



**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**  
**Aplicadas à Educação**

**PÓLO:** Agudo

**DISCIPLINA:** Elaboração de Artigo Científico

**PROFESSOR ORIENTADOR:** Edgardo Gustavo Fernández

30/09/2010

**Benefícios de Softwares Educacionais na Alfabetização de Crianças**

***Benefits of Educational Software for Children Literacy***

**SOMAVILLA, Catiuce**

Graduação Pedagogia – Centro Universitário Franciscano

**RESUMO**

Crianças que estão em fase de construção das habilidades da leitura e escrita necessitam de uma atenção especial para o aprimoramento de seu processo de construção dos conhecimentos. O uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) na educação reflete a importância dos materiais educativos digitais e das práticas pedagógicas inovadoras para aperfeiçoar o processo de ensino-aprendizagem. Com base nesses princípios, objetiva-se, neste trabalho o uso de softwares educacionais que visam possibilitar, contribuir e beneficiar à produção escrita e a leitura prazerosa. Por proposta metodológica optou-se por aulas práticas, com a participação dos alunos, no turno oposto ao de aula, no laboratório de informática. Com base nos estudos feitos e apresentados neste trabalho, percebeu-se que o uso de softwares educativos na alfabetização se mostrou muito eficaz na apropriação dos atos de leitura e escrita. Os softwares educativos levam o aluno a pensar, levantar e confrontar hipóteses, estabelecer relações oportunizando condições cognitivas favoráveis para o desenvolvimento de sua autonomia. O contexto educacional exige a incorporação das novas tecnologias, mas cabe ao educador a responsabilidade de buscar e intervir para sistematizar as diversas ferramentas disponíveis, integrando-as como recurso pedagógico a fim de criar condições favoráveis de aprendizagem.

**Palavras- chave:** Alfabetização, TIC, Softwares educacionais.

**ABSTRACT**

*Children who are in the process of building the skills of reading and writing require a special attention to the improvement of its process of constructing knowledge. The use of Information and Communication in education reflects the importance of digital educational materials and teaching practices to enhance the teaching and learning. Based on these principles, the objective of this study the use of educational software designed to facilitate, contribute and benefit the written production and reading pleasure. For methodological approach we chose to practical classes, with the participation of students, in the turn opposite the classroom, in the computer lab. Based on the studies and presented in this work, we noticed that the use of educational software in literacy was very effective in the appropriation acts of reading and writing. Based on the studies and presented in this work, we noticed that the use of educational software in literacy was very effective in the appropriation acts of reading and writing. Educational software helps the student think, stand up and confront assumptions, providing opportunities to establish favorable conditions for the cognitive development of their autonomy. Educational context requires the incorporation of new technologies, but it is the responsibility of educators to intervene and seek to systematize the various tools available, integrating them as a teaching resource in order to create favorable conditions for learning.*

**Keyword:** Literacy, ICT, Educational Software.

## INTRODUÇÃO

Vive-se em uma época em que os recursos tecnológicos possibilitam o acesso a grande quantidade de informações, gerando mudanças. Nesse novo contexto, é imprescindível que os educadores passem a utilizar-se de atividades digitais para facilitar no processo de ensino-aprendizagem a fim de promover o conhecimento do educando.

A alfabetização pode ser considerada como um processo contínuo de construção de conhecimento a partir das experiências e conhecimentos diários. É um processo que não se resume apenas na aquisição de habilidades mecânicas (codificação e decodificação) do ato de ler, mas na capacidade do indivíduo compreender, criticar, interpretar e produzir conhecimento.

Dentro de uma sala de aula, os educadores, se deparam cada vez mais com alunos que apresentam dificuldades na aprendizagem e certas barreiras durante o processo de alfabetização. A introdução das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) nas escolas, como ferramentas educacionais, se bem utilizadas podem auxiliar essas crianças no seu processo de aprendizagem, fazendo com que o professor deixe seu método tradicional de ensino e proporcione uma aula mais dinâmica e prazerosa.

O ensino através da utilização de meios lúdicos possibilita que o estudo seja gratificante e atraente, colaborando com o desenvolvimento integral do aluno. As atividades digitais possuem influência como elemento motivador no processo de ensino-aprendizagem.

Assim, neste trabalho, será abordado o uso de software educacional como recurso que servirá de auxílio para beneficiar o processo de ensino-aprendizagem de crianças na

alfabetização. Por meio das atividades digitais práticas e divertidas, espera-se que a criança se sinta estimulada ao estudo e que haja interação e compreensão dos conteúdos que levam a alfabetização. Em outras palavras, objetiva-se que, com o uso desse material, haja uma melhoria no raciocínio, inteligência e compreensão do educando beneficiando a aquisição das habilidades de ler e escrever.

## 1 ALFABETIZAÇÃO

Desde o nascimento, a criança, interage com o ambiente em que vive, iniciando, o seu processo de formação do conhecimento e de leitura do mundo que a cerca, pois, segundo Lima (1994, p. 63), “(...) quando ela leva um objeto à boca, quando agarra, puxa e encaixa objetos, quando ouve e imita sons, etc., ela está lendo...”. Com relação a isso, Ferreiro (1992, p. 65) comenta que

Desde que nascem são construtoras de conhecimento. No esforço de compreender o mundo que as rodeia, levantam problemas muito difíceis e abstratos e tratam, por si próprias, de descobrir respostas para eles. Estão construindo objetos complexos de conhecimento e o sistema de escrita é um deles.

Para Vygotsky, citado por Szundy (2001, p. 19),

O aprendizado da criança tem início desde o seu primeiro dia de vida no convívio com aqueles que a cercam. Antes de ter contato com os conceitos científicos na escola, a criança já possui uma riquíssima bagagem formada por conceitos cotidianos que adquiriu na sua interação com o outro e, portanto, “toda situação de aprendizagem com a qual a criança se defronta na escola tem uma história prévia”.

Desde pequena, a criança necessita compreender situações reais, experimentando e vivenciando-as. Esse processo de construção do conhecimento influenciará mais tarde em sua alfabetização, isto é, na aprendizagem da leitura e da escrita.

De acordo com Ferreiro (1992, p. 64),

Estamos tão acostumados a considerar a aprendizagem da leitura e escrita como um processo de aprendizagem escolar que se torna difícil reconhecermos que o desenvolvimento da leitura e da escrita começa muito antes da escolarização.

Assim, a alfabetização deve ser entendida como um meio que se inicia com a escuta dos sons dos objetos, as combinações, o manuseio, a mudança, e as várias outras experimentações que a criança pratica enquanto brinca e se socializa. A partir disso, ela começa a construir seu conhecimento por meio das experiências que vivencia.

Pode-se afirmar também, a partir do conceito de Emília Ferreiro, que a alfabetização é um processo de aquisição de conhecimentos, o qual tem por base teorias construtivistas da psicologia da aprendizagem e pode ser considerado como um fenômeno que se dá ao nível de uma estruturação inteligente.

De acordo com Emília Ferreiro e Ana Teberosky em *Psicogênese da Língua Escrita*, são três os níveis evolutivos que demonstram que a criança busca a aprendizagem na medida em que constrói o raciocínio lógico e que o processo evolutivo de aprender a ler e escrever passa por esses níveis de conceitualização. Desse modo, a criança forma a compreensão do sistema alfabético de representação da língua, permitindo assim, ao educador, definir atividades e intervenções pedagógicas que favorecem a compreensão da escrita e a superação das dificuldades apresentadas. Tais níveis são os seguintes:

a) **Nível pré-silábico**: a criança não estabelece relações entre a escrita e a pronúncia. Nessa fase, ela expressa sua escrita através de desenhos, rabiscos e letras usadas aleatoriamente, sem repetição e com o critério de emprego de no mínimo três letras. Outra característica dessa fase é o “realismo nominal”, expressão utilizada por Piaget para designar a impossibilidade de conceber a palavra e o objeto, aos quais se refere como duas realidades distintas. Assim, a criança pensa que a palavra “trem”, por exemplo, é maior que “telefone”, porque representa um objeto maior e mais pesado. A superação do realismo nominal, pela percepção de que a palavra escrita, diferentemente do desenho, não representa o objeto, mas seu nome é indispensável para o sucesso na alfabetização. Após essa fase, o próximo nível a se desenvolver é a percepção de que há estabilidade nas palavras, ou seja, de que existe uma forma única para escrever corretamente cada palavra.

b) **Nível Silábico**: a criança descobre a lógica da escrita, percebendo a correspondência entre a representação gráfica das palavras e as propriedades sonoras das letras, usando, ao escrever, uma letra para cada emissão sonora. O desenvolvimento dessa fase implica o acontecimento do próximo nível: impossibilidade de ler silabicamente o que os outros escrevem (sobram letras).

c) **Nível Alfabético**: caracteriza-se pela correspondência entre fonemas e grafemas, quando a criança compreende a organização e o funcionamento da escrita e começa perceber que cada emissão sonora (sílabas) pode ser representada, na escrita, por uma ou mais letras. A base alfabética da escrita se constrói a partir do conflito criado pela impossibilidade de ler silabicamente a escrita padrão (sobram letras) e de ler a

escrita silábica (faltam letras). Nesse nível, a criança, embora já alfabetizada, escreve ainda de acordo com os padrões fonéticos (pronúncia das letras), registrando os sons da fala, sem considerar as normas ortográficas da escrita padrão e da segmentação das palavras na frase.

As crianças, de uma mesma idade cronológica, não irão apresentar necessariamente o mesmo desenvolvimento cognitivo, pois cada uma possui o seu ritmo de progressão.

Morin (2003, p. 36) afirma que: “o conhecimento das informações ou dados isolados é insuficiente. É preciso situar as informações e os dados em seu contexto para que adquiram sentidos”. Para melhor comentar essa idéia, o autor considera as palavras de Bastien (p. 37), o qual comenta que “a contextualização é condição essencial da eficácia (do funcionamento cognitivo)”.

Podemos dizer que a alfabetização não constitui um ato isolado. As atividades, por mais elementares que sejam, devem estar relacionadas com a realidade do educando, pois o mesmo necessita encontrar os usos sociais da leitura e escrita. A alfabetização de um indivíduo promove sua socialização.

A alfabetização é o momento mais importante no processo de aprendizagem para formação escolar do aluno, pois garante seu espaço na sociedade.

De uma maneira geral, preocupa-se somente com a palavra escrita, no ensino dos atos de ler e escrever. É fundamental, porém, compreender que a leitura e a escrita constituem apenas uma das etapas do desenvolvimento e que, sem uma sólida estrutura anterior (riqueza de experiências, de vocabulários, etc.), será mais difícil de obter êxito em tais processos de aprendizado.

Nas escolas até hoje se tem a expectativa de que, ao iniciar as atividades letivas, as classes de alfabetização receberão alunos aptos e preparados para o estudo e construção da aquisição da escrita. Mas nem tudo é tão simples: os educadores cada vez mais estão se deparando com situações de dificuldades e fracassos na alfabetização, uma vez que os alunos demonstram dificuldades de aprendizagem e, em muitas situações, tornam-se repetentes ou multi-repetentes, principalmente nas séries iniciais do ensino fundamental.

De acordo com Lima (1994, p. 65), deve-se, portanto, promover atividades e experiências que estimulem naturalmente a necessidade da criança de aprender a ler. Dessa maneira, a leitura será facilmente assimilada.

Para obter resultados benéficos, além de respeitar o processo natural de aprendizagem, o ensino deveria facilitar e incrementar essa fase de construção de significados comum ao contexto de alfabetização das crianças.

Lauro Oliveira Lima, citado por Bordenave e Pereira (1982, p. 41), afirma em seu livro *Escola Secundária Moderna*, que

Basicamente, propomos que para se formar um bom professor, devemos transformá-lo em animador de grupos, capaz de desafiar os jovens – frente a uma situação-problema – a encontrar, no fragor da discussão e na quietude das pesquisas, soluções criativas, transferíveis e generalizáveis.

Selecionar as atividades de ensino-aprendizagem é muito importante e fundamental, porque delas dependerão o bom desenvolvimento social e humano do aluno; sendo que, o conteúdo de uma matéria possui um caráter informativo e os métodos que a compõe aperfeiçoam o aprendizado. Ensino-aprendizagem é o processo pelo qual os alunos absorvem determinado assunto tratado em aula e, após, tentam reforçar essa aprendizagem por meio de outros recursos que desenvolvem o raciocínio e a inteligência. Entre os vários recursos existentes na atualidade, podem-se citar as tecnologias digitais.

## **2 INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO**

O desenvolvimento das TIC tem modificado cada vez mais a sociedade em diversas áreas, e no campo educacional não é exceção. O acesso à tecnologia expandiu o espaço da sala de aula para além de suas paredes físicas, levando professores e alunos a mergulharem em novos conhecimentos bem mais diversificados e atualizados, proporcionando a inclusão digital.

Atualmente, muito se tem discutido e questionado sobre o uso dos computadores nas escolas, o que tem provocado uma verdadeira revolução na concepção de ensino-aprendizagem. A grande quantidade de programas educacionais e as diferentes modalidades de uso do computador mostram que esta tecnologia pode ser bastante útil, beneficiando a alfabetização de crianças.

Segundo Valente (1993, p. 5):

O uso da tecnologia não como “máquina de ensinar”, mas, como uma nova mídia educacional: o computador passa a ser uma ferramenta educacional, uma ferramenta de complementação, de aperfeiçoamento e de possível mudança na qualidade de ensino.

Ainda de acordo com o mesmo autor, “O computador pode ser também utilizado para enriquecer ambientes de aprendizagem e auxiliar o aprendiz no processo de construção do seu conhecimento”.

Como forma de aprendizado na escola, o computador, serve para estimular a curiosidade, desenvolver as potencialidades do aluno, reforçar o aprendizado de classe e busca incentivar a criatividade e a descoberta.

A criança que tem seus primeiros contatos com a aprendizagem de forma lúdica, provavelmente vai ter a chance de desenvolver um vínculo mais positivo com a educação formal, estando mais fortalecida para lidar com os medos e frustrações inerentes ao processo de aprender.

Assim, o computador se constitui em uma ferramenta poderosa, que pode e deve ter todas as suas potencialidades utilizadas com fins educacionais, proporcionando ao professor a possibilidade de enriquecer sua prática pedagógica com recursos multimídia, tais como: som, vídeos, animações, gráficos, utilizados em materiais educativos que tornam a aprendizagem do aluno mais prazerosa, cativante, divertida e motivadora. Sobre esse assunto, Pietro et al (2005, p.6) afirmam que

A multimídia é a combinação de texto, som, imagem, animação e vídeo, ou seja, incorpora todas as mídias existentes para representar uma informação. É, por isso, uma forma poderosa de comunicação, pois ganha e mantém a atenção e o interesse do aluno e com isto promove a retenção da informação. Para a educação, uma atividade didática multimídia bem empregada, é um recurso poderoso, pois, estimula todos os sentidos e pode oferecer uma experiência melhor que qualquer outra mídia sozinha.

Uma consideração fundamental a ser comentada é que o computador, ao tornar-se um dos recursos mediadores de uma aprendizagem dinâmica, ele não estará substituindo o professor, mas auxiliando-o como ferramenta interativa na construção da aprendizagem. Segundo Fagundes, citado por Alves (2003, p. 1), o computador, quando utilizado pelo professor, vem “enriquecer o ambiente das crianças para que as trocas simbólicas estimulem o funcionamento da representação mental”.

Cabe ressaltar também que, na medida em que a informática passa a fazer parte do cotidiano da escola e do educador, como forma de beneficiar à aprendizagem do educando, é necessário que essa função seja mediada por professores capacitados. Esses devem possuir conhecimentos dos potenciais da informática, criando assim, condições para os alunos construir seu próprio conhecimento, e ao mesmo tempo, proporcionar sua inclusão digital e social. De acordo com Valente (2001), a informática na

educação enfatiza a necessidade de o professor ter o conhecimento das potencialidades educacionais do computador para assim poder mesclar atividades de ensino e aprendizagem informatizadas e não informatizadas.

A utilização de computadores no processo de ensino-aprendizagem pode se dar de muitas formas. O presente trabalho refere-se a uma delas, que é o uso de softwares educacionais.

Nesse sentido, os softwares educacionais vêm sendo utilizados na Educação como mais um recurso didático para auxiliar e beneficiar o processo de construção e desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

### **3 SOFTWARES EDUCACIONAIS**

O software educacional é uma das principais tecnologias que se conhece para o auxílio na aprendizagem, apoiada no computador. É desenvolvido para atender objetivos educacionais previamente estabelecidos e, para que ele seja efetivo e esteja à altura das necessidades pedagógicas, é imprescindível que sua pertinência satisfaça as necessidades dos usuários, qual seja, uma aprendizagem significativa, interativa, crítica e eficaz. Conforme Silva (2006, p. 56):

Quanto aos softwares educacionais, é necessário que sejam escolhidos em função dos objetivos visados no processo de ensino e aprendizagem, distinguindo-se os que objetivam testar conhecimentos dos que procuram levar o aluno a interagir com o programa de forma a construir conhecimento.

É importante então, observar na hora de fazer uso de softwares, em sala de aula com os alunos, a qualidade e a relevância dos mesmos. Se for adequado à faixa etária a que se destina, agradável, de interface amigável, se proporciona resposta imediata, se motiva e desperta o aluno para o conhecimento através de atividades interativas e criativas.

Existe uma infinidade de softwares que podem ser utilizados no processo de construção do conhecimento, mas devemos levar em conta os objetivos pedagógicos e o comprometimento com o processo de ensino e aprendizagem. Softwares educacionais podem ser elementos capazes de contribuir para o “processo de resgate do interesse do aprendiz na tentativa de melhorar sua vinculação afetiva com as situações de aprendizagem”, (BARBOSA, 1998) e, do ponto de vista da criança, constituem a maneira mais divertida de aprender.



## 4 METODOLOGIA

Este trabalho guiou-se pela necessidade de pesquisar as possibilidades pedagógicas do uso de softwares educativos com alunos que estão em processo de alfabetização, visando garantir e beneficiar a motivação e a aprendizagem significativa dos mesmos.

O trabalho foi desenvolvido em uma escola da rede municipal de ensino do município de Nova Palma. Os sujeitos da pesquisa foram os alunos do 1º ano do Ensino Fundamental, na faixa etária de seis a sete anos de idade. Do total dos alunos da turma, somente cinco alunos foram escolhidos para participarem da pesquisa, pois ainda encontravam-se na fase pré-silábica da leitura e escrita, e apresentavam algumas dificuldades na aprendizagem. Os demais alunos da turma apresentavam um nível de aprendizagem mais avançado, não havendo necessidade de aulas no laboratório no sentido de reforçar as habilidades no processo de alfabetização. Dessa forma, compreende-se que o uso de softwares, no sentido de reforço escolar, é fundamental para o trabalho de avanço na aquisição de novos conhecimentos que levam a alfabetização.

Com a Lei de Diretrizes e Bases (LDB 9.394/96), uma série de novas ações, contextualizadas e inseridas no ensino público, visa à superação do fracasso escolar. Entre elas os estudos de recuperação que mostra uma grande preocupação com a qualidade da aprendizagem.

Com o objetivo de alcançar resultados positivos e qualitativos a aprendizagem desses alunos, procurou-se oportunizar atividades digitais mediadas pelas tecnologias da informação e comunicação. Conforme o artigo 24, alínea “e” da LDB 9.394/96:

Artigo 24. A educação básica, nos níveis fundamental e médio, será organizada de acordo com as seguintes regras comuns:

[...]

V - a verificação do rendimento escolar observará os seguintes critérios:

[...]

e) obrigatoriedade de estudos de recuperação, de preferência paralelos ao período letivo, para os casos de baixo rendimento escolar, a serem disciplinados pelas instituições de ensino em seus regimentos;

As atividades foram realizadas em turno contrário ao horário de aula das crianças. Os dados desta pesquisa foram coletados através de aplicações com encontros presenciais, observações, conversas e análise dos níveis de aprendizagem dos alunos durante o segundo semestre do ano letivo de 2010, entre os meses de agosto e

setembro, distribuídos em 10 sessões, com encontros duas vezes por semana, e duração de uma hora/aula. Os registros foram feitos por escrito, manualmente, em caderno especialmente preparado pela professora regente da turma.

A proposta para a participação dos alunos no laboratório seguiu de forma pré-estabelecida pela professora no intuito de estabelecer atividades dirigidas de acordo com a necessidade dos alunos, ou seja, trabalhos voltados especificamente para o nível de aprendizagem dos mesmos. “[...] o uso inteligente do computador não é um atributo inerente ao mesmo, mas está vinculado à maneira como nós concebemos a tarefa na qual ele será utilizado” (VALENTE, 1997, p.1).

Sabe-se que as crianças elaboram hipóteses sobre a escrita, conforme estudos realizados por Ferreiro (2000), portanto as atividades devem ser desafiadoras e gerar conflitos cognitivos que ajude as crianças na busca de novas respostas. Desse modo, procurou-se durante as aulas no laboratório, direcionarem atividades observando o nível em que os alunos se encontravam.

Para que o professor possa propor boas situações de aprendizagem utilizando os computadores, é fundamental conhecer os softwares que se pretende utilizar para problematizar conteúdos curriculares. Desse modo, foi realizado um estudo exploratório sobre os softwares, com a finalidade de buscar alguns programas voltados à faixa etária proposta pela pesquisa, buscando, também, programas diversificados, com diferentes tipos de atividades, com propostas de ensino-aprendizagem inovadoras e que atendessem aos objetivos propostos. Dentre estes, foram escolhidos três softwares educativos, todos voltados para a alfabetização: Menino Curioso (software livre), Coelho Sabido Estrela Cintilante (pertence à escola) e atividades do site Atividades Educativas (software livre).

O Menino Curioso é um software educacional destinado a crianças em fase de alfabetização, trabalha com as letras do alfabeto por meio de jogos didáticos, explorando conceitos e formação de palavras de forma lúdica e divertida.

Os recursos utilizados do software Menino Curioso foram; jogo do Quadro de Letras, Álbum de Figurinhas, Monta Cena, jogo Embaralha e Inventor.

Na figura 1, vemos a imagem do álbum de figurinhas do Menino Curioso, com as letras do alfabeto de A até Z. Esse jogo tem como objetivo fazer o Menino Curioso preencher seu álbum. Primeiramente o participante deve clicar na letra e o programa dirá o nome da letra. Depois clicar na figura correspondente a mesma, e assim, ajudar o Menino completar seu álbum.

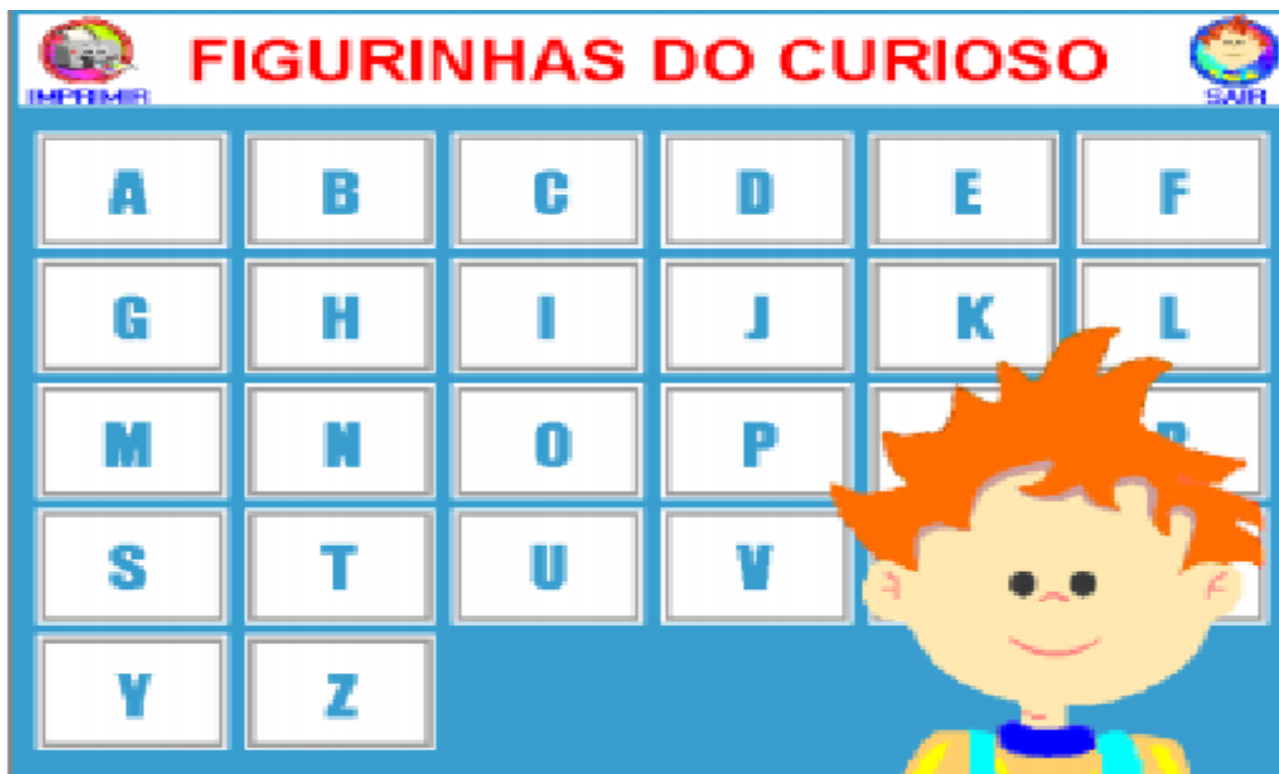


Figura 1: imagem do álbum de figurinhas do menino Curioso, com as letras de A até Z do alfabeto  
 Fonte: <http://www.audiogamesbrasil.com/curioso.php>  
 Org.: Somavilla, C.

O software Coelho Sabido Estrela Cintilante parte de uma aventura divertida para reforçar conceitos pedagógicos e desenvolver habilidades típicas de cada faixa etária. Desenvolve o aprendizado de habilidades-chave de leitura, vocabulário e raciocínio básico. As atividades envolvem exploração, compreensão, audição e raciocínio. Cada atividade possui três níveis, que podem ser ajustados de acordo com o ritmo e grau de conhecimento de cada criança.

As atividades escolhidas passam-se na Cidade Cintilante e possuem 3 nível de dificuldade. No caminho do cruzamento do Arco-Íris há 3 atividades: Combinar & Associar, Pintando com as Cascatas do Arco-Íris e Aritmética com os Brilhonautas. No caminho das Minas há 2 atividades: O Rio das Palavras (ver figura 2) e a Mina de Cristais. E ao centro a atividade Monte Brilhante.

Conforme figura 2, na atividade “O Rio das Palavras” as crianças praticam o reconhecimento de letras e sons combinando a letra inicial de um objeto com a letra certa no coco.



Figura 2: tela O Rio das Palavras

Fonte: <http://www.softmarket.com.br/buscasoftwares.asp?Busca=coelho+sabido>

Org.: Somavilla, C.

O próximo software escolhido foi o site de Atividades Educativas que contém inúmeras atividades dentro de cada área específica. Possui um link exclusivo com jogos de alfabetização dos quais foram selecionados três para serem utilizados com as crianças.

As atividades do site atividades educativas são variadas desde jogos, simulações, quebra-cabeças, caça-palavras que podem ser vistas e realizadas diretamente na web, com recursos multimídia (áudio, imagem, animação e texto), o que se torna atrativo para as crianças.

Na figura 3, podemos observar o jogo de Associação entre palavras e figuras. O jogador deve arrastar o objeto até a figura correspondente, observando os encaixes das mesmas. Esta atividade trabalha a memória visual através da relação nome e imagem.

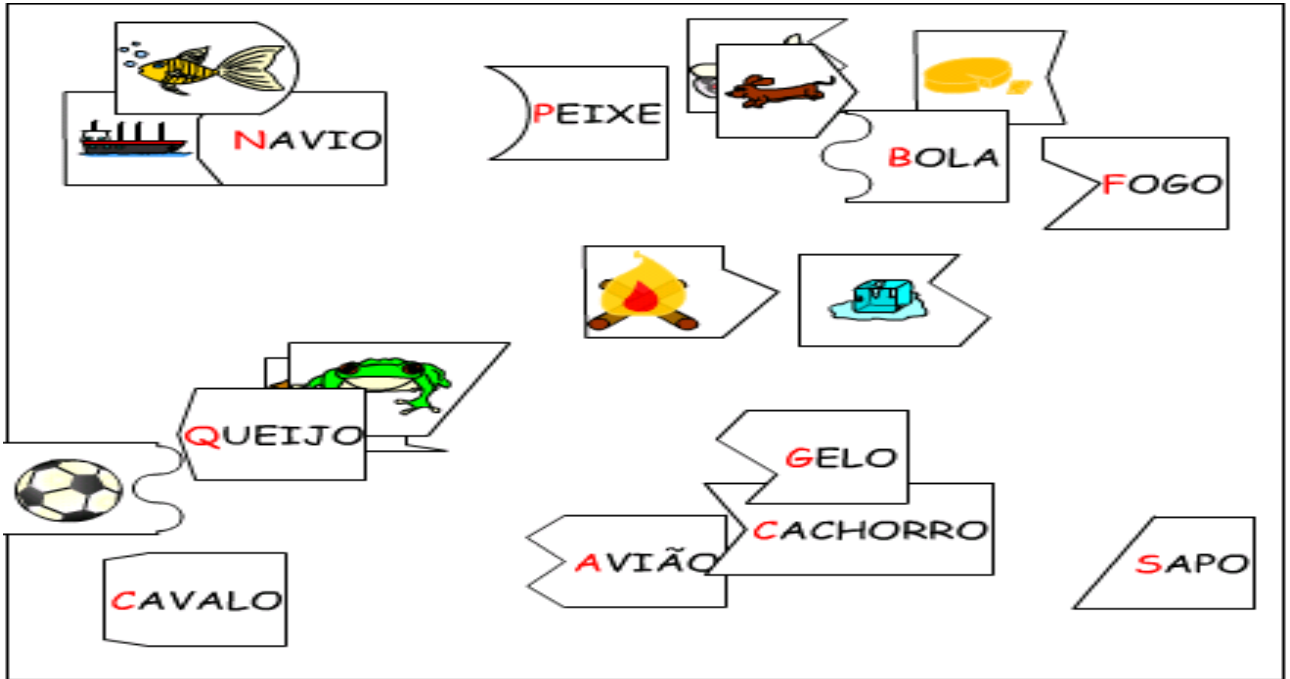


Figura 3: tela da atividade de Associação palavras e figuras  
 Fonte: drkaos.psico.ufrgs.br/jogos  
 Org.: Somavilla, C.

Conforme figura 4, vemos o jogo de formação de palavras. O aluno deverá formar o nome do objeto arrastando letra por letra. Esse jogo tem o objetivo de explorar o reconhecimento das letras do alfabeto e seus respectivos sons.

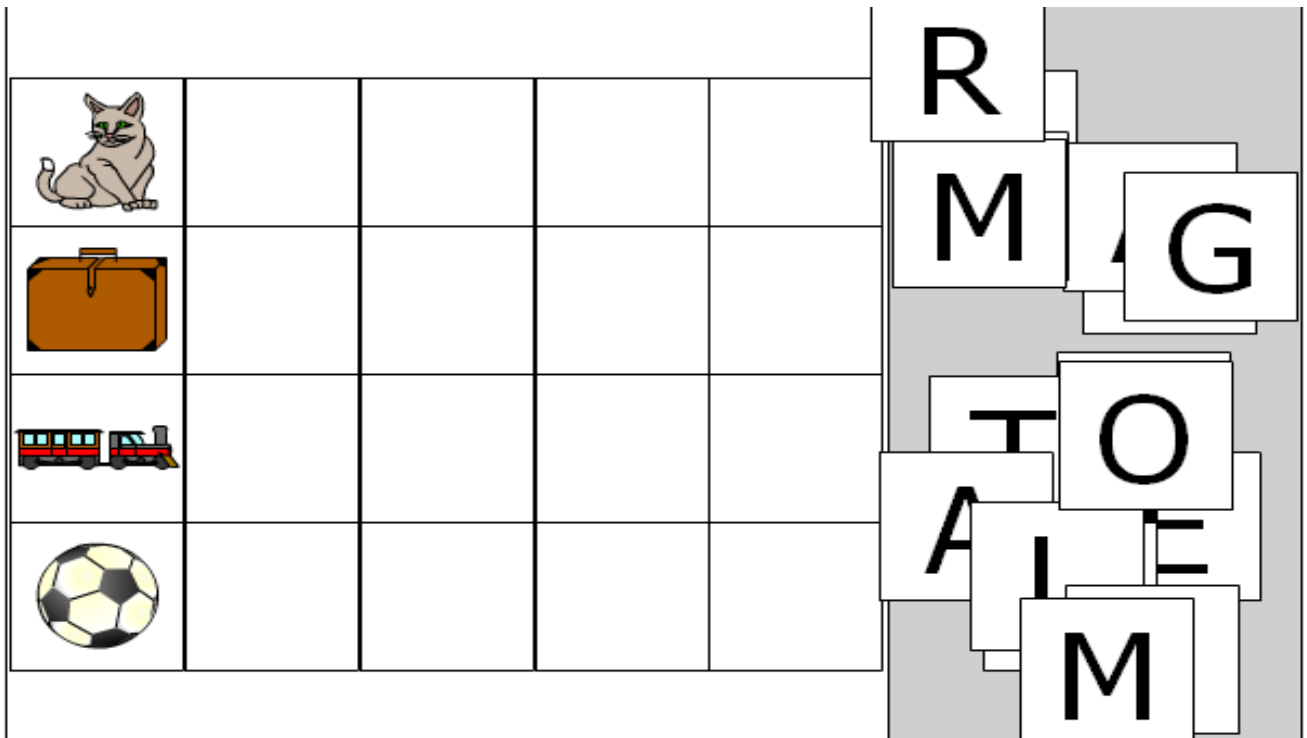


Figura 4: tela da atividade de formação de palavras  
 Fonte: www2.uol.com.br/eliana/  
 Org.: Somavilla, C.

A atividade de Caça-palavras visualizada na figura 5 deverá ser realizada encontrando nomes de frutas que estão ocultas no grande quadro de letras. Tem como objetivo levar a criança a encontrar ou identificar palavras completas.

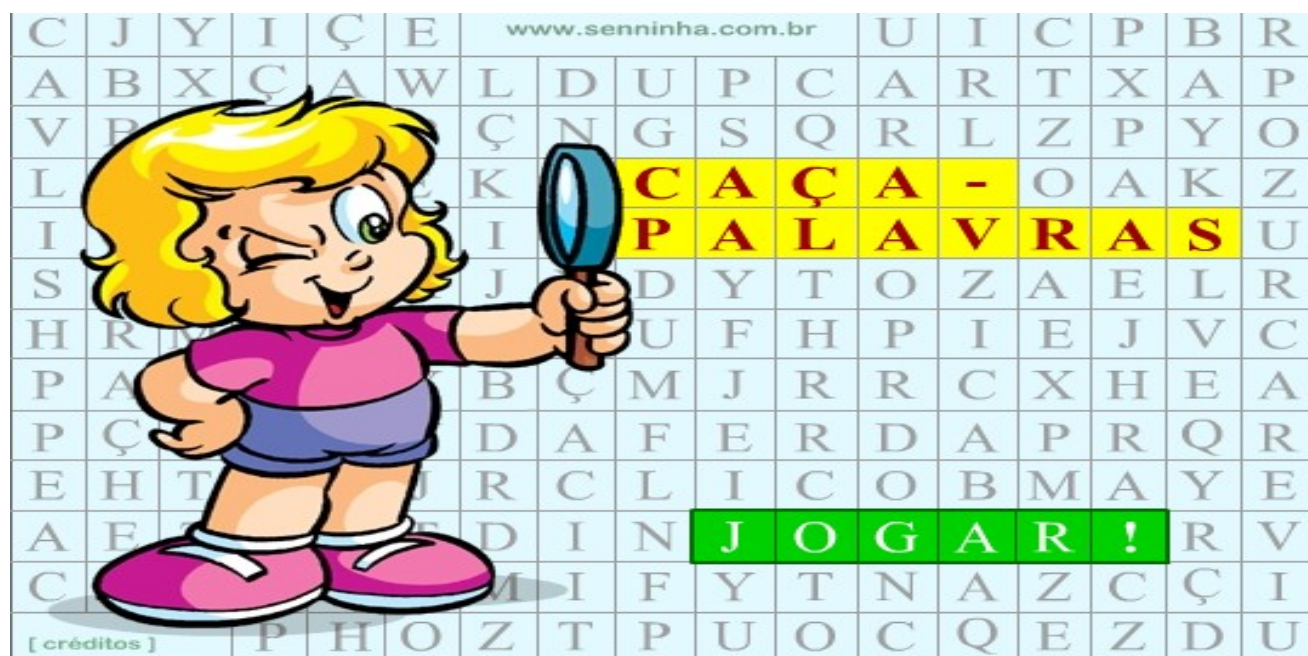


Figura 5: tela da atividade de caça-palavras  
 Fonte: senna.globo.com/senninha  
 Org.: Somavilla, C.

## 5 APLICAÇÃO E AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS

A aplicação dos softwares educativos com os alunos no laboratório ocorreu de forma tranquila. As crianças acompanharam as atividades com interesse e entusiasmo, não apresentando nenhum enfrentamento em relação ao desconhecido em informática.

Numa perspectiva construtivista os alunos foram encarados como participantes ativos, levaram-se em consideração os conhecimentos prévios, interesses, expectativas e ritmos de aprendizagem, no sentido de obter maior êxito no processo de ensino-aprendizagem dos mesmos.

No primeiro encontro realizado no laboratório de informática, foi-lhes apresentado o computador e seus periféricos, para conhecimento e exploração prévios antes da utilização dos softwares educacionais.

No segundo dia, partindo do pressuposto de que os alunos encontravam-se na hipótese pré-silábica da leitura e escrita, a qual é definida pela reprodução de rabiscos; e

a elaboração da escrita dos nomes é proporcional ao tamanho do objeto ou ser a que está se referindo, iniciou-se o trabalho utilizando o software Coelho Sabido Estrela Cintilante mais direcionado ao nível pré-escolar, no qual se trabalhou pontos importantes e necessários na tentativa de desenvolver conceitos que precisam ser adquiridos durante a alfabetização, como por exemplo: a linguagem através do reconhecimento de letras, construção de vocabulário, associação de letras com sons. Trabalhou-se também a lógica e o raciocínio (formas, tamanhos, cores, padrões, associações e classificações). Em um contexto interativo, as crianças realizaram atividades com visual atraente a partir da exploração do ambiente, da investigação e da descoberta.

Dando continuidade a aplicação dos softwares com os alunos do primeiro ano, no terceiro e quarto encontros continuou-se o trabalho com o Coelho Sabido Estrela Cintilante. Desenvolveu-se conteúdos de introdução à leitura, criação de histórias, memorização e senso crítico. A cada jogo realizado com sucesso os alunos passavam para um nível de maior dificuldade até concluí-lo, atingindo a etapa três.

Nas três sessões seguintes utilizou-se do software Menino Curioso, através de atividades lúdicas e recursos multimídias. Ao final de cada jogo, a animação registra o desempenho do aluno, e a tomada de decisão para o procedimento seguinte. É notável a alegria estampada no olhar de cada aluno demonstrando que o mesmo realizou a atividade com êxito.

Durante as três últimas sessões no laboratório de informática foi utilizado o site de Atividades Educativas. As crianças realizaram três jogos que envolviam quebra-cabeça, caça-palavras, associação de figuras e letras e formação de palavras, todos visavam auxiliar na alfabetização.

No decorrer das aplicações houve acompanhamento e intervenção da professora oportunizando momentos de reflexão e discussão, visando à construção de hipóteses e ampliando a leitura de mundo do aluno durante o processo de aprendizagem. É imprescindível no trabalho com as mídias, que o professor tenha conhecimento do significado do processo da aprendizagem, que entenda sobre o conteúdo que está sendo trabalhado e, que compreenda os potenciais do computador, para então, interpretar as idéias do aluno e intervir apropriadamente na realidade, de modo a contribuir na aprendizagem do educando.

A avaliação dos resultados foi realizada considerando o estágio inicial de aprendizagem da lecto-escrita dos alunos antes da aplicação dos softwares educativos e os resultados obtidos após o uso dos mesmos no laboratório.

Através da figura 6, podemos visualizar a testagem realizada anteriormente ao uso dos softwares no laboratório, caracterizando o nível pré-silábico da escrita dos alunos.

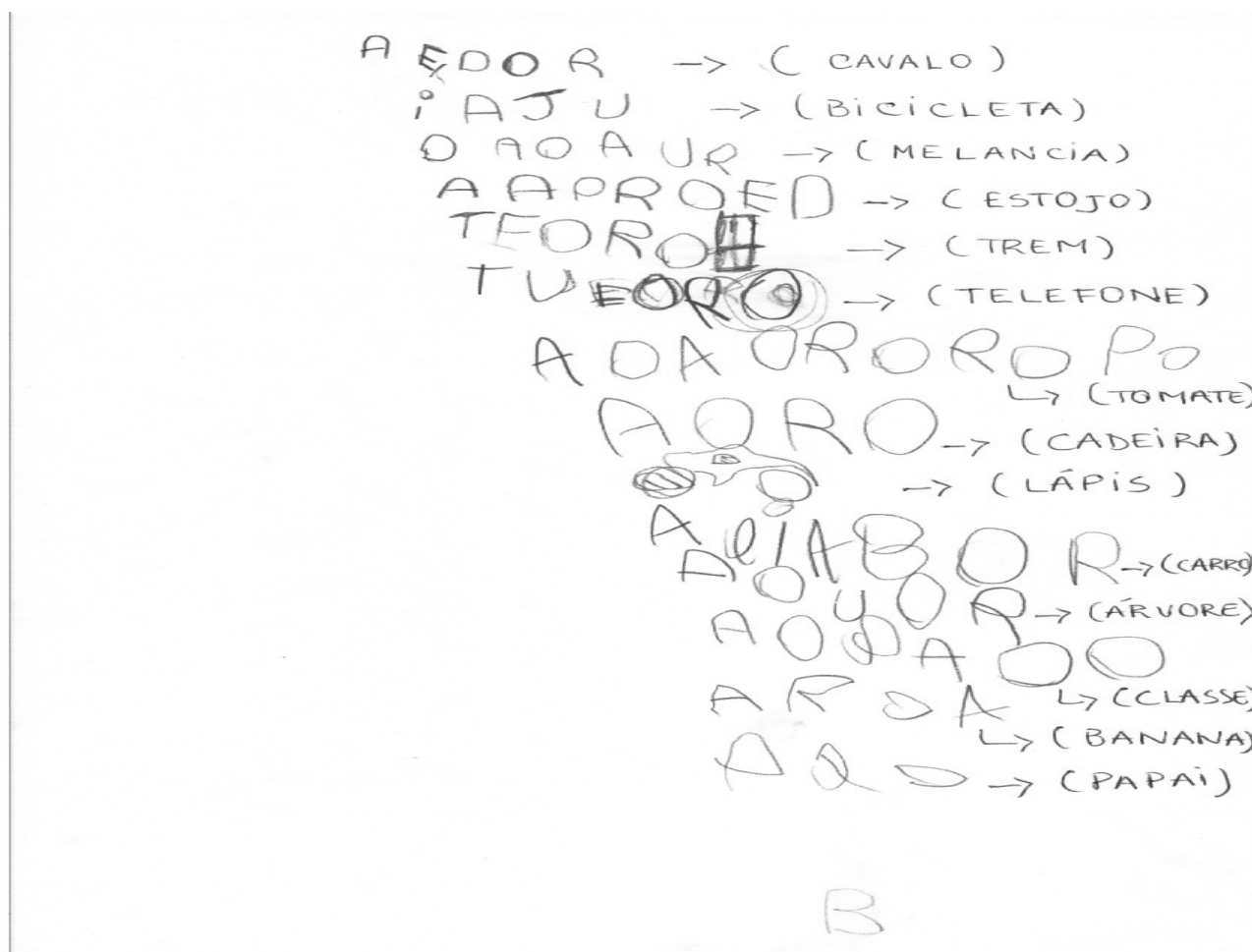


Figura 6: exemplo de testagem caracterizando o nível pré-silábico dos alunos  
 Fonte: teste realizado por alunos do 1º ano do Ensino Fundamental  
 Org.: Somavilla, C.

Os alunos que tiveram a oportunidade de usufruir dos softwares educacionais voltados ao processo de alfabetização contaram com extraordinária riqueza de informações, as quais foram conquistadas de maneira dinâmica e interativa. Eles se utilizaram de atividades diversificadas, atrativas, com movimentos, colorido, estimulação do raciocínio e dos sentidos, hipóteses dinâmicas de leitura e escrita, e o educador deixou de ser um mero reprodutor de conteúdos e passou a ser mediador/estimulador do aluno em sua descoberta de novos conhecimentos.

O uso dos jogos no computador desencadeou novos conflitos cognitivos nos alunos. Estes surgem não somente pela utilização das ferramentas em si, mas pela interação do sujeito com elas e, principalmente pela interferência do professor que poderá atuar como promotor do crescimento cognitivo do aluno.



Portanto, as crianças que estavam no nível pré-silábico obtiveram resultados gratificantes. Procurou-se priorizar as atividades que envolvessem letras do alfabeto por meio de jogos didáticos explorando a construção de palavras de forma divertida e prazerosa. A superação do nível pré-silábico para o nível intermediário, entre pré-silábico e silábico, foi uma conquista alcançada por três dos cinco alunos, portanto o trabalho continua. Com os outros dois alunos o resultado foi ainda melhor, houve um avanço do nível pré-silábico para o silábico. O resultado da aplicação dos softwares ficou comprovado, ambos alcançaram novos níveis no processo de alfabetização.

Na figura 7, vemos o resultado apresentado por três alunos caracterizando o progresso obtido na aquisição da escrita.

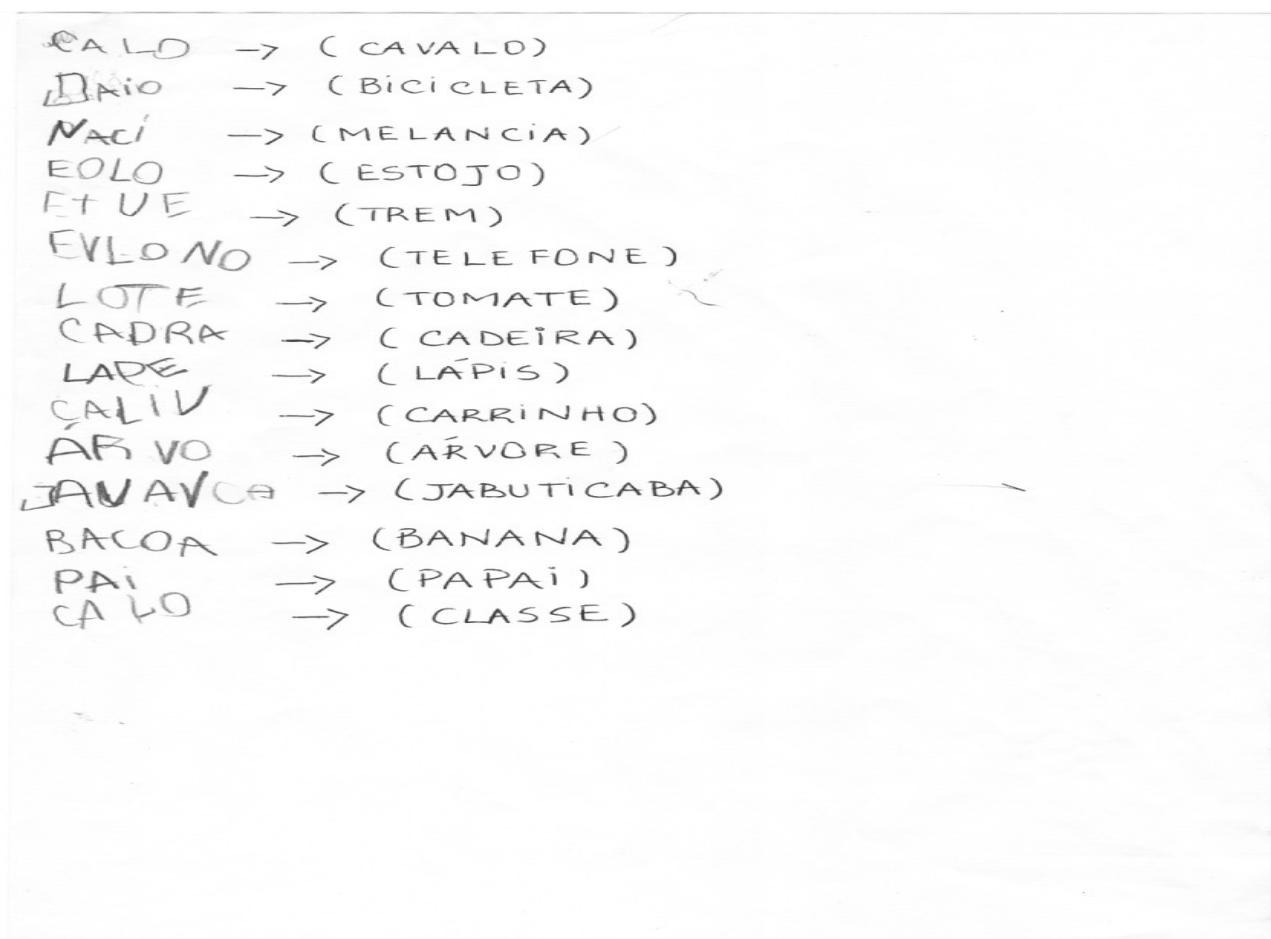


Figura 7: tela da testagem apresentada pelos alunos do nível intermediário entre pré-silábico e silábico  
 Fonte: teste realizado por alunos do 1º ano do Ensino Fundamental  
 Org: Somavilla, C.

Conforme figura 8, vemos o exemplo de testagem caracterizando o nível silábico atingido por dois dos cinco alunos submetidos às aulas de informática.

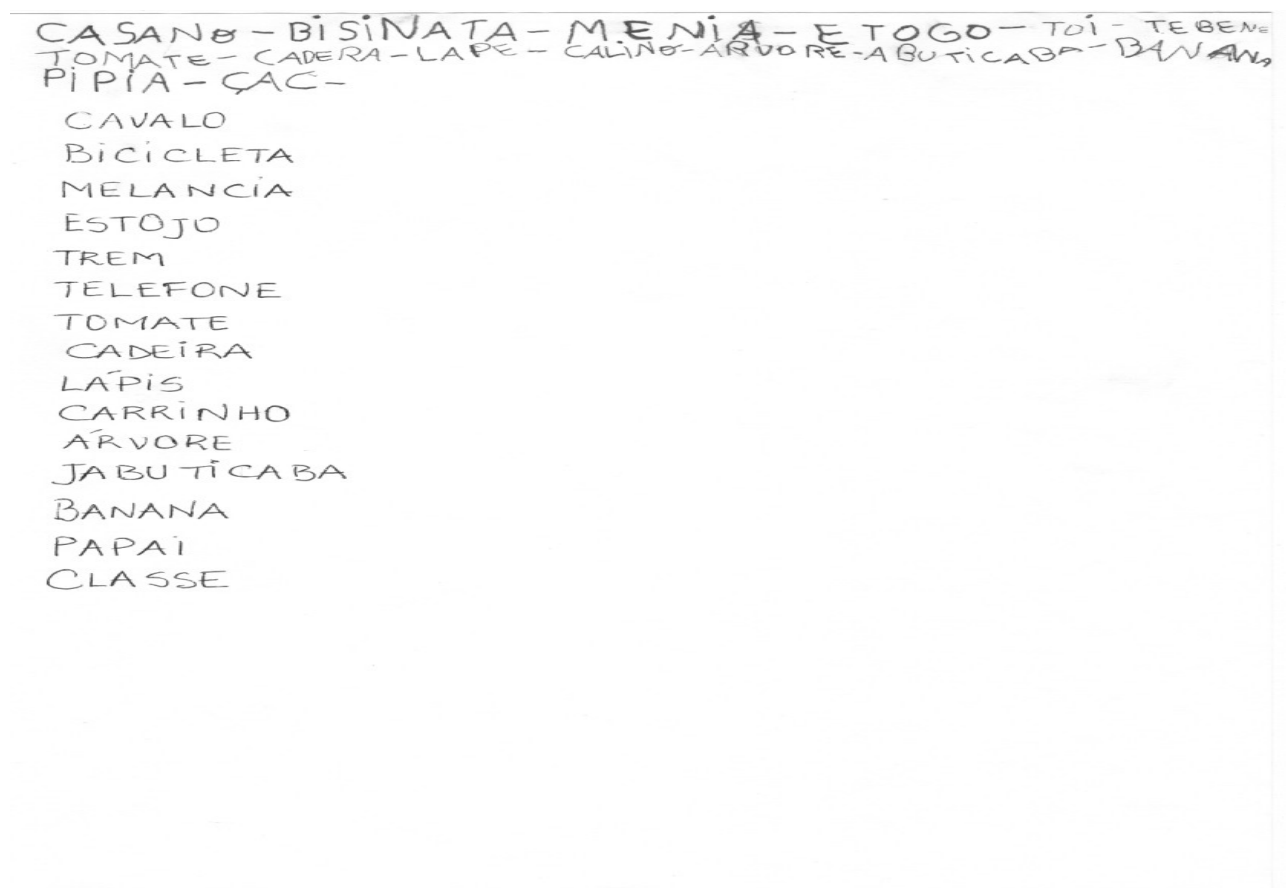


Figura 8: exemplo de testagem caracterizando o nível silábico  
Fonte: teste realizado por alunos do 1º ano do Ensino Fundamental  
Org.: Somavilla, C.

Analisando os resultados apresentados após a utilização dos softwares podemos afirmar que como forma diferenciada de trabalhar com alunos que apresentam algumas dificuldades de aprendizagem e que necessitam de reforço escolar, e também com o intuito de mostrar os reais benefícios da utilização de softwares educativos foram obtidos resultados excelentes.

O interesse e a assiduidade dos alunos foram muito bons, o que pôde ser constatado pelos resultados obtidos na aprendizagem. Os mesmos tiveram a oportunidade de aprender os conteúdos de forma diferenciada. Todos gostaram, e aprenderam a utilizar os jogos e atividades com facilidade e autonomia.

No entanto, o que houve de mais especial foi o fato de presenciar o crescimento na aprendizagem dos cinco alunos que participaram das atividades de reforço através da informática.

## CONCLUSÃO

Com base nos estudos feitos e apresentados neste trabalho, percebemos que o uso de softwares educativos na alfabetização se mostrou muito eficaz na apropriação dos atos de leitura e escrita. Os softwares voltados à aquisição da leitura e escrita levam o aluno a pensar, levantar e confrontar hipóteses, estabelecer relações oportunizando condições cognitivas favoráveis para o desenvolvimento de sua autonomia.

Dessa forma, podemos considerar os softwares educacionais como um recurso didático-pedagógico importante e significativo que auxilia o processo de ensino-aprendizagem no que tange os conteúdos escolares durante a alfabetização. Os softwares configuram-se em ferramentas de apoio motivador tanto para o educando quanto para o educador. As crianças são estimuladas a encontrarem soluções e a produzirem ou incrementarem seus conhecimentos, não se deparam com limitações em relação à aquisição do conhecimento.

Portanto, cabe salientar que a eficácia do uso dos softwares na alfabetização depende de práticas reflexivas e colaborativas por parte do professor, para com isso favorecer um melhor desempenho escolar. O contexto educacional exige a incorporação das novas tecnologias, mas cabe ao educador a responsabilidade de buscar e intervir para sistematizar as diversas ferramentas disponíveis, integrando-as como recurso pedagógico a fim de criar condições favoráveis de aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Moisés Pereira. 2003. **A informática como ferramenta auxiliar na construção do conhecimento dentro e fora da escola.** Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=411>> Acesso em: 25 ago. 2010.

BARBOSA, Laura Monte Serrat. 1998. **Projeto de Trabalho: uma forma de atuação psicopedagógica.** 2. ed. Curitiba: L.M.S, 1998.

BORDENAVE, Juan Diaz; PEREIRA, Adair Martins. **Estratégias de Ensino Aprendizagem.** 4.ed. Petrópolis: Vozes, 1982.

BRASIL. **Lei nº 9.394/96** de 20 de dezembro de 1996 – Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Disponível em: <<http://www.portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/tvescola/leis/lein9394.pdf>>. Acesso em: 18 ago. 2010.

FERREIRO, Emília. **Reflexões sobre alfabetização.** 20. ed.. São Paulo: Cortez. 1992.

FERREIRO, Emília e TEBEROSKI, Ana: **Psicogênese da Língua Escrita**. Ed. Artes Médicas. Porto Alegre. 4. ed.1991.

VALENTE, José Armando. **O uso inteligente do computador na educação**. 1997. Disponível em: <<http://www.proinfo.mec.gov.br/upload/biblioteca/215.pdf>> .Acesso em: 23 ago. 2010. Pátio – revista pedagógica. Editora Artes Médicas Sul. Ano 1, Nº 1.

LAGÔA, Ana. Como a criança aprende segundo Freinet. **Revista Nova Escola**, São Paulo. v. 74, p. 20-25, abril.1994.

\_\_\_\_\_. Como a criança aprende segundo Piaget. **Revista Nova Escola**, São Paulo. v. 76, p. 20-25, junho.1994.

LIMA, Adriana Flávia S. O. **Pré-escola e alfabetização, uma proposta baseada em P. Freire e J. Piaget**. 8. ed..Petrópolis:Vozes.1994.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à Educação do Futuro**. 8. ed. Perdizes, SP: Cortez, 2003.

PIETRO, Lílian Medianeira et al. **Uso das Tecnologias Digitais em Atividades Didáticas nas Séries Iniciais**. In: Renote – Revista Novas Tecnologias na Educação. V.3 Nº 1, 2005. Disponível em: <<http://www.cinted.ufrgs.br/renote/indicegeral-titulo.html#u>> Acesso em: 23 ago. 2010.

SILVA, Célia M. Onofre. **Criança-professor-computador: possibilidades interativas e sociais na sala de aula**. In: Revista de Humanidades V.21 Nº 2 2006: Disponível em: <<http://www.unifor.br/noticia/servlet/newstform.ns.presentation.NavigationServlet?publicationCode=1&pageCode=186&textCode=4788&date=currentDate>>. Acesso em: 19 ago. 2010.

EDUCATIVAS, Atividades. **Software Educacional**. Disponível em:<<http://www.atividadeseducativas.com.br>>. Acessado em 2 agosto de 2010.

SABIDO, Coelho. **Software educacional**. Disponível em: <<http://www.softmarket.com.br/buscasoftwares.asp?Busca=coelho+sabido>>. Acessado em 5 de agosto de 2010.

CURIOSO, Menino. **Software Educacional**. Disponível em:<<http://www.audiogamesbrasil.com/curioso.php>> . Acessado em 10 agosto de 2010.

SZUNDY, Paula Tatiane Carréra. **Os jogos no ensino-aprendizagem de leitura para crianças: a construção do conhecimento através de jogos de linguagem**. São Paulo. Dissertação (Mestrado em Lingüística Aplicada e Estudos da Linguagem) – Curso de Pós-Graduação em Lingüística Aplicada e Estudos da Linguagem, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. 2001.

VALENTE, José Armando. **Computadores e conhecimento: Repensando a Educação**. Campinas: Unicamp, 1993.

VALENTE, José A. e FREIRE, Fernanda M. P. (Org). **Aprendendo para a vida: os computadores na sala de aula**. São Paulo: Cortez, 2001.

Catiuce Somavilla – [catisomavilla@yahoo.com.br](mailto:catisomavilla@yahoo.com.br)

Profº. Ms. Edgardo Gustavo Fernández