a partir destas forma-se frases; na sentencição inicia-se conhecendo frases, para depois chegar às palavras e por fim as sílabas; No processo global, o aluno parte de um todo, como

uma estória, com começo meio e fim, com um significado, a partir daí procura-se chegar a frases, palavras e sílabas.

De acordo com Ferreiro: "nenhuma prática pedagógica é neutra. Todas estão apoiadas em certo modo de conceber o processo de aprendizagem e o objeto dessa aprendizagem" (FERREIRO, 1987, p.31).

Então, qual método deve-se escolher afinal cada um possui suas qualidades, positivas ou negativas para o aprendizado, não é o método que garante bons resultados no processo ensino-aprendizagem e sim a formação do professor e o interesse do aluno em aprender.

3 A IMPORTÂNCIA DO JOGO NO DESENVOLVIMENTO HUMANO

A principal característica do jogo é ser uma atividade alegre e divertida que a criança realiza desde muito jovem, contudo, essa prática carrega consigo outras contribuições que são essenciais para que as pessoas tenham um pleno desenvolvimento.

Essas contribuições colaboram para o desenvolvimento motor, por que: A brincadeira serve para desenvolver as habilidades motoras (controle e consciência corporal, locomoção, manipulação, habilidades básicas, genéricas, etc.); serve para desenvolver as capacidades físicas básicas (força, resistência, velocidade e amplitude de movimento); a brincadeira serve para amadurecer o sistema nervoso, coordenar o corpo e educar os sentidos.

Em seus estudos, Piaget (1976, p.160) aponta que: "a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual". E em seguida, este pesquisador afirma que:

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação de atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça um material convencional, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET, 1976, p. 160)

A brincadeira também contribui para o desenvolvimento intelectual da criança, pois, traz novas experiências, favorece a capacidade de indagar, de experimentar a brincadeira também estimula o desenvolvimento das capacidades de pensamento, ajuda a elaborar e a desenvolver as estruturas mentais, introduz a criança no mundo das ideias, estimulando a

memória e a atenção, favorecendo a distinção entre a fantasia e a realidade, ajudando na resolução de problemas e a melhorar a linguagem.

Outra contribuição do jogo e das brincadeiras está relacionada ao desenvolvimento afetivo-psicosexual, visto que, toda a brincadeira é fonte de prazer, permite a realização simbólica de desejos proibidos e no desejo dominante de ser mais velho, contribui no processo de identificação com o adulto, ao expressar sentimento, conflitos, preocupações e medos, satisfazendo de forma substitutiva os impulsos sexuais e agressivos.

E ainda, como a brincadeira é um instrumento de socialização por excelência, fornece contribuições importantíssimas ao desenvolvimento social porque, através da brincadeira, a criança se identifica com a vida adulta, fomenta a interação e a cooperação entre iguais e o desenvolvimento da consciência pessoal, o que facilita a convivência no momento em que educa atitudes e valores, já que se trata da assimilação de regras de conduta.

O ato de brincar é importante, é terapêutico, é prazeroso e o prazer é ponto fundamental da essência do equilíbrio humano. A ludicidade é uma necessidade interior, tanto da criança como do adulto, portanto, a necessidade de brincar é inerente ao desenvolvimento humano. De tal forma que de acordo com Tessaro (2002):

É a partir do brincar que a criança constrói os conhecimentos através dos papéis que representa nas brincadeiras, amplia ao mesmo tempo dois vocábulos – o lingüístico e o psicomotor, além do ajustamento afetivo emocional que atinge na representação desses personagens. (TESSARO, 2002, p.97)

Percebe-se através do brincar, em que fase de desenvolvimento a criança está, como ela aprende e como ela realiza a aprendizagem. Pois independentemente de classe social, cor, raça ou religião toda a criança demonstra interesse em brincar.

3.1 O PAPEL DO EDUCADOR

O jogo espontâneo é considerado um meio essencial da aprendizagem e do desenvolvimento da criança. Percebe-se que o jogo é um facilitador da autonomia, da criatividade, da experimentação, da pesquisa e de aprendizagens significativas.

Porém, são os professores que têm a tarefa de especificar os papéis de cada um no jogo, como salienta Seber (1995):

.No entanto os professores são orientados no sentido de estabelecer os temas das brincadeiras, os papéis que os integrantes dos grupos devem assumir como brincar, o que dizer e assim por diante. (SEBER,1995, p. 52)

Desta forma, é importante que o educador esteja atento a estas vantagens que o jogo propicia e desempenhe seu papel de forma alegre e interessante, propondo regras e não impondo, dando oportunidade para que a criança participe da elaboração dessas regras, questionando os valores morais e desenvolvendo-se social e politicamente.

De acordo com Moran (2001):

O professor tem um grande leque de opções metodológicas, de possibilidades de organizar sua comunicação com os alunos, de introduzir um tema, de trabalhar com os alunos presencial e virtualmente, de avaliá-los. Cada docente pode encontrar sua forma mais adequada de integrar as várias tecnologias e procedimentos metodológicos. Mas também é importante que amplie, que aprenda a dominar as formas de comunicação interpessoal/grupal e as de comunicação audiovisual/temática. Não se trata de dar receitas, porque as situações são muito diversificadas. É importante que cada docente encontre o que lhe ajuda mais a sentir-se bem, a comunicar-se bem, ensinar bem, ajudar os alunos a que aprendam melhor. É importante diversificar as formas de dar aula, de realizar atividades, de avaliar. (Moran,2001, p.137-144)

O professor deve possibilitar a troca de ideias para chegar a um acordo comum em relação às normas escolhidas, contribuindo para o desenvolvimento do pensamento lógico, da iniciativa própria, da agilidade e da confiança da criança em falar abertamente aquilo que pensa, sem medo de ser reprimida.

É importante que o educador entenda que o jogo colabora para fomentar o desenvolvimento da autonomia, para isso deve possibilitar ações físicas que motivem a criança a ser mentalmente ativa.

O professor tem um papel muito importante na educação através da ludicidade, como nos indica Maluf (2003):

É necessário apontar para o papel do professor na garantia e enriquecimento da brincadeira como atividade social do universo do aluno. As atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação. Entendo que o professor é figura essencial para que isso aconteça, criando espaços, oferecendo materiais adequados e participando de momentos lúdicos. Agindo dessa maneira, o professor estará possibilitando aos seus alunos uma forma de assimilar a cultura e modos de vidas dos adultos, de forma criativa, prazerosa e sempre participativa. (MALUF,2003, p.31)

Durante o jogo espontâneo o educador deve ser um observador, papel nem sempre simples, já que existe geralmente um envolvimento afetivo com as crianças para realizar um diagnóstico. Deve respeitar a interpretação dada pelo grupo de crianças à regra do jogo espontâneo, sem intervir durante os eventos do jogo, a não ser como mediador de conflitos pois, as atitudes e a forma de participação dos jogadores ilustrarão o comportamento individual de cada criança e do grupo como um todo.

Entretanto, se for praticado o jogo dirigido, a postura do educador varia. Antes de tudo, ele deve ser claro e breve na hora de explicar as regras do jogo proposto. É interessante que o professor participe no início, até que as crianças consigam brincar sozinhas. Neste caso, seu papel, será de orientador durante o jogo.

Neste contexto, o educador deve ser um desafiador, colocando dificuldades progressivas no jogo, como uma forma de alcançar seus objetivos e para facilitar a aprendizagem. Esse é o grande e maravilhoso papel do educador que utiliza o lúdico e a criatividade para transmitir conhecimento.

Enfim, o professor está sempre procurando informações, como enfatiza Maluf (2003):

Os professores, aos poucos, estão buscando informações e enriquecendo suas experiências para entender o brincar e como utilizá-lo para auxiliar na construção do aprendizado da criança. Quem trabalha na educação de crianças deve saber que podemos sempre desenvolver a motricidade, a atenção e a imaginação de uma criança, brincando com ela. O lúdico é o parceiro do professor. (MALUF, 2003, p.29).

As brincadeiras são grandes aliadas dos educadores no processo ensino-aprendizagem, pois, auxiliam na formação do conhecimento por que formam na criança, capacidades fundamentais para o seu desenvolvimento educacional.

3.2 OS JOGOS VIRTUAIS E A ALFABETIZAÇÃO

Quando fala-se em jogos, na atualidade não pode-se deixar de lado os jogos virtuais, pois das tecnologias existentes, a que mais tem despertado a atenção dos alunos é sem dúvida, o computador e suas diversas formas de utilização. Como aponta Turkle (1997),

O computador tornou-se algo mais do que um misto de ferramenta e espelho: temos agora a possibilidade de passar para o outro lado do espelho. Estamos a aprender a viver em mundos virtuais. Por vezes, é, sozinhos que navegamos em oceanos virtuais, desvendamos mistérios virtuais e projetamos arranha-céus virtuais. Porém, cada vez mais, quando atravessamos o espelho, deparamos-nos outras pessoas (TURKLE, 1997, p.11-12).

O jogo virtual tem a capacidade de fazer com que o aluno fique focado no que está fazendo, pois o resultado depende exclusivamente dele.

No que se refere à realidade virtual já enfatiza Kerckove (1997):

Uma realidade que se pode tocar e sentir, ouvir e ver através dos sentidos reais – não só com 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 querer tocar os conteúdos do pensamento. Antes da invenção da RV, ninguém imaginaria o conceito de “uma mão mental”. O conceito em si nem sequer era imaginável. Não parecia haver necessidade de sentir os objetos que não preenchiam a mente. Hoje, a inclusão do tato entre as restantes extensões tecno-sensoriais e psicotécnicas podem mudar a forma como nós, ou os nossos filhos, pensamos que (KERCKHOVE, 1997, p.80).

Então se o pensamento pode ser sentido através da realidade virtual, porque não pode-se transmitir os conhecimentos utilizando esta maravilha que é a tecnologia.

Em educação existem inúmeros títulos de jogos virtuais, basta acessar a internet e jogar, mas cabe a cada professor observar qual deles será mais interessante em termo de aprendizado.

Pois, o educador se tornará um mediador na transmissão do conhecimento para o seu aluno. Cabe a ele buscar se aperfeiçoar e procurar qual a melhor maneira de utilizar este recurso tão importante e tão interessante.

Como afirma Pais (2005):

O sucesso do uso do computador como uma tecnologia que pode favorecer a expansão da inteligência depende da forma como ocorre a relação entre o usuário e as informações contidas no programa por ele utilizado. Quanto mais interativa for essa relação, maiores serão as possibilidades de enriquecer as condições de elaboração do saber. Este é um dos principais argumentos para justificar a importância do estudo da interatividade no contexto da inserção dos computadores na educação escolar. (PAIS, 2005, p. 144).

Os jogos podem ser utilizados em qualquer disciplina, em todas as áreas do conhecimento, outro diferencial do jogo virtual é que o aluno pode jogar sozinho, e através dos seus erros aprender, sem a interferência do professor.

E mesmo o aluno com dificuldades de aprendizagem vai adquirindo autoconfiança, pois o jogo o incentiva a continuar tentando.

Pois como já aponta Papert (1997, p.8), “As crianças compreendem os computadores porque os podem controlar. Gostam deles porque podem criar suas próprias janelas de interesse”.

Emilia Ferreiro afirma que:

Nós temos uma imagem empobrecida da criança que aprende: a reduzimos a um par de olhos, um par de ouvidos, uma mão que pega um instrumento para marcar e um aparelho fonador que emite sons. Atrás disso há um sujeito cognoscente, alguém que pensa, que constrói interpretações, que age sobre o real para fazê-lo seu.” (FERREIRO, 1987, p. 41)

Diante disso, precisa-se abordar novos conceitos da alfabetização como um todo, não se restringindo apenas a leitura e a escrita, mas sim ajudando o aluno a desenvolver sua inteligência e prepará-lo para o futuro, sem esquecer o que ele está trazendo em sua bagagem cultural. Afinal precisa-se exercitar essas novas linguagens que tanto excitam e motivam aos nossos educandos.

Quando a criança vai para a escola está familiarizada com diversos tipos de mídias, tais como, a TV, o rádio, o CD, o DVD, o computador, quando chega lá, observa que estes instrumentos não estão incorporados no processo ensino-aprendizagem.

Nesse momento observa-se que estas tecnologias precisam e devem estar inseridas no ambiente escolar, principalmente num processo tão sensível como o de alfabetização.

Alfabetizar com a utilização de mídias é, inovar, procurar inventar novos métodos que tornem o aprendizado mais significativo e mais voltado para a realidade do próprio educando. Pode-se utilizar um vídeo para iniciar uma aula, com certeza o aluno iniciará a aula, motivado, pode-se fazer uma história em quadrinhos sobre um determinado assunto, jogos didáticos no computador, tudo isso fará a aula mais leve e prenderá a atenção do mesmo.

Pois, segundo Paulo Freire (2000),

[...] a educação de que precisamos, capaz de formar pessoas críticas, de raciocínio rápido, com sentido de risco, curiosas, indagadoras, não pode ser a que exercita a memorização mecânica dos educandos. A que “treina” em lugar de formar. Não pode ser a que “deposita” conteúdos na cabeça vazia dos educandos, mas a que, pelo contrário, os desafia a pensar certo (FREIRE, 2000, p. 100).

O uso de jogos no computador desperta o fascínio de qualquer pessoa, seja ela jovem, adulto ou criança. A utilização deles no processo ensino-aprendizagem pode ser uma maneira de trazer o sentido que está faltando para tornar significativo este processo. Pois, o jogo virtual traz essa significação, devido ao fato do sujeito poder interagir, sem ter que ficar estático como acontece numa aula tradicional.

Então, porque não tornar a alfabetização mais prazerosa e interessante com a inserção de jogos virtuais nos planejamentos das aulas. Afinal, não pode-se viver de passado, a tecnologia está em todos os lugares, e não pode-se ignorar este fato.

Mas, tem-se um grave problema, que às vezes se torna um entrave para a aplicação desta mídia: a falta de computadores para os alunos nas escolas públicas. Os meios

de comunicação divulgam que a inclusão digital está em todo o país, mas em grande parte do nosso país, ainda é um sonho a ser conquistado, então espera-se que possa se tornar realidade e que além de computadores para as escolas, também haja aperfeiçoamento para os professores.

3.2.1 A Escolha do Jogo Virtual

Existem inúmeros *games* para se jogar no computador, então precisa-se de critérios para a escolha de jogos para serem utilizados em sala de aula: estabelecer um tema; o objetivo; a população a ser atingida; o nível de desenvolvimento dos aprendizes

O objetivo de um jogo pedagógico é despertar no educando o interesse pelo conteúdo que será trabalhado, e, além disso, explorar estratégias que possibilitem aprendizagem de uma forma mais significativa. Porém, o jogo educativo tem que ser tão interessante quanto um jogo qualquer, de outra maneira não estimulará o aluno neste processo.

A utilização de um jogo não se trata apenas de levar o aluno a memorizar um determinado assunto, mas sim fazê-lo raciocinar, refletir e conseqüentemente levá-lo a construir seu conhecimento desenvolvendo habilidades indispensáveis a formação necessária na atualidade.

Segundo Kishimoto (1994), o jogo é uma atividade lúdica, tendo duas funções: lúdica e educativa, porém é necessário saber dosar estas funções, se a ludicidade superar a função educativa, o jogo se torna apenas uma brincadeira, mas, se a educativa superar a função lúdica, não passará de mais um recurso didático sem maiores atrativos para o aluno.

De acordo com Moran (2001, p.33), “os meios de comunicação agem diretamente com o sensível, o concreto, a imagem em movimento. Ligam a dimensão espacial com sinestésica, onde o ritmo torna-se cada vez mais entusiasmante. Utilizando uma linguagem falada e escrita mais formalizada e racional”.

A tecnologia não resolverá os problemas existentes na educação, principalmente os de origem social e cultural, mas poderá auxiliar aos professores estimulando seus alunos no processo de leitura e escrita.

4 A APLICAÇÃO DO JOGO VIRTUAL NA ESCOLA EVILÁSIO JACQUES OURIQUE

O trabalho foi desenvolvido com uma turma de catorze (14) alunos, de 1º ano do ensino fundamental, na Escola Municipal de Ensino Fundamental Evilásio Jacques Ourique, na cidade de Santo Antônio das Missões. A infraestrutura da mesma é muito deficiente.

A escola fica situada num bairro de baixo poder aquisitivo, onde a maioria dos alunos não possuem acesso a computadores. Pode-se observar que é uma turma que apresenta muitos casos de dificuldades de aprendizagem, a alfabetização tem acontecido de uma forma muito lenta.

A dificuldade de alfabetização é a consequência da realidade em que os educandos se encontram; a falta de estímulo do meio em que estão inseridos, a imaturidade dos alunos, considerando que os mesmos não frequentaram a educação infantil e que o convívio familiar é restrito em relação à cultura e ao acesso a livros, computadores, jogos pedagógicos que estimulam o desenvolvimento cognitivo e o desejo de aprender.

Outro problema encontrado é a imaturidade – alguns alunos estão fora da idade cronológica, completaram seis anos a partir de agosto do corrente ano, sendo que de acordo com o ensino fundamental de nove anos, deveriam completar seis anos no início do ano letivo; o que nos leva a considerá-los imaturos para a alfabetização e outros com a idade cronológica certa, mas psicologicamente com idade inferior;

Falta de acesso a educação infantil – os alunos que não frequentaram a educação infantil (pré-escola), apresentam falta de coordenação motora, e também demonstram predisposição apenas para brincadeiras;

Problemas de aprendizagem – após avaliação psicológica, dois alunos apresentaram problemas de dificuldades de aprendizagem, estão frequentando a sala de AEE (Atendimento Educacional Especializado).

Incentivo dos familiares – devido à escolar estar localizada em um bairro onde a população é muito carente, e muitos pais, quando não analfabetos, que concluíram apenas as séries iniciais, não demonstram interesse em ajudar seus filhos na alfabetização;

Infraestrutura da escola – a escola possui graves problemas tanto ligados a parte física quanto a parte pedagógica. É carente de materiais didáticos para uso dos alunos tais como, jogos e livros didáticos. Não possui sala de informática, sala para vídeo, ginásio coberto e parquinho para as brincadeiras; Devido aos itens citados acima a escola tem um alto índice de reprovação e evasão escolar.

Quanto aos professores, a maioria possui especialização em alguma área de ensino; e estão sempre buscando aperfeiçoamento, mesmo que as condições sejam desestimuladoras. A professora da turma, autora deste trabalho, possui magistério, com formação e especialização em matemática, porém, utiliza muitos materiais obtidos na internet.

A professora trabalha o método de silabação, de uma forma bem tradicional, o qual não é muito motivador para o aluno, embora seja de mais fácil aplicação; ela utiliza algumas mídias, tais como: rádio, televisão e aparelho de DVD, não utiliza livros didáticos, apenas folhas impressas (no mimeografo) e também jogos didáticos.

Devido à alfabetização desta turma, estar se desenvolvendo de uma forma muito lenta, realizou-se uma experiência com a introdução de jogos virtuais, para averiguar, se com a utilização desta mídia haveria um melhor retorno destes estudantes.

A escolha do *game* foi feita dando ênfase ao conteúdo (alfabetização) e a facilidade de utilização (pelo fato dos alunos não possuírem noções de informática), pois se ele fosse de difícil aplicação, teríamos que dispor de um tempo maior para ensiná-los a jogar, o que não seria possível devido às dificuldades que serão descritas no desenvolver deste artigo.

5 RESULTADOS OBTIDOS APÓS A EXPERIMENTAÇÃO

A análise foi feita através da observação dos alunos, que devido estarem em fase de alfabetização seria muito difícil ser realizado com a aplicação de um questionário.

Os alunos desta escola são de muito baixo poder aquisitivo; devido a esse fator quase a totalidade nunca tiveram acesso a computador, Internet e outros tipos de mídias digitais.

A experimentação começou com uma aula tradicional, onde foi trabalhada, com os alunos a letra “T”, primeiramente a mesma foi mostrada para os alunos, desenhada no quadro, depois refeita por cada um deles, depois eles recortaram em livros e revistas palavras que iniciavam com ela.

Após, a letra foi juntada as vogais e lida, de acordo com o processo silábico, e realizada leituras individuais e coletivas de palavras contendo esta letra. No decorrer da aula foram executadas várias atividades, tais como, palavras cruzadas, dar nomes as figuras e colocar as letras que estavam faltando em palavras. E ao final da aula realizou-se um ditado com os termos trabalhados, onde poucos alunos acertaram a grafia de todas as palavras.

Observou-se que, alguns dos discentes ficaram apáticos no decorrer das atividades, não demonstrando interesse em realizá-las, principalmente no que se refere à cópia do quadro.

No dia seguinte foi dado início ao projeto, jogos virtuais, que será especificado a seguir. Na primeira etapa, os alunos foram apresentados a tecnologia, informática, sendo levados pela professora regente e uma ajudante ao telecentro de inclusão digital⁴, devido ao fato do educandário não possuir sala de informática.

A locomoção para um local onde se possa dispor de recursos digitais, é um dos fatores mais complexos para a realização das atividades, pois os alunos precisam caminhar até este local, que fica a cerca de doze quarteirões da escola, sem poder contar com nenhum tipo de meio de transporte, os menores apresentam sinais de cansaço depois desta exaustiva caminhada. Além disso, é necessário marcar horário antecipadamente, para que o local possa ser exclusivamente ocupado pelas crianças, devido ao mesmo só possuir quinze computadores; sendo que só se pode marcar uma hora diária, pois o local disponibiliza cursos e outras atividades para a população em geral, não podendo restringir seus horários para a escola. Mesmo enfrentando essas dificuldades, a pesquisa foi colocada em prática.

A professora colocou o CD com os jogos (monte as palavras- CD integrante da coleção “Fono na Escola” – editora Ciranda Cultural- Este jogo tem o objetivo de escrever nomes de diversas figuras, o aluno vai para a próxima palavra se obter êxito na anterior).

Figura 1: Interface "Dificuldades na



**inicial do jogo
Escrita"**

⁴ Ambiente onde existem computadores ligados a Internet para utilização pública, com a orientação de monitores capacitados, mantido por órgãos governamentais, onde são oferecidos cursos para a população em geral, também podendo ser utilizados para pesquisas, aulas e atividades em geral.

Na Figura 2, as atividades marcadas em vermelho, são as atividades que foram aplicadas com os alunos; as mesmas foram utilizadas porque são atividades simples de alfabetização, de acordo com o nível dos alunos.

Figura 2: Atividades Aplicadas "em vermelho"



Este jogo tem uma interface muito simples, onde aparecem figuras e o aluno com o auxílio do mouse, vai clicando em cada letra, que aparece na tela, formando palavras. Quando a palavra é escrita de maneira correta, ele passa para uma nova palavra; quando erra, aparece uma mensagem de erro e continua a mesma figura até que ele escreva a palavra da forma correta.

Na segunda etapa, eles foram novamente levados ao telecentro, e aí começaram a jogar, e formar as palavras, para eles foi emocionante, todos se empenharam no desenvolvimento das etapas, até aqueles que não costumam fazer as tarefas em sala de aula.

Houve um pouco de dificuldade na aplicação do método, devido ao fato dos mesmos não saberem manusear os equipamentos. Porém, superados os problemas iniciais tudo correu da forma programada, os que não conseguiram realizar as atividades, sozinhos, foram auxiliados pela professora.

Os alunos que já estão numa fase de alfabetização mais avançada conseguiram jogar sem dificuldades após as instruções.

No final desta aula, foi novamente realizado um ditado, com as palavras que eles escreveram no computador, com um grande diferencial, a maioria acertou todas as palavras.

Então constatou-se que este recurso foi de grande valor pedagógico, pois eles demonstraram grande motivação para a realização das tarefas, e um enorme entusiasmo diante do novo. Até os que não realizaram as atividades no sistema tradicional, insistiram para conseguir fazer, até mesmo pedindo ajuda aos colegas que tiveram êxito.

Pode-se observar que os alunos apresentaram uma grande melhoria de aprendizagem em relação ao método tradicional, aulas expositivas e dialogadas, com materiais impressos e algum tipo de material concreto. Talvez, porque eles foquem mais sua atenção para o que está sendo trabalhado e se sintam mais estimulados a realizar as atividades propostas.

No dia seguinte foi realizado novamente um ditado de palavras que eles formaram no computador, com a utilização deste jogo, e a maioria conseguiu escrever todas as palavras e até mesmo os que não reconhecem as letras conseguiram obter algum acerto, resultado que não era atingido com outros tipos de atividades. Constatou-se que devido às tentativas feitas para escrever o nome das figuras disponibilizadas no jogo, eles conseguiram gravar a forma como ela foi escrita.

Haveria mais rendimento na alfabetização se diariamente houvesse a inclusão de algum tipo de jogo virtual, para que o aluno se sentisse estimulado a aprender, pois no momento em que ele experimenta, ele sente necessidade de acertar, se sente provocado, saindo de uma apatia intelectual e realizando uma aprendizagem significativa.

E, embora não seja possível trabalhar a leitura e a escrita exclusivamente no meio digital, por falta de recursos nas escolas, seria muito importante que pelo menos houvesse um laboratório de informática ao qual a professora e os alunos pudessem ter acesso para aulas diversificadas; pois, não deve-se descartar os modos de interação virtual do processo educacional.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Comprovadamente os jogos desenvolvem habilidades lúdicas, sociais e cognitivas o que o torna um recurso muito importante para o planejamento pedagógico, no que diz respeito a modernizar, diversificar e dinamizar a processo de aprendizagem.

Mas, é necessário que o professor explore os jogos de maneira que estimule o aluno realizar uma aprendizagem significativa e que seja condizente com o conteúdo trabalhado. Muitos professores já utilizam os jogos concretos em suas aulas, porém é preciso incorporar a realidade virtual como uma nova opção, pois ela está inserida no cotidiano do

aluno.

Aplicar as novas tecnologias na alfabetização pode ser um caminho mais rápido para o letramento do mesmo, devido ao encantamento que ele produz em nossas crianças, e também um sinal de avanço no sistema de ensino, tanto para os educadores quanto para os educandos.

E através desta pesquisa concluiu-se que o que foi exposto sobre jogos é real, os alunos reagem positivamente a tudo que é novo e pode-se afirmar que é possível proporcionar aulas mais interessantes e enriquecedoras, através da exploração dos jogos virtuais.

Os alunos apresentam uma aprendizagem mais rápida, pois eles ficam focados no que estão fazendo, não se perdendo em atividades ou conversas paralelas; percebeu-se que os educandos demonstram prazer em aprender, e no momento em que isto ocorre, a aprendizagem acontece naturalmente.

Porém, o jogo precisa ser bem escolhido (tema coerente, interface de fácil acesso ao aluno e conteúdo interessante) e bem aplicado pelo professor e que o mesmo disponha de tempo e paciência para aplicá-lo. O sucesso depende do planejamento, pois a partir dele é que pode-se desenvolver habilidades e construir a aprendizagem.

Mas, é preciso evidenciar que o computador é um fantástico instrumento educacional, porém não pode-se imaginar que possa substituir o professor, pois ele é um mero recurso. Depende de como será utilizado, assim como qualquer outra ferramenta, sua eficiência dependerá de quem o utiliza e o que será feito com ele. O educador terá a responsabilidade de planejar como será sua utilização e para que objetivos ele será inserido.

Portanto, a aplicação deste meio, por si só, não é garantia de aulas melhores, mais criativas ou com melhor rendimento de aprendizagem, o processo em si vai depender de um orientador, neste caso o professor; se ele possuir um planejamento eficiente e coerente com o conteúdo a ser trabalhado, neste caso sim haverá grande aproveitamento no processo ensino-aprendizagem.

Este trabalho, não tem a intenção de desmerecer a forma tradicional de alfabetização, mas sim, sugerir a incorporação dos jogos educacionais no processo de ensino-aprendizagem, para que as aulas se tornem mais acessíveis e mais aprazíveis, tanto do ponto de vista do professor quanto do seu aprendiz.

REFERÊNCIAS

- FERREIRO, Emília. **Reflexões sobre Alfabetização**. L São Paulo: Câmara Brasileira do Livro. 9ª. ed., 1987.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Indignação: cartas pedagógicas e outros escritos**. São Paulo: UNESP, 2000.
- KERCKHOVE, Derrick de. **A Pele da Cultura**. Lisboa: Relógio D'água, 1997.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: Prazer e Aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003
- MORAN, Jose Manuel. et.al. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. Ed. 3. Campinas: Papirus. 2001
- MORAN, José Manuel. **ENSINO E APRENDIZAGEM INOVADORES COM TECNOLOGIAS**. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/innov.htm>> Acesso em: 15 out. 2011
- MORTATTI, Maria Rosário Longo. **HISTÓRIA DOS MÉTODOS DE ALFABETIZAÇÃO NO BRASIL**. Conferência proferida durante o Seminário "Alfabetização e letramento em debate", Departamento de Políticas de Educação Infantil e Ensino Fundamental da Secretaria da Educação Básica do Ministério da Educação, Brasília, 2006. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/alf_mortattihisttextalfbbr.pdf>. Acesso em: 15 set. 2011
- PAIS, Luiz Carlos. **Educação Escolar e as tecnologias da informática**. 1 ed. Belo Horizonte:Autêntica, 2005.
- PAPERT, S. **A Família em Rede: ultrapassando a barreira digital entre gerações**. 1 ed. Lisboa: Relógio D'Água Editores,1997.
- PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS, 3º e 4º Ciclo do Ensino Fundamental, SEF, Brasília, MEC, 1998 e 1997.
- PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Por Dirceu Acciolly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forence Universitária, 1976.
- SEBER, M. G. **Psicologia da Pré-Escola: Uma Visão Construtivista**. São Paulo: Moderna, 1995.
- SOARES, Magda. **Letramento: Um Tema em Três Gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.
- TESSARO, Andréa Aparecida. **A Função do Brincar na Construção do Conhecimento**. VIRTUS – Revista Científica em Psicopedagogia. V.2, nº. 2, Tubarão/SC: Editora Unisul. 2002.

TURKLE, Sherry. **A Vida no Ecrã – A Identidade na era da Internet**. Lisboa:Relógio D'água, 1997.