



**Universidade Federal de Santa Maria – UFSM
Educação a distância da UFSM – EAD
Universidade Aberta do Brasil – UAB**

**Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação
Aplicada à Educação**

Polo: Pólo Educacional Superior de Restinga Sêca – RS
Elaboração de Artigo Científico

Professor Orientador: Prof^a Dr^a Roseclea Duarte Medina

Data da defesa: 12 de julho de 2014

**O USO DE SOFTWARE EDUCATIVO NA EDUCAÇÃO: UMA EXPERIÊNCIA NA
ALFABETIZAÇÃO INTEGRADA A UM ALUNO COM DIFICULDADE DE
APRENDIZAGEM**

***THE USE OF EDUCATIONAL SOFTWARE IN EDUCATION: AN EXPERIENCE IN
INTEGRATED LITERACY TO A STUDENT WITH A LEARNING DISABILITY***

PROCKNOW, Dulce Streck

Resumo

Este trabalho apresenta o resultado de uma pesquisa envolvendo o uso de software educativo, no caso jogos, como recurso pedagógico para a alfabetização de alunos com dificuldades de aprendizagem. O trabalho foi realizado em uma escola pública do interior do município de Restinga Seca, RS, Brasil, num aluno com diagnóstico de dificuldades de aprendizagem. A pesquisa foi realizada em turno inverso ao que o mesmo tinha aula regular, com apoio de Softwares educativos que visavam auxiliá-lo em seu processo de alfabetização. A avaliação da aprendizagem foi desenvolvida por meio de testes, nos quais se constatou que os jogos estimularam a atenção e a capacidade de concentração do aluno por um maior período de tempo em relação às atividades convencionais, tendo uma contribuição significativa em sua alfabetização.

Palavras-chave: Alfabetização, Dificuldade de Aprendizagem, Softwares educativos.

Abstract

This paper presents the results of a study involving the use of educational software in the event games as a pedagogical resource for teaching literacy to students with learning difficulties. The study was conducted in a public drains from the interior of

the municipality of Restinga Seca, RS, Brazil, on a student diagnosed with learning disabilities. The survey was conducted in reverse to what it had regular classroom, with the support of educational software aimed at assisting you in the process of literacy shift. The assessment of learning was developed through testing, in which it was found that the games have stimulated the attention and the attention span of the student for a longer period of time compared to conventional activities, with a significant contribution in their literacy.

Key words: *Literacy, Learning Disability, Educational Software.*

1. INTRODUÇÃO

Atualmente, considera-se que alunos com dificuldades de aprendizagem frequentem escolas e, apesar de toda complexidade do processo de alfabetização, são incluídos através da adaptação de conteúdos, levando em consideração as suas particularidades. Para Samuel Kirk (1962, p. 263) o termo dificuldade de aprendizagem refere-se a “um atraso, desordem ou imaturidade num ou mais processos da linguagem falada, da leitura, da ortografia, da caligrafia ou da aritmética, resultantes de uma possível disfunção cerebral e/ou distúrbios de comportamento”, mas que estes, por sua vez, não seriam “dependentes de uma deficiência mental, de uma privação sensorial, de uma privação cultural ou de um conjunto de fatores pedagógicos”.

Barbara Bateman (1965) também definiu dificuldade de aprendizagem como uma discrepância educacional significativa, entre o potencial intelectual estimado e o nível atual de realização de uma criança. Segundo a autora, isso estaria relacionado as desordens nos processos de aprendizagem que poderiam ser ou não acompanhadas por algumas disfunções do sistema nervoso central, mas não causadas por deficiências mentais generalizadas, nem por privações educacionais ou culturais, perturbações emocionais ou perdas sensoriais.

Essas definições compuseram um marco histórico que englobava três fatores importantes que caracterizavam as crianças com dificuldades de aprendizagem: discrepância (considerada como possuidora de um potencial intelectual acima da sua realização escolar), irrelevância da disfunção do sistema nervoso central e exclusão (perturbações emocionais). Tais elementos foram fundamentais para identificar crianças com dificuldades de aprendizagem e para as que se

enquadrassem em algumas dessas características, passassem a ter um atendimento individualizado.

A definição de dificuldades de aprendizagem, assim como qualquer outro conceito, apresentou alterações ao longo do tempo, sendo que uma delas enfatiza a inclusão no contexto social no qual a criança está inserida, sendo um dos fatores que contribui com o desenvolvimento e as dificuldades de aprendizagens. Porém este não chegou a ser apontado como o único fator determinante¹. Por vezes, alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem seriam entregues ao insucesso escolar e a abdicação futura. Um aluno com dificuldade de aprendizagem, desde a alfabetização necessita de uma atenção especial, requerendo um conteúdo diferenciado, atrativo, no qual ele se sinta envolvido e contemplado através de atividades estratégicas.

Nessa perspectiva, Carvalho (2008) salientou que todos têm capacidades para aprender, porém nem sempre da mesma maneira e no mesmo ritmo. Ou seja, especificar a forma como é transmitida os conteúdos pode favorecer aqueles que apresentam dificuldades de aprendizagens.

Destaca-se, no entanto, que é necessário incluir a criança com dificuldades ao meio social e pedagógico. Pois através da vivência e da troca de experiências, ela pode apropriar-se das informações recebidas, ou seja, ao mesmo tempo em que ela precisa ser incluída, necessita de uma atenção especializada com fundamentação adequada e de acordo com as necessidades.

Com isso, entende-se o comprometimento de envolvimento por parte do professor, bem como da escola para que não somente as aulas, mas o ambiente se aproxime das necessidades de alunos com dificuldade de aprendizagem. Contudo, fica imprescindível métodos de apoio que venham a facilitar o aprendizado do aluno, e meios que favoreçam a aprendizagem, com propostas e subsídios que contemplem o conhecimento e entendimento deste aluno, como por exemplo, atividades lúdicas.

Na perspectiva de inclusão de alunos com dificuldades de aprendizagem, este trabalho apresenta uma proposta de atividades desenvolvidas através de Softwares

¹ Entre trabalhos que consideram que o meio social influencia no processo de aprendizagem situa-se o de Júnior e Almeida (2006). Para os autores, “diversos fatores ambientais relevantes podem prejudicar a capacidade de uma criança em aprender, ressaltando que a ideia básica de aprendizagem é de que a mesma se constitui num processo de construção, que se dá na interação permanente do sujeito com o meio que o cerca, inicialmente na família, em seguida na escola, ambos permeados pela sociedade em que estão inseridos” (JUNIOR & ALMEIDA, 2006, p. 70).

pedagógicos. Estas tiveram como objetivo oferecer ao aluno com dificuldade de aprendizagem uma alternativa diferenciada de alfabetização, através de métodos mais atrativos, que detenham a atenção para um aprendizado mais eficiente e significativo.

2. SOFTWARE EDUCATIVO PARA ALUNOS COM DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM: O JOGO COMO FERRAMENTA DE ALFABETIZAÇÃO

Na educação encontramos uma diversidade de softwares educacionais direcionados à alfabetização, bem como para o desenvolvimento de outras habilidades que envolvem outras disciplinas e, que podem ser trabalhadas com a leitura e escrita de forma lúdica. Nesse caso e dada à influência que a tecnologia exerce sobre crianças e adultos, torna-se necessário que o professor se proponha a incluir ferramentas tecnológicas no processo de ensino e aprendizagem. Estes recursos podem contribuir com todos os alunos, inclusive aqueles que apresentam dificuldades de aprendizagem. Dentro desta perspectiva, reforçando o papel da inclusão de ferramentas tecnológicas no processo educativo, Pallof & Pratt (2002, p. 90) afirmam que “quando os alunos envolvem-se com um processo de aprendizagem em que a tecnologia seja utilizada eles aprendem não apenas sobre a matéria do curso, mas também sobre o processo de aprendizagem e sobre si mesmos”.

Além disso, O Decreto – Lei 3/2008 referente a Política Nacional de Educação Especial do Ministério de Educação e Cultura (MEC) considera que os apoios especializados, de forma geral, devem atender as necessidades de todos os alunos, inclusive aqueles que necessitam de um auxílio especializado. O seguinte fragmento demonstra esta idéia relativa aos principais objetivos desses atendimentos:

Visam responder às necessidades educativas especiais dos alunos com limitações significativas ao nível da atividade e da participação num ou vários domínios de vida, decorrentes de alterações funcionais e estruturais, de carácter permanente, resultando em dificuldades continuadas ao nível da comunicação, da aprendizagem, da mobilidade, da autonomia, do relacionamento interpessoal e da participação social e dando lugar à

mobilização de serviços especializados para promover o potencial de funcionamento biopsicossocial² (BRASIL, 2008, p.155).

Este tipo de orientação também foi evidenciado em outro documento da Secretaria de Educação Especial do MEC, “*Projeto Escola Viva: Garantindo o acesso e permanência de todos os alunos na escola – Alunos com necessidades educacionais especiais*”:

Respostas educativas que devem ser dadas pelo sistema educacional, de forma a favorecer a todos os alunos e dentre estes, os que apresentam necessidades educacionais especiais: a) de acesso ao currículo; b) de participação integral, efetiva e bem sucedida em uma programação escolar tão comum quanto possível³ (BRASIL, 2000, p.7).

Os jogos, nesse caso, tendem a promover uma aprendizagem estabelecendo ligações entre, motivação e respostas equivalentes ao proposto, no sentido de envolver o aluno, aumentando assim sua capacidade de interação. Nos jogos, além do conteúdo em si, há também uma vivacidade na tela, o que estimula a atenção visual e a criatividade. Nesse caso, acredita-se que “é no brincar, e somente no brincar que o indivíduo, criança ou o adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu”. (Winnicott, 1975 p. 12).

Através de meios tecnológicos é possível incluir conteúdos que possam minimizar limitações, especialmente de alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem. Nessa perspectiva, a possibilidade ou disposição de aprendizagem depende do nível de desenvolvimento desses mecanismos que, através dos jogos digitais podem se tornar além de lúdicos para o aluno, um recurso no desenvolvimento da leitura e escrita, na habilidade e na autonomia. O jogo é a ponta de acesso ao saber, pois através do jogo o aluno é estimulado a construir o seu conhecimento e, segundo BOSSA:

Do ponto de vista cognitivo, significa a via de acesso ao saber. No jogo, se faz próprio o conhecimento que é do outro, construindo o saber. Não pode haver construção de saber se não se joga com o conhecimento, pois o

² BRASIL, Ministério da Educação. Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva. Brasília: MEC/SEESP, 2008, p. 155. Disponível em < <http://educamais.com/lei-3-2008-7-janeiro/>>. Acesso em 02 de jul. de 2014.

³ BRASIL, Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial. **Projeto Escola Viva: Garantindo o acesso e permanência de todos os alunos na escola – Alunos com necessidades educacionais especiais**, Brasília: MEC/SEESP, 2000, p. 07. Disponível em: < http://www.dgq.org.br/fev08/Art_05.htm> Acesso em 02 de jul. de 2014.

saber é a incorporação do conhecimento numa construção pessoal relacionada com o fazer (BOSSA, 1994, p. 86).

Além disso, o jogo também é capaz de motivar o aluno, ao se sentir pessoalmente envolvido com o processo de aprendizagem. Com isso, deve apresentar, provavelmente, uma maior facilidade de lembrar aquilo que foi estudado. Esta compreensão foi obtida a partir do estudo desenvolvido por Lévy (1993, p. 81):

(...) A implicação emocional das pessoas face aos itens a lembrar irá igualmente modificar, de forma drástica, suas performances mnemônicas. Quanto mais estivermos pessoalmente envolvidos com uma informação, mais fácil será lembrá-la.

O autor enfatiza o jogo virtual, como um método de aprendizagem confortável para transmissão do conhecimento, pela qual o aluno é envolvido na apropriação do conhecimento. Assim, manter uma atuação pedagógica voltada a alunos com dificuldades de aprendizagem requer recursos que proporcionem condutas que caracterizem e promovam facilidade e dinamismo provocando estímulo ao ato de estudar. Neste aspecto, a possibilidade ou disposição de aprendizagem depende do nível de desenvolvimento desses mecanismos que, através dos jogos digitais podem ser processados de acordo com a evolução do próprio aluno em relação ao conteúdo.

No processo de alfabetização, a leitura e escrita são modalidades construídas e seu domínio requer algum tempo de maturação biológico, pela qual a criança inicia seu aprendizado formal. No entanto, o sistema educacional atual, as séries iniciais estão destinadas a instruir a habilidade da leitura e escrita, porém se a criança até o final do primeiro ano não alcançar esse domínio, ela passa a fazê-lo no ano seguinte. Nesse sentido, Piaget (1970, p.47) destacou que “além dos fatores de maturação e de experiência, a aquisição dos conhecimentos depende naturalmente das transmissões educativas ou sociais (...)”, ressaltando a importância e a influência biológica e social no desenvolvimento do aprendizado da criança, no qual a educação formal mantém seu alcance.

Em função disso, o Ministério da Educação e Cultura (MEC) lançou o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC), como um compromisso formal assumido pelo Governo Federal, estados e municípios de assegurar que todas as crianças estejam alfabetizadas até os oito anos de idade, no final do 3º ano do Ensino Fundamental. No âmbito do MEC, que de acordo com o manual do PNAIC:

É um compromisso assumido pelos governos federal, do Distrito, dos estados e municípios de assegurar que todas as crianças estejam alfabetizadas até os oito anos de idade, ao final do 3º ano do ensino fundamental (BRASIL, 2012, p. 11).

Os diferentes níveis de aprendizagem são questionamentos frequentes nos cursos formação e reuniões pedagógicas envolvendo professores alfabetizadores, principalmente quando tocam na questão de alfabetizar alunos com progressão automática até o terceiro ano. Todavia, cabe o professor adquirir estratégias e metodologias capazes de transformar o espaço escolar em algo que aproxime a teoria com a prática. Isso, muito em função de os problemas de aprendizagem, não significarem necessariamente, uma falha de inteligência. Segundo Moura (2008, p. 28), “as crianças vão para a escola com sua lógica, com sua capacidade de enunciar interrogações e de pensar a si mesmos. Precisam, para isso, de uma estrutura do “eu” que lhes permita situar-se espacial, temporal e dimensional”.

Nesse sentido, oportunizar aos alunos novas formas de praticar o que é aplicado nas aulas convencionais pode vir ser uma saída para planejar conteúdos de acordo com o nível de cada aluno, possibilitando um aprendizado significativo e de fato efetivo, considerando suas limitações. Cabe ressaltar que, enquanto as dificuldades de aprendizagem se popularizam no âmbito escolar, muitos profissionais da educação acabam cometendo equívocos, pois muitas vezes crianças que apresentam dificuldades de aprendizagem, como decorrência são consideradas apenas como distraídas e/ou desinteressadas, e por vezes confundindo o professor. Sisto (2007) justifica isso defendendo que “não há uma definição aceita universalmente do que seria considerada ‘dificuldade de aprendizagem’, pois coexiste um grupo heterogêneo de sintomas e, por isso, é difícil a demarcação de fronteiras.” (SISTO, 2007, p.21).

Nesses casos, é comum crianças com dificuldades de aprendizagens apresentarem desmotivações e incômodos com as tarefas, gerando um sentimento de incapacidade, levando-as a frustração. Isso faz necessário que o professor estimule o aluno, promovendo a sua auto-estima, demonstrando que o mesmo pode ser capaz de “captar e apreender em outras circunstâncias de conhecimentos assemelhados e de se apropriar da informação, transformando-a em conhecimento, na medida em que se torna autônomo” (TAVARES, 2004, p. 1).

Esta definição faz com que se confirme que a adoção dos jogos pedagógicos pode apresentar resultados significativos no processo de alfabetização e aprendizagem. Contudo, é preciso considerar sempre o nível de desenvolvimento real de cada criança, as habilidades referentes ao conteúdo a ser desenvolvido, bem como recursos disponibilizados no ambiente escolar.

3. TRABALHOS CORRELATOS

Diego de J. Bonfim (2013) em seu artigo “Jogos Eletrônicos como Ferramenta para Auxiliar o Aprendizado”, apresentou conceitos de aprendizagem através de vídeo games. Ele destacou que os games comerciais são mais elaborados do que os educativos e que alguns pesquisadores utilizam jogos considerados populares no processo de aprendizagem. A pesquisa desenvolvida por este autor reforçou a possibilidade de utilização de games como recursos pedagógicos, porém o mesmo destacou que eles precisam ser mais bem aprimorados em comparação com os comerciais.

O segundo artigo trata-se de um software que envolve alunos com dificuldades de aprendizagens específicas na falta de atenção e leitura, tendo como objetivo facilitar a leitura. Intitulado como “Produzindo Histórias em Quadriinhos: O Uso de Software Educativo por Alunos Com Dificuldades de Aprendizagem”, o artigo de Maria Izabel Moro (2007) enfatiza a influência das causas de dificuldades de aprendizagens, dentre eles, a estrutura familiar. Contudo traz também a importância da tecnologia e sua utilização na Educação Especial com recurso de acessibilidade no próprio computador. Neste sentido, ressalta os recursos disponíveis através de softwares destinados para desenvolver histórias em quadrinhos (HQs), como por exemplo, o *stripcreator*, que permite a criação de tiras em quadrinhos.

As propostas foram desenvolvidos em grupo, com resultados de interesse pelo manuseio das histórias no computador, sendo que o mesmo prendeu a atenção dos alunos fazendo com que o resultado fosse positivo em relação às dificuldades que se seriam enfrentadas em aulas convencionais. Também os resultados das avaliações tiveram uma significativa melhora na sala de ensino regular.

O trabalho desenvolvido por Branco, Oliveira e Silva (2005), “Software Educacional para o Auxílio no Fazer Pedagógico de Professores que Trabalham com Crianças Hiperativas”, teve o propósito de desenvolver um software de auxílio educativo para professores que trabalham exclusivamente com crianças que possuem Transtorno de Déficit de Atenção/Hiperatividade. O objetivo do sistema foi divulgar e disponibilizar ferramentas para o processo de ensino/aprendizagem aos professores. Os testes foram realizados por etapas, conforme o desenvolvimento do software com alunos na faixa etária de 7 a 9 anos. Os testes foram realizados com um aluno diagnosticado como hiperativo e também com os demais colegas que não apresentam o mesmo comportamento.

Conforme o relato dos professores o aluno hiperativo correspondeu às expectativas, realizou as atividades com atenção e concentração, obtendo produtividade no decorrer dos testes. Isso ocorreu porque com a utilização do software o trabalho dos professores foi facilitado, pois anteriormente o aluno hiperativo dificultava a execução das atividades em sala de aula. Já nos testes com o computador, além de o aluno fazer todas as suas atividades, o mesmo queria ajudar os outros colegas, proporcionando assim um aprendizado coletivo.

Os artigos analisados tratam da utilização de softwares pedagógicos como forma de promover um aprendizado que seja significativo e, ao mesmo tempo, atrativo para alunos com dificuldades na aprendizagem. Nesses trabalhos, também foi mencionado à ação dos professores e a necessidade de ampliação e divulgação de softwares específicos para alunos com dificuldades, deixando evidente a necessidade de desenvolver atividades envolvendo tecnologia, bem como formar profissionais capacitados para a intervenção através destes recursos.

4. METODOLOGIA

O presente estudo foi realizado com um aluno de 08 anos de idade, que apresenta diagnóstico de dificuldade de aprendizagem, e que cursa o 2º ano do Ensino Fundamental em uma escola pública localizada no interior do município de Restinga Seca, RS, Brasil. As atividades foram desenvolvidas em cinco encontros,

contando a partir de um dos testes procedida na turma, sondagem esta, a fim de avaliar o aluno de acordo com seu nível de escrita.

A pesquisa caracteriza-se como um estudo de caso, apresentando uma abordagem qualitativa e teve como finalidade auxiliar o aluno com dificuldade de aprendizagem a desenvolver habilidades de leitura, através de Softwares educativos. Neste caso, optou-se por estas formas de abordagem dada a especificidade do caso em questão, tendo em vista que cada aluno aprende de uma forma diferente, sendo necessárias técnicas distintas de transpor os conteúdos. Dessa forma, a pesquisa social se incluiu na complexidade no contexto educacional, a fim de contribuir no processo de aprendizagem do aluno com dificuldades, caracterizando-se assim como qualitativa (Minayo, 2010).

O propósito inicial foi comparar as aulas digitais com as convencionais e assim se chegar aos resultados referentes ao processo de alfabetização. Ressalta-se, no entanto, que o jogo não pode ser considerando somente como uma atividade recreativa, pois se aplicado com intenção pedagógica, o aluno detém sua atenção estimulado pelo prazer em desenvolver um determinado conteúdo.

Participaram da primeira avaliação (teste) estudantes de uma turma de 2º ano, sendo a turma composta de 14 (quatorze) alunos. Com a avaliação foi possível obter os níveis de aprendizado de cada um dos alunos, tendo como resultados: 1 (um) aluno pré-silábico, 4 (quatro) silábicos-alfabéticos e 9 (nove) alfabéticos. A partir dos resultados, observou-se uma diferença significativa entre o grupo, motivo pelo qual a escolha de softwares de leitura e escrita por meio de jogos na utilização com o aluno diagnosticado com dificuldades de aprendizagem. Portanto, com os resultados, obteve-se nível pré-silábico ao aluno com dificuldade de aprendizagem.

No nível pré-silábico a criança não busca a correspondência com o som, entre as hipóteses do aluno é estabelecer a quantidade de grafismo. A criança tenta nesse nível diferenciar entre o desenho e escrita. Utiliza no mínimo duas ou três letras para poder escrever palavras. Percebe que é preciso variar os caracteres para obter palavras diferentes. Segundo Emília Ferreiro (1992), o período pré-silábico a leitura da criança nesta fase é sempre global, a leitura de uma letra para ela vale como uma palavra.

Com este aluno, a pesquisa se desenvolveu com aulas ministradas em dois momentos: o primeiro com atividades escritas, e, em um segundo momento, as atividades foram desenvolvidas através de jogos online, com as mesmas palavras

que foram escritas no papel. A opção do Jogo pesca letras, um game educativo online, proposto pelo fato da necessidade do aluno reconhecer a letra no ato de escrever, embora um jogo simples e com grau de dificuldade fácil, para o aluno em questão a prática tem se desenvolvido com dificuldade. Através do jogo o aluno encontra estratégias pela qual pode se orientar e optar através das imagens e então a escolha das letras em relação aos números dos espaços para a formação da palavra proposta. Também se levou em consideração o conteúdo, a idade e a facilidade na exploração de conhecimentos direcionados a alfabetização.

5. ANÁLISE E DISCUSSÃO

Inicialmente, foi aplicado um teste de sondagem referente ao nível de construção da escrita que se desenvolveu em sala de aula com todos os alunos para analisar o desenvolvimento em relação à formação de palavras e frase de cada aluno. Este procedimento foi necessário para que se pudesse pensar e aplicar métodos que fossem adequados ao nível de leitura e escrita do aluno com dificuldades de aprendizagem em comparação aos demais. O teste foi aplicado no início do mês de maio e, consistia em responder seis questões, que tinham como temática geral “aniversário”. Dentre as questões constavam: a) Nome do aluno; b) Duas palavras extensas: convidado - parabéns; c) Duas palavras curtas: bolo-mãe; d) Uma Frase: Eu comi bolo na festa.

Segunda Testagem 2º ano- maio 2014.

Nome: M A P I C O O

Duas Palavras extensas

CAPIA ONBOEN

Duas Palavras curtas

USGR O P
a

Figura 1: Teste de sondagem para saber o nível de escrita do aluno.

O jogo “pesca letras”, que foi utilizado, logo após a sondagem inicial, apresenta cerca de 15 (quinze) palavras diferentes em cada fase, considerando que a sua maioria é familiar a criança em fase de alfabetização. Na primeira atividade as palavras que o aluno acertou em suas tentativas de jogo foram: folha, anzol, cachorro, bicicleta, jacaré, telefone, golfinho, cogumelo, colher, cinto. Já as palavras incorretas foram: barata, botão, joaninha. Ou seja, o aluno obteve 10 (dez) acertos e 3 (três) respostas incorretas.

Na segunda atividade, ambas com duração de trinta minutos, as palavras corretas foram: banana, barco, caderno, celular, computador, botão, flauta, tênis, polvo, rádio, corneta. Em seqüência as palavras com erro por tempo e tentativas frustradas foram: camisa, moto, colher. Ou seja, o aluno obteve 11 (onze) acertos e 3 (três) respostas incorretas.



Figura 2: Atividade formação de palavras com o software caça letras.

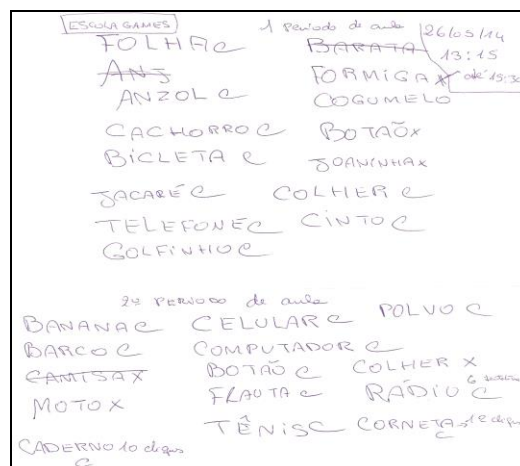


Figura 3: Acompanhamento (professor) através de anotações de acertos e erros das palavras desenvolvidas no jogo online pelo aluno.

Na terceira atividade, também com a mesma duração, as atividades desenvolvidas foram com palavras escritas sem figuras ilustrativas, somente com palavras ditadas, contudo foi preciso a soletração para a formação da palavra. O objetivo da atividade foi aproximar o aluno da prática da escrita e familiarizá-lo ao jogo com as mesmas características, porém mais atrativas. O resultado foi positivo, de 20 (vinte) palavras, somente duas tiveram alguma letra ausente.

LER E DESENHAR 29/05/2014

AVIÃO ADLATO	ANA ANA	BOLA BOLA	BOTA BOTA	BOCA BOCA
CAMA CAMA	CASA CASA	CALÇA CALÇA	DADO DADO	DEDO DEDO
ELEFANTE ELEFANTE	ESTRELA ESTRELA	FOCA FOCA	FUSCA FUSCA	FOGÃO FOGÃO
GATO GATO	GARFO GARFO	GIRAFÁ GIRAFÁ	GISELE GISELE	LATA LATA

Figura 4: Palavras copiadas sem figuras ilustrativas.

A quarta atividade foi uma continuação da terceira, porém com a utilização do software. No primeiro momento utilizou-se a mesma sequência de palavras corretas: barco, dinossauro, borboleta, livro, xícara, serrote, carro, bala, tartaruga, piano, pássaro. No entanto, ocorreu erro por tempo e tentativas frustradas: copo, bicicleta, bola, camera e xícara.



Figura 5: Quarta atividade com o software

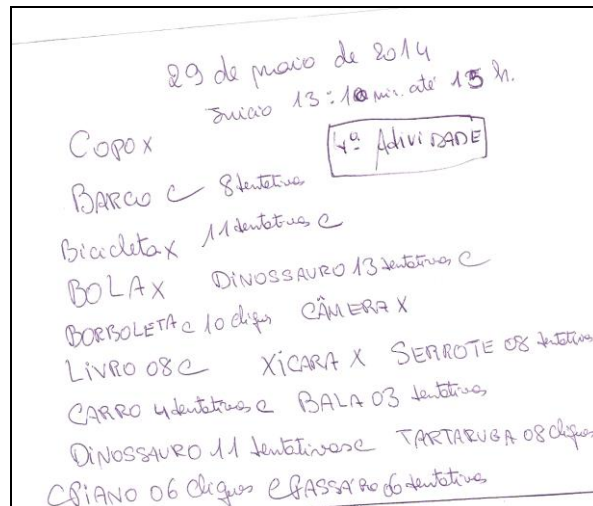


Figura 6: Acompanhamento (professor) através de anotações de acertos e erros das palavras desenvolvidas no jogo online pelo aluno.

No quinto encontro as palavras corretas foram: torneira, pincel, feiticeira, pacote, borboleta, caminhão, palhaço, enxada, limão, helicóptero, jacaré, flauta, cogumelo, menina. Os erros por tentativas ou tempo limitado foram nas palavras: feiticeira, rato e calça. A atividade alcançou todos os objetivos com uma acentuada margem de acertos.

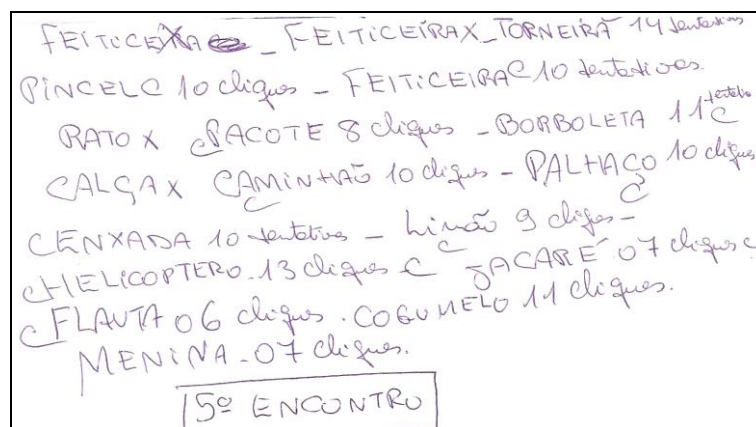
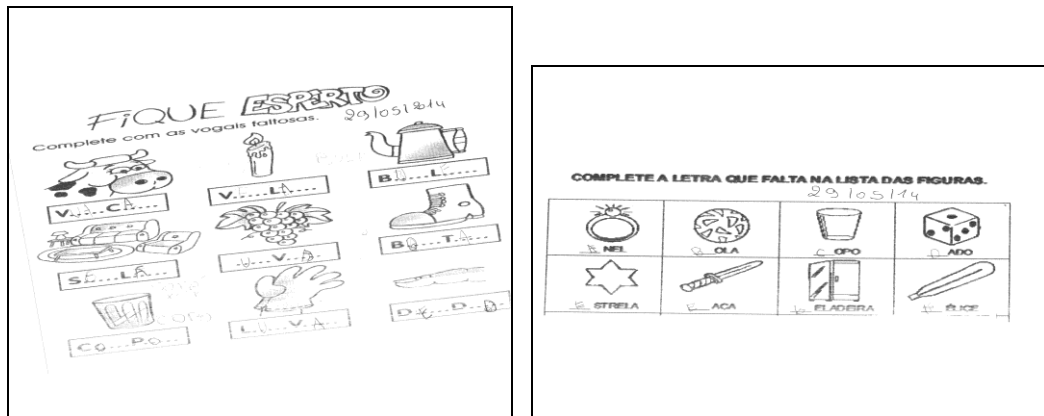


Figura 7: Acompanhamento (professor) através de anotações de acertos e erros.

Também fizeram parte da atividades palavras escritas com imagens e palavras a serem completadas desta atividade, foram desenvolvidas de modo a completar as letras faltantes de cada palavra, porém se tornou mais confusa e

considerada difíceis para o aluno, pois o mesmo sabia reconhecer somente a ilustração sem a percepção da letra faltante. Por exemplo: ao completar a letra “A” da primeira imagem (vaca) ele deduzia que poderia completar na imagem do bule. Em todas as ilustrações foi necessário a intervenção.



Figuras 8 e 9: Atividades escrita para: completar as palavras com as letras faltantes de acordo com as ilustrações.

A fim de delinear os resultados, é preciso ressaltar, que no início do estudo o aluno participante da pesquisa apresentava significativa dificuldade de aprendizagem, especialmente no que se refere ao seu processo de alfabetização. Dentre os principais problemas de aprendizagem pode-se destacar: dificuldades na construção das palavras, sendo que a maioria da turma identificava as letras.

Todavia, é coerente apresentar que apesar de todo esse quadro de dificuldades, com a utilização de games, identificou-se uma maior motivação, por parte do aluno, ao realizar as atividades percebeu-se também um maior interesse pela leitura e escrita. Os questionamentos favoreceram as relações de interatividade, pelo simples fato de que nas dúvidas e questionamentos proporcionados pelo aluno durante o jogo, fortaleceu a sua socialização e as relações interpessoais. Relativo aos aspectos emocionais, o aumento da autoconfiança e da auto-estima pelos resultados da atuação e resultado do jogo, propiciou um ambiente motivador bem como a autonomia do aluno. Em relação ao comportamento, pode ser identificado que durante as atividades houve um aumento da atenção e uma diminuição da agitação, uma característica do aluno.

Constatou-se que conteúdos similares podem vir a contribuir se aplicados com métodos diferenciados através do jogo. Embora o acesso a tecnologia ainda restrito em algumas escolas, existem propostas na Web que podem ser propagado para alunos com dificuldades de aprendizagem. O site “Escola games” (<http://www.escolagames.com.br/>) traz várias propostas de jogos, gratuito, o site oferece jogos educativos para crianças a partir de cinco anos de idade. Todos os jogos têm acompanhamento pedagógico para que as crianças aprendam brincando. Na versão atual o site disponibiliza 17 jogos que abordam temas sobre língua portuguesa, matemática e meio ambiente.

Com o propósito de desenvolver a leitura e escrita, através da interação com alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem, se aplicou um específico voltado à formação das palavras encontrado no site Escola Games e, através do jogo Pesca Letras, que além de estimular o aprendizado, favorece a capacidade de concentração de acordo com as habilidades e competência do aluno. Os resultados do trabalho foram suficientes para o aluno conseguir reconhecer as letras, mesmo que por meio de orientação, questionamentos, comparações e demonstrações.

Da mesma forma, ao proceder às atividades similares com estratégias do jogo pedagógico, com o método tradicional impresso e escrito, as instruções também foram necessárias, tanto para orientação como para o reconhecimento da letra em relação à palavra. Porém, comparando os dois métodos, constatou-se a necessidade do auxílio da imagem para o aluno associá-las com as palavras, principalmente no jogo. Já na escrita as imagens auxiliaram somente como reconhecimento da palavra, sendo necessária a intervenção para o aluno reconhecer as letras no ato de escrever.

Dentre as propostas, os softwares, em destaque os jogos educativos, utilizados durante a prática pedagógica, tiveram significativa importância no processo de aprendizagem. Isso ocorreu, pois o mesmo se sentiu livre para descobrir as relações existentes no contexto: imagem, letras, palavras e animação. Por fim, comparando a escrita convencional aos jogos educativos utilizado no processo de aprendizagem de crianças com dificuldades de aprendizagem, este último constitui uma forma divertida e lúdica e mais eficiente de aprender.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer do trabalho, procurou-se identificar e proporcionar uma forma de facilitar e, fazer com que o aluno com dificuldades de aprendizagem tivesse uma melhor possibilidade de alfabetização. Utilizou-se para isso, o método tradicional e o jogo pesca letras, sendo que este último despertou mais atenção e interesse do aluno, fazendo com que o mesmo tivesse um maior número de acertos.

O objetivo desta pesquisa foi demonstrar por meio de atividades tradicionais que os jogos pedagógicos podem ser aliados do professor, servindo como apoio no processo de alfabetização. Diante das limitações do aluno, a falta de atenção e paciência em relação a um determinado conteúdo tem sido amenizada com o uso do software, o aluno aprende com facilidade as regras e desenvolve estratégias de maneira autônoma diante dos desafios encontrados.

A partir da experiência relatada, percebeu-se que a aplicação de jogos com Softwares educativos voltados à leitura e escrita, torna o aprendizado significativo principalmente em alunos com dificuldades de atenção. Neste sentido, “as atividades lúdicas educativas têm um papel muito importante na aprendizagem de alunos de todas as séries e níveis fazendo do aprendizado um momento agradável e prazeroso.” (KRAEMER, 2007, p.06).

É importante ressaltar que, essa experiência ocasionou abertura para uma prática assídua aos jogos, ficando evidente que é preciso despertar no aluno o interesse em aprender. Contudo, o que se espera é que as escolas recomendem, apoiem e estimulem o uso das tecnologias em seus processos de ensino-aprendizagem.

Concluindo, cabe destacar ainda, a importância de trabalhos deste tipo avance e chegue às salas de aula, a fim de que um número maior de crianças com dificuldades de aprendizagem possam ser assistidos de forma mais efetiva.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BATEMAN, B. An education's view of a diagnostic approach to learning disorders. In. HELLMUTH, J. **Learning disorders**. Seattle: Special Child Publications, 1965.

BONFIM, Diego de J. **Jogos Eletrônicos como Ferramenta para Auxiliar o Aprendizado**. Valença: Faculdade Zacarias de Góes, 2013.

BOSSA, Nadia Aparecida. **A Psicopedagogia no Brasil**: contribuições a partir da prática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

BRANCO, Ariane Muniz; OLIVEIRA, Afonso Fernandes de; SILVA Madalena Pereira da. **Software Educacional para o Auxílio no Fazer Pedagógico de Professores que Trabalham com Crianças Hiperativas**. Disponível em: <<http://periodicos.unesc.net/index.php/sulcomp/article/viewArticle/771>> Acesso em: 29 de jun. de 2014.

Brasil, Ministério da Educação. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília: MEC/SEESP, 2008. Disponível em: <<http://educamais.com/lei-3-2008-7-janeiro/>> Acesso em 02 de julho de 2014.

BRASIL. Ministério da Educação. **Conselho Nacional de Educação**. Parecer CNE/CEB nº 4/2008. Brasília: CNE/CEB, 2008.

BRASIL, Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial. **Projeto Escola Viva**. Brasília: MEC/SEESP, 2000, vol.6 Disponível em <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1462-8.pdf>> Acesso em 02 de julho de 2014.

CARVALHO, Rosita Edler. *Escola Inclusiva* – a reorganização do trabalho pedagógico. Porto Alegre: Mediação, 2008.

CORREIA, L. M. Educação Especial: O Decreto-Lei 3/2008, de 7 de janeiro. Paper presented at the Fórum Inclusão sobre Decreto-Lei 3/2008, de 7 de janeiro, Lisboa, 2008.

CORREIA, L.M. **Dificuldades de Aprendizagem**: Contributos para a Clarificação e Unificação de Conceitos. Braga: Associação dos Psicólogos Portugueses. 1991.

FERREIRO, Emília. **Alfabetização em Processo**. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 1992.

JUNIOR, A.A.P.; ALMEIDA, M.D.L.N. **Diagnóstico e intervenção psicopedagógica**. Cascavel: Edunioeste, 2006.

KIRK, S.A. ***Educating exceptional children***. Boston: Houghton Mifflin, 1962.

KRAMER, Maria Luiza; **Lendo, Brincando e Aprendendo-** Campinas-SP: Autores Associados, 2007.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência: O futuro do pensamento na era da Informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

MINAYO, M.C.S. (Org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 29 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

Ministério da Educação. Manual do pacto: **Pacto pela Alfabetização na Idade Certa: o Brasil do futuro com o começo que ele merece**. Brasília, DF, 2012.

MIRANDA, Marília Gouveia de; RESENDE, Anita C. Azevedo. Sobre a pesquisa-ação na educação e as armadilhas do praticismo. **Revista Brasileira de Educação**, v. 11, set./dez. 2006, p. 511-518.

MORO, Maria Izabel. **Produzindo histórias em quadrinhos: O Uso de Software Educativo Por Alunos com Dificuldades de Aprendizagem**. Disponível em: <<http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=125>> Acesso em: 27 de jul.2014

MOURA, Estela. **Psicopedagogia: infante - adolescência**. São Paulo: Equipe Cultural, 2008.

PALLOF, Rena; PRATT, Keith. **Construindo comunidades de aprendizagem no ciberespaço: estratégias eficientes para salas de aula on-line**. Porto Alegre: Artmed, 2002

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense, 1970.

SISTO, Fermino Fernandes, et al. **Dificuldades de Aprendizagem no Contexto Psicopedagógico**. Petrópolis: Editora Vozes, 2007.

TAVARES, R. Aprendizagem Significativa. **Revista Conceitos**. p. 55-p. 60, .2004. Disponível em :< <http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/15099> >. Acesso em: 29 de jun.2014

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

WINNICOT, D. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.