

SOFTWARES EDUCACIONAIS NO CURRÍCULO DA EDUCAÇÃO INFANTIL.¹

Aline Santana Leal ²

Orientador Solange de Lurdes Pertile ³

RESUMO

Este artigo apresenta algumas reflexões sobre “ Softwares Educacionais no Currículo da Educação Infantil”, analisando a contribuição dos softwares infantis como instrumento pedagógico para as crianças com idade inferior a 7 anos. Posteriormente, discute-se a utilização dos Softwares educativos como ferramenta de auxílio na aprendizagem, analisando e verificando as possibilidades e as dificuldades apresentadas pelos alunos para trabalhar com jogos educativos no computador mesmo não estando alfabetizados. A metodologia utilizada será a aplicação de atividades com softwares educacionais para crianças do pré-escolar de uma escola de Sant’Ana do Livramento. Portanto, torna-se necessário fundamentar as diferentes abordagens sobre o tema em estudo verificando as contribuições dos softwares educacionais no currículo das crianças da educação infantil a fim de promover situações significativas de aprendizagem.

Palavras chave: Softwares Infantis/ Usabilidade/Aprendizagem.

ABSTRACT

This article presents some reflections on the use of educational software as an aid in teaching and learning of early childhood education by analyzing the contribution of children’s software as an educational tool for children under the age of 7 years. Later, discuss the use of educational software as a tool to help in learning, analyzing the activities of pré-school in a school of Sant’Ana do Livramento, checking the possibilities and the difficulties presented by the students to work with educational games on the computer, although those that are not literate. Therefore it is necessary to support the different approaches to the topic under study, to determine the contributions of educational software in the curriculum of early childhood education of children, in order to promote meaningful learning situations.

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 Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professor Orientador, Universidade Federal de Santa Maria.

Keywords: Children's Software/ Usability/ Learning.

1 INTRODUÇÃO

A questão de trabalhar informática com crianças da educação infantil, ainda é motivo de muita discussão por vários educadores. Considerando o fato do computador e tantas outras mídias fazerem parte do cotidiano é impossível deixarmos as crianças alienadas a esta realidade tão tecnológica em que vivemos. Motivadas por uma curiosidade insaciável de busca por informações e novos conhecimentos, a criança tem um jeito peculiar de realizar essas descobertas. Elas se entregam à aventura da descoberta e não deixam o medo do novo envolvê-las, diferentemente dos adultos “professores” que ainda relutam em inserir as mídias em seus planejamentos em especial o computador. Isso não significa que os pequenos terão aulas de informática, mas que o uso do mesmo seja um recurso a mais nas práticas pedagógicas dos professores de educação infantil, contribuindo assim para a formação da criança e para o conhecimento do mundo.

Esquece-se que esta geração cresce em meio a transformações tecnológicas significativas e o valor educativo do computador para a educação infantil será primordial para sua aprendizagem na sociedade atual.

Gallo (2002) aponta que em 1998 as Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação infantil já trazem incentivo para o uso das tecnologias na educação:

“Ao reconhecer as crianças como seres íntegros, que aprendem a ser e conviver consigo próprias, com os demais e o meio ambiente de maneira articulada e gradual, as Propostas Pedagógicas das Instituições de Educação Infantil devem buscar interação entre as diversas áreas de conhecimento e aspectos da vida cidadã, como conteúdos básicos para a constituição de conhecimentos e valores. Desta maneira, os conhecimentos sobre espaço, tempo, comunicação, expressão e natureza e as pessoas devem estar articuladas com os cuidados e a educação para a saúde, a sexualidade, a vida familiar e social, o meio ambiente, a cultura, as linguagens, o trabalho, o lazer, a ciência e a tecnologia (Parecer CEBO22/98, MEC)”.

Sabe-se que a educação infantil trabalha com sujeitos em formação e que ao realizar atividades com recursos informatizados o planejamento deverá ser articulado com ações que favoreçam uma proposta para o uso escolar coletivo, mas respeitando a individualidade de

cada criança a fim de promover aprendizagens significativas e não apenas de entretenimento para os pequenos.

O uso da informática através de softwares educacionais tem merecido destaque nas práticas educativas, pela possibilidade de criar ambientes de ensino aprendizagem individualizados, mas ao mesmo tempo adaptado às características individuais de cada aluno, agregados as vantagens que os jogos trazem consigo: entusiasmo, concentração, motivação e ainda influencia a motivação para aprendizagem.

Silva (2002) descreve experiências no âmbito da educação infantil em especial no tocante à formulação de projetos e sua implementação. Como exemplo de atividades que utilizam o computador foram citados trabalhos para desenvolver a relação espaço-temporal e o raciocínio lógico-matemático, desenvolver noções de espaço (direção, posição e disposição no espaço) e de tempo (ritmo, sequência temporal, agora, antes, dia, noite, etc.) desenvolver a coordenação viso motora, identificar as formas geométricas, cores, sequência numérica e sequência lógica. Mas para isso, deve-se escolher softwares que estejam de acordo com a proposta pedagógica

A abordagem da temática “O uso de softwares educacionais como auxílio no ensino-aprendizagem da Educação Infantil, analisando e avaliando, as contribuições que os mesmos podem proporcionar na aprendizagem das crianças em fase de alfabetização”, propicia a realização de uma pesquisa que envolve dados descritivos por meio da relação entre pesquisador e a realidade estudada. O tema tem um conjunto de indagações e questionamentos quanto ao uso dos softwares educacionais com crianças de faixa etária inferior a 7 anos:

- Será que a usabilidade dos Softwares Educacionais infantis atendem as crianças que estão na fase do letramento?
- Os Softwares Educacionais Infantis permitem que a criança solucione questões que ele propõe, diferentes daquelas apresentadas pelo jogo?
- Os recursos multimídia oferecem ajuda sob forma oral para crianças que não leem?
- Quais habilidades e competências as crianças desenvolvem na interação com softwares educacionais?

Considerando o fato das mídias, em especial o computador, universalizar-se, atingindo todas as realidades nas quais os alunos estão inseridos, o processo educativo e as práticas

pedagógicas não podem excluir-se a essa evolução. E muito menos a educação infantil pode ficar alheia a essas mudanças, sabendo-se que grande parte das crianças tem acesso ao computador ou tem em seu convívio pessoas que utilizam de alguma forma em seu cotidiano, tornando-se vocabulário corriqueiro em diálogos do dia a dia. Em função dessas mudanças não pode-se mais pensar nem praticar a pedagogia e o currículo da educação infantil como antes.

2 A CRIANÇA E O JOGO

Os jogos fazem parte da infância de toda criança, pois proporciona divertimento e alegria. Através dos jogos a aprendizagem torna-se inovadora, desperta o aluno para novas aprendizagens de forma lúdica e prazerosa.

Jogar para criança não significa apenas uma disputa, uma competição, e nem apenas um fruto da imaginação, da fantasia da criança. Faz parte do cotidiano infantil, tornando-se um canal de comunicação com o mundo adulto.

O jogo na Educação Infantil deve ser uma atividade espontânea da criança, onde a essência seja o elemento lúdico, o prazer proporcionado durante a atividade estimule a criatividade.

Incluir o jogo e brincadeira na escola tem como pressuposto, então o duplo sentido de servir ao desenvolvimento da criança, enquanto indivíduo, segundo Vygotsky:

No princípio da idade pré-escolar, quando surgem os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos ou esquecidos, e permanece ainda a característica do estado precedente de uma tendência para a satisfação imediata desses desejos, o comportamento da criança muda. Para resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se em um mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo. (Vygotsky, 1998, p. 122).

Segundo Vygotsky (1998), cada período do desenvolvimento tem uma atividade principal. Na idade pré-escolar, essa atividade é a brincadeira. O brincar é de suma importância para a criança, pois é através da brincadeira que esta passa a operar com significados, ou seja, confere sentido aos objetos e não apenas os manipula. O sentido dado a cada objeto é próprio de cada criança e, ao fazer isto, estará iniciando-se a formação do pensamento abstrato.

Ao jogar a criança estará estimulando a própria aprendizagem, aprenderá valores e atitudes sociais, pois o jogo sempre impõe regras que devem ser respeitadas.

O jogo poderá ser uma excelente ferramenta pedagógica, favorecendo aprendizagens significativas, onde a criança aprenderá e descobrirá sozinha as suas potencialidades construindo o conhecimento com autonomia diferentemente de outras práticas de ensino.

Algumas colocações de estudiosos do pensamento infantil (REVISTA NOVA ESCOLA, 2010, p.12)

“Na escola, as brincadeiras devem ter um fim em si mesmas, HENRI WALLON”.

“O brincar se dá de acordo com as faixas etárias, JEAN PIAGET”.

“O educador deve ampliar o repertório das crianças, LEV VYGTSKY”.

“Os jogos definem a organização cultural das sociedades, JOHAN HUIZINGA”.

Através da brincadeira e do jogo a criança aprenderá conceitos abstratos, que através da ludicidade tornarão-se fáceis de entender, diferentemente de outras práticas de ensino que não favorecem o desenvolvimento da autonomia.

3 TRABALHANDO COM SOFTWARES EDUCACIONAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Entre as novas mídias, o computador ocupa um lugar de destaque pelo poder de processamento de informação que possui. Neste contexto, o computador não pode ser visto como “modismo”, mas como uma ferramenta que poderá contribuir no processo da aprendizagem. Frente a esta realidade, a qualificação dos educadores deve favorecer uma reflexão sobre a relação entre teoria e prática e proporcionar a experimentação de novas alternativas pedagógicas. Isso não significa jogar fora as velhas práticas, mas sim, apropriar-se das novas, caminhando junto com a tecnologia e promovendo a transformação necessária. Na visão de Fischer (2000, p. 39):

“A criança tem o computador como um grande aliado no processo de construção do conhecimento porque quando digitam suas ideias, ou o que lhes é ditado, não sofrem frente aos erros que cometem. Como o programa destaca as palavras erradas, elas podem autocorrigir-se continuamente, aprendendo a controlar suas impulsividades e vibrando em cada palavra digitada sem erro. Neste contexto, podemos perceber que o errar não é um problema, que não acarreta a vergonha nem a punição, pelo contrário, serve para refletir e para encontrar a direção lógica da solução.”

Partindo do pressuposto que as aprendizagens são variadas, é necessário que o professor esteja em constante renovação e reflexão de sua prática, para que alcance as necessidades das crianças. Os softwares educacionais são excelentes alternativas como instrumento pedagógico, intimamente ligado à maneira de que essa tecnologia será usada, e não apenas como modismo ou inovação superficial de novas formas de aprendizagem.

Incluir atividades com softwares educacionais na rotina da educação infantil, precisa estar primeiramente embasado numa análise profissional competente acerca do que é possível a criança aprender do ponto de vista evolutivo e, segundo, no bom senso para definir o que estará de acordo com a proposta pedagógica e faixa etária dos nossos alunos. De acordo com Paduan (2000) há critérios interessantes para analisar softwares destinados à educação infantil:

- O material fornece condições para as crianças expressarem suas ideias em imagem, som, palavra e música?
- O programa oferece ajuda sob a forma oral para criança que não está alfabetizada?
- O programa permite que a criança compare o que escreveu com a escrita convencional?
- O programa permite a impressão das atividades propostas?
- O programa proporciona o contato com diferentes formas de escrita (letra cursiva e letra de imprensa)?
- O programa tem clareza nas ilustrações, facilitando o uso das crianças não leitoras?

Desta forma o uso adequado do software oportuniza o desenvolvimento integral e a organização do pensamento, bem como, desperta o interesse e a curiosidade, dos alunos, aspectos fundamentais para a construção do conhecimento.

3.1 SOFTWARES E ALFABETIZAÇÃO

Os softwares educacionais para a alfabetização devem levar em consideração o conhecimento prévio da criança. A utilização dos softwares para a alfabetização é mais uma alternativa de instigar o pensamento criativo, investigativo, abstrato das crianças. Por não saberem ler, ao explorar as fases do jogo, podem ter alguma dificuldade em executar as etapas seguintes, mas basta perceberem como o jogo funciona, qual sua sequência, objetivo, já

desvendam o processo, ou seja, aprende. Entretanto, é necessário que para sua utilização, o professor esteja familiarizado com eles.

Pode-se dizer que o lúdico, através dos softwares educacionais deveria ser comumente e amplamente utilizado em sala de aula, porém, para que se aproveite todo seu potencial, antes de sua aplicação, é necessária uma reestruturação da rotina escolar, o professor precisa estar familiarizado com os softwares para que a atividade favoreça o objetivo da aprendizagem.

Somente utilizar os softwares educacionais como uma atividade lúdica, sem um fim pedagógico planejado, sem critérios definidos, e sem conhecimento prévio do profissional que irá utilizá-lo, é apenas, proporcionar mais um “brinquedo” ou ainda entretenimento para as crianças.

Conforme Flores (1996, p. 86-89) deve-se seguir algumas lições, tais como:

- a) Não basta jogar computadores para os alunos ou para os professores. Deve haver um esforço na formação dos professores em utilizar qualitativamente este instrumento.
- b) A tecnologia não aumenta espontaneamente o desempenho dos alunos. Aumenta sim, a necessidade de o professor mediar o processo do aprendiz.
- c) Alta tecnologia não significa qualidade, falha-se ao acreditar cegamente em interatividade e multimídia. Ter a rede de pesca não significa ter o peixe.
- d) Nenhum equipamento ou programa substitui um bom projeto educacional.

No desenvolvimento de atividades com softwares o que fará a diferença em sala de aula será a postura do professor, seu comprometimento em realizar um trabalho eficaz e continuo nas séries seguintes a educação infantil para que a interatividade com esses jogos sejam realmente ferramentas pedagógicas de alfabetização.

3.2 PAPEL DO PROFESSOR

A verdadeira função do professor não deve ser a de ensinar, mas sim a de criar condições de aprendizagem. De acordo com Fonseca (2001, p.2):

“É preciso lembrar que os computadores são ferramentas como quaisquer outras. Uma ferramenta, sozinha, não faz o trabalho. É preciso um profissional, um mestre no ofício, que a manuseie, que a faça fazer o que ele acha que é preciso fazer. É preciso, antes da escolha da ferramenta, um desejo, uma intenção, uma opção. Havendo isto,

até a mais humilde sucata pode transformar-se em poderosa ferramenta didática. Assim como o mais moderno dos computadores ligado à Internet. Não havendo, é este que vira sucata.

Muitos professores evitam inserir softwares em seus planejamentos, pois acreditam que as crianças terão dificuldade para interagir com o jogo e também, com as funções do computador, sem perceber que a tecnologia e a interatividade com inúmeras mídias fazem parte do cotidiano dessa nova geração.

Diferentemente da sala de aula, com o quadro e o giz, o aprendizado através dos softwares educacionais impulsiona a criança a querer mais, a não se contentar em aprender apenas o que se lhe apresenta. Elas querem desvendar as fases do jogo, urgem em avançar, ir além, ser melhor. Seja porque estão sendo desafiadas, seja porque o design do jogo é mais atrativo pela imagem, colorido, propaganda visual que dizem muito mais do que a escrita. A aprendizagem através dos softwares liberta a imaginação das crianças que se transformam em agentes ativos de sua própria aprendizagem.

Assim, aprendem de maneira prazerosa, aliando o lúdico à aprendizagem escolar e alfabetizando-se para além do mundo das letras. Alfabetizando-se globalmente, significativamente, desenvolvendo habilidades e capacidades múltiplas e letrando-se ao seu tempo.

Pode-se afirmar que o sucesso de um software depende não apenas da forma como foi concebido, mas principalmente pelo modo de utilização do professor. A escolha de um software é associada à proposta pedagógica do professor. Parafraseando Sette et al. (1999, p.26) almeja-se que um software apresente as seguintes características:

- Explore a criatividade, a iniciativa e a interatividade, propiciando ao aluno a postura ativa diante da máquina e do sistema;
- Desperte a curiosidade;
- Incentive o trabalho cooperativo e interdisciplinar;
- Estimule ou não a competitividade (de acordo com a linha pedagógica adotada) nas diversas dimensões (com relação aos colegas, ao computador, a si próprio etc.);
- Estimule a reflexão, o raciocínio, a compreensão de conceitos;
- Ressalte a importância do processo em vez do resultado obtido (ganhar ou perder, certo ou errado);

- Encoraje o alcance dos objetivos propostos, evitando-se as tentativas irrefletidas sobre o processo e levando-se em consideração a dimensão tempo;
- Provoque mudanças desejáveis no processo ensino/aprendizagem;
- Propicie a construção do conhecimento;
- Contemple aspectos de linguagem (faixa etária, gênero, ambiente...);
- Considere aspectos socioculturais, éticos, pedagógicos etc.;
- Estimule o aluno a propor e resolver problemas.

“O que a criança é capaz de fazer hoje em cooperação, será capaz de fazer sozinha amanhã. Portanto, o único tipo positivo de aprendizagem é aquele que caminha à frente do desenvolvimento, servindo-lhe de guia. (...) O aprendizado deve ser orientado para o futuro, e não para o passado (Vygotsky, 1989, p.89)”.

Ao se escolher um bom software é importante analisar a interatividade que o mesmo proporcionará ao aluno, ao professor e as possibilidades em relação a aprendizagem. Alguns softwares não apresentam boa qualidade subestimando a capacidade criadora da criança ao dar respostas óbvias e sem alternativas.

4 ALFABETIZAÇÃO NA ERA DIGITAL

Antes de conhecer a escrita na escola, a criança já convive com ela, e antes mesmo atentar à palavra escrita, sente-se atraída pela imagem, pelo colorido que dizem muito mais para ela do que as palavras. A criança através das brincadeiras e jogos aprende a usar socialmente a escrita.

A tecnologia está em alta, o mundo está passando por uma revolução tecnológica, há casos positivos e negativos no uso do computador, e a maioria dos alunos estão inseridos nessa mídia tecnológica, uma das mais completas, em que as imagens, o movimento, a interatividade atraem esse novo modelo de aluno cada vez mais cedo.

Baseada nessa nova realidade a pesquisa apresenta uma análise dos softwares educacionais utilizados com alunos da educação infantil, observando como a prática da leitura

e escrita de crianças em fase de alfabetização está sendo trabalhada através dos softwares educacionais diferentemente das técnicas tradicionais.

Lévy (1998, p.29) afirma que:

“Já no começo do século XXI, as crianças aprenderão a ler e escrever com máquinas editoras de texto. Saberão servir-se dos computadores como ferramentas para produzir sons e imagens. Gerirão seus recursos audiovisuais com o computador, pilotarão robôs... (...) O uso dos computadores no ensino prepara mesmo para uma nova cultura informatizada.”

Cabe ressaltar aqui que os jogos tradicionais jamais perderão seu espaço nas aprendizagens significativas dos alunos da educação infantil, mas ao mesmo tempo reconhece-se que a inclusão digital é uma realidade incontestável.

5 SOFTWARES NA SALA DE AULA

A presente pesquisa será baseada na observação das atividades desenvolvidas no laboratório de informática dos alunos da educação infantil de uma escola municipal de Sant'Ana do Livramento.

Serão selecionados alguns softwares para as crianças do pré-escolar interagirem durante um mês com duas horas semanais com os jogos no laboratório de informática da escola. Os 20 alunos serão organizados em grupos de forma com que os mesmos consigam interagir com todos os softwares.

O que se pretende é investigar as habilidades e competências apresentadas pelos alunos da turma de pré-escolar que tem contato com o lúdico através dos softwares educacionais de alfabetização. Busca-se responder ao problema levantado no projeto de pesquisa: Qual a contribuição dos softwares educacionais para crianças com idade inferior a 7 anos em fase de alfabetização?

As atividades desenvolvidas com os alunos do pré-escolar seguiram um roteiro:

- Apresentação da sala de informática e explicação da importância desta forma de comunicação no mundo atual.
- Identificação da estrutura física do computador e suas funções básicas (monitor, teclado, mouse...)
- Utilização e controle do mouse (computador e notebook).
- O alfabeto no teclado (teclar as letras na ordem do modelo).

- Exploração dos nomes dos alunos da turma (com auxílio do crachá, escrever o seu nome utilizando editor de texto).
- Trocar crachás e escrever o seu nome e o dos colegas (imprimir).
- Diferenciar números e letras e sua localização no teclado.
- Interação com softwares infantis.

Durante as atividades no laboratório de informática os alunos do pré-escolar interagiram com os softwares: Mundo dos Bichos, Dally Doo, Coelho Sabido, Baby Fun, Alfabetização-Vogais I e II, Alfabetização-Consoantes I, Brincando no Sótão da Vovó, Be-a-Bá do Crispim, A Festa do Ursinho de Pijama e ABC do Sebran.

A maioria dos softwares analisados trazem textos escritos e falados para orientar as atividades propostas evidenciando com cores diferentes a palavra, à medida que ela vai sendo lida, com o objetivo de salientar visualmente o que está sendo dito. A tentativa é a de ligar a audição à visão, a fim de favorecer e facilitar a interatividade entre jogo e jogador. No software “A Festa do Ursinho de Pijama”, que conta uma história, a tentativa é de salientar visualmente a palavra que está sendo dita, a diferença é que faz isso através do que usualmente chamamos de "carta enigmática", onde as palavras são substituídas por figuras correspondentes, essa atividade oferecida pelo jogo é um recurso bem atrativo para os alunos, pois sentiram-se desafiados a desvendar a linguagem oculta que os desenhos representavam tornando a interação com esse software prazerosa e divertida.

Os programas como, Alfabetização – Vogais I e II, Alfabetização - Consoantes I, Brincando no Sótão da Vovó, Be-a-Bá do Crispim, voltam-se basicamente para a apresentação do alfabeto e de palavras que iniciem ou terminem com a letra apresentada. A busca de determinada palavra é feita através do mouse, ou teclado. Na interação com esses softwares os alunos no primeiro contato gostaram, principalmente as crianças que tem pouco ou nenhum contato com o computador, já aqueles acostumados a jogar no computador não só na escola mas em casa também, sentiram a necessidade de atividades mais desafiadoras, com maior nível de dificuldade e isso deixou esses alunos desinteressados antes da aula terminar.

No programa Baby Fun, que se propõe a alfabetizar crianças a partir dos dezoito meses, as letras do alfabeto são apresentadas de maneira estilizada, sendo pronunciadas em voz alta. Ao clicar a letra correspondente no teclado, vão aparecendo figuras que começam com aquela letra. A participação das crianças com esse jogo foi muito gratificante porque

podiam ir contornando a letra enunciada com cores diversas através do controle do mouse, e iam associando palavras que já eram conhecidas por elas com as apresentadas pelo jogo.

No ABC do Sebran as crianças tiveram dificuldade para desenvolver as atividades propostas, mesmo tendo doze exercícios diferenciados e lúdicos, pois a ergonomia do programa não atende a necessidade das crianças não alfabetizadas, os textos só aparecem na forma escrita e não na forma oral o que limitava a autonomia em jogar sozinho sem o auxílio de alguém leitor, então clicavam nos ícones aleatoriamente sem entender o jogo. Os alunos que conseguiram realizar as atividades propostas pelo programa acabaram decorando as respostas sem construir e reconstruir hipóteses sobre o funcionamento da língua escrita.

Ao interagir com o software Dally Doo as crianças adoraram e não encontraram muitas dificuldades para jogar pois a interface é interativa e atraente, quem conduz a criança é dragãozinha Dally Doo que dá orientações por todo o programa, explicando como interagir e participar das atividades propostas. Os botões são coloridos e animados, o que atrai a atenção. A movimentação no software é feita através do mouse e os feedbacks se dão através de áudio (som de erro e som de acerto durante a atividade, palmas no final) e ainda, ao fim da atividade mostra um balãozinho dizendo “Muito Bem” e incentivando a continuar interagindo com o software.

O software Mundo dos Bichos conta histórias de animais e através do mouse as crianças vão conhecendo quem são, onde vivem, cores, formas, seus sons, habitats...nessa atividade os alunos também sentiram a necessidade de exercícios mais elaborados onde exigisse soluções de problemas ou desvendar algum enigma.

6 RESULTADOS DA PESQUISA

Os softwares utilizados nas atividades com as crianças do pré-escolar foram analisados de acordo com critérios definidos em uma tabela, considerados importantes pelo pesquisador para uma eficaz interação do aluno com o jogo.

Softwares	Faixa etária definida	Permite impressão	Ajuda oral	Diferentes escritas
Mundo dos Bichos	x		x	
Dally Doo	x		x	
Coelho Sabido	x	x	x	x
Baby Fun	x		x	
Alfabetização-vogais Ie II	x		x	
Alfabetização-Consoantes I	x		x	
Brincando no Sótão da Vovó	x		x	
Be-a Bá do Crispim	x		x	
A Festa do Ursinho de Pijama	x		x	
ABC do Sebran	x			

Os softwares educativos analisados neste trabalho mostram que alguns exercícios assemelham-se aos exercícios praticados na pedagogia tradicional e apresentam-se como práticas inovadoras de aprendizagem. Deve-se testá-los anteriormente antes de apresentá-lo a turma, pois alguns dos jogos são apenas de memorização e decodificação dos grafemas e no que se refere à alfabetização exige-se um trabalho mais aprofundado quanto à compreensão da língua escrita.

O computador é ideal como ferramenta de ensino,mas ao trabalhar-se com qualquer software educacional, sem definir critérios de acordo com a faixa etária das crianças que irão utilizá-los, manterão-se as práticas do ensino tradicional no que concerne à escrita e a leitura, as atividades serão basicamente de decodificação do código escrito através da mecanização.

O que observou-se durante as aulas foi que apesar da dificuldade em interagir com alguns exercícios propostos pelos programas, à brincadeira lúdica torna-se um excelente instrumento de aprendizagem com bastante eficácia, pois os alunos demonstram mais interesse em apropriar-se e construir o conhecimento, por meio deles desenvolvem habilidades e conteúdos como: coordenação motora, memória, raciocínio lógico, percepção visual e auditiva, aquisição do conceito de letras e números, associação de numerais integrando prazer e aprender de forma dinâmica diferentemente das práticas tradicionais onde são utilizados lápis e caneta.

Os alunos demonstraram mais interesse e concentração em interagir com o software Coelho Sabido.

Dos softwares selecionados para as atividades com os alunos, realmente o que mais apresenta características com o objetivo da alfabetização é o software Coelho Sabido onde as crianças podem manipular blocos de letras, escrever seu próprio texto e imprimir a própria produção sendo esta, uma alternativa a mais para testarem seus conhecimentos sobre a língua falada e escrita.

Com isso percebeu-se que os alunos tiveram mais dificuldade com softwares que foram selecionados como educativos e no âmbito geral “educação infantil” e não pela faixa etária. Os alunos observados tem entre 5 e 6 anos e estão na fase do letramento, logo, alguns dos softwares apresentados, por não serem destinados a idade deles, não consideraram a individualidade de cada criança e os processos envolvidos no sistema da escrita (Como a criança aprende a ler e escrever?).

Emilia Ferreiro (1982, p.2) define quatro níveis na psicogênese da alfabetização: Hipótese pré-silábica, Intermediário I, Hipótese Silábica, Hipótese Silábico-alfabética e Hipótese Alfabética. Onde, de acordo com esses níveis a criança aprende a ler e escrever baseados em atividades e exercícios que ela terá capacidade cognitiva para desenvolver. Ainda, muitos professores e principalmente os pais concebem a ideia de que o pré-escolar é um intensivo preparatório para o ensino fundamental, que deverão estar treinados para alfabetização. Anseia-se em treinar a criança com exercícios de prontidão, que se limitam ao adestramento, ao treino das habilidades que lhe serão exigidas somente na escola, não garantindo torná-la leitora e escritora.

Não pode-se esquecer que muitos softwares classificados como educativos induzem apenas ao consumismo, garantindo inovações milagrosas nas práticas de ensino através da tecnologia.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização de softwares como instrumento de aprendizagem tem seu papel garantido, no que concerne a ludicidade e ao divertimento no sentido de promover a apropriação do Sistema de Escrita Alfabética diferentemente das atividades realizadas no ensino tradicional. Através da interação com softwares as aulas tornam-se mais atrativas, a criança socializa o conhecimento e motiva-se para descobrir o mundo letrado. Porém a aprendizagem não pode limitar-se apenas ao desenvolvimento das habilidades perceptivas de memória visual, motricidade específica, lateralidade, figura/fundo etc.

Os softwares analisados e que estão sendo utilizados por essa turma de pré-escolar, são excelentes alternativas para tornar o ensino mais eficaz e mais estimulante. A tecnologia em especial o computador está a nossa disposição para inovar as práticas pedagógicas, mas ainda sob vários aspectos discute-se sua utilização no que se refere à alfabetização no treinamento das habilidades. Muitas das atividades oferecidas aos alunos durante a interação com os jogos assemelham-se a exercícios trazidos nas antigas cartilhas alfabetizadoras, como ligar um objeto a outro, contornar letras com o auxílio do mouse. Este tipo de exercício é um ponto negativo em relação a alfabetização, então serão as velhas práticas tradicionais disfarçadas como “novas”. O que se espera ao inserir softwares no currículo da educação infantil é realmente produzir e proporcionar conhecimento de forma diferenciada, mas fazendo-se uma reflexão, que tecnologia nem sempre significa qualidade.

Outra questão a ser analisada é a interação do aluno nas respostas aos jogos, à maioria deles aponta três chances apenas de respostas e logo após já revela a correta. Além da ludicidade e do “aprender brincando” a compreensão do texto pela criança também tem sua importância na alfabetização, e para chegar a esse ponto, as estratégias e as hipóteses de decifração são caminhos e procedimentos importantes.

A conclusão a que se chega após a análise dos softwares voltados para a alfabetização é que a criança motiva-se a aprender brincando através da interação com os mesmos, mas há um longo caminho a ser percorrido nas práticas pedagógicas. Para os softwares contribuírem na aprendizagem das crianças na faixa etária inferior a 7 anos e em fase de alfabetização é preciso estabelecer alguns requisitos básicos na seleção dos mesmos como: fazer inicialmente um diagnóstico da turma com a qual irá trabalhar para definir o nível de conhecimento linguístico em que estão, para potencializar um trabalho que respeite a individualidade e potencialidades de cada um. Outro fator relevante é o papel do professor, pois para inserir práticas inovadoras como o uso de softwares na sala de aula é preciso conhecer a ferramenta

com a qual irá se trabalhar, os objetivos que se quer alcançar a fim de fazer as intervenções adequadas durante o trabalho, observando, interagindo, orientando e entendendo a construção do conhecimento pelo seu aluno.

A interface também é um ponto positivo na escolha do software que será utilizado, o som, a música, a voz de outra criança e desenhos com detalhes facilitará a interação das crianças. Optar também por programas onde a criança possa fazer intervenções como trocar o formato da letra ou continuar uma história e depois imprimir são fatores importantes a serem considerados.

O que realmente importará será o bom senso do profissional da educação ao incorporar softwares educativos em suas práticas pedagógicas contextualizando a sedução das imagens, do movimento, dos aspectos lúdicos, presentes em grande parte destes materiais, uma reflexão mais aprofundada sobre as concepções de alfabetização que os programas poderão oferecer na aprendizagem. Será fundamental a postura de educadores comprometidos com uma educação diferenciada, mas acima de tudo com qualidade, de nada adiantará inserir softwares na rotina da educação infantil e não dar o auxílio e suporte necessário para que as crianças socializem o conhecimento através das mídias.

Há muito ainda que refletir e repensar sobre formas de ampliar a percepção a respeito da melhor forma de trabalhar a questão da alfabetização com crianças pequenas, mas pode-se considerar que os softwares serão fundamentais para essa nova geração que ocupam as salas de aula, desde que escolhidos e utilizados com critérios bem definidos.

REFERÊNCIAS

BATISTA, Antonio Augusto Gomes et.al. **Pró-Letramento - Alfabetização e Linguagem.** Fascículo 1 Capacidades Linguísticas: Alfabetização e Letramento. p.10, 2008.

FISCHER, Julianne. **Sugestões para o Desenvolvimento do Trabalho Pedagógico,** 2000.

FLORES, Angelita Marçal. **A Informática na Educação: Uma Proposta Pedagógica.** Tubarão, 1996. p.86. Monografia (Especialização em Informática). Coordenadoria do Curso de Especialização em Informática.

FONSECA, Lúcio. **Tecnologia na Escola, 2001.** Disponível em: <http://www.aescola.com.br/aescola/seções/20tecnologia/2001/04/0002>. Acesso em: 24/07/2011.

FOUCAMBERT, J. **A Criança, o Professor e a Leitura.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1998

FOUCAMBERT, J. **A Leitura em Questão.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1998

GALLO, Simone Andréa D'Avila. **Informática na Educação Infantil: Tesouro ou Ouro de Tolo?** 2000, Disponível em: <<http://www.anped.org.br/reunioes/25/excedentes/5/simoneandreaGallo07.ref>> Acesso em :18/07/2011.

LÉVY, P. A Máquina Universo: **Criação, Cognição e Cultura Informática.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

LIMA, Sandra Vaz. **“O jogo no processo de ensino e Aprendizagem”.** Disponível em: 23/02/2008 <<http://www.artigonal.com/educacao-artigos/o-jogo-no-processo-de-ensino-e-aprendizagem-340331.html>>. Acesso em:18/07/2011.

MONTEIRO, Eduardo. Inclusão digital - Educar na cultura digital. **Revista Pedagógica Pátio**, p.36. Novembro 2009/Janeiro 2010.

PADUAN, Valéria Santos. **Informática a Educação. Repensando O uso do computador nas Escolas de Educação Infantil e Ensino Fundamental.** 2002, Disponível em: <http://biblioteca.universia.net/html_bura/ficha/params/id/595861/.html>

PARECER N°22/98-CEBO-MEC Aprovado em 17/12/98

PILLAR, Esther Grossi. **Didática da Alfabetização.** Ed. Paz e Terra. 9. ed., Vol.1, 1990.

REVISTA NOVA ESCOLA. **“Hora de Brincar - Um Guia de jogos, brinquedos e brincadeiras para a creche e a pré-escola”**. Teoria da Diversão. Edição Especial Nº 33, P.12 e 13. Ed. Abril. Setembro, 2010.

SETT, S. S. et. al. **Formação de Professores em informática na Educação**. Disponível em: <http://www.proinfo.gov.br>. Acesso em: 24/07/2011

VYGOSTKY, L. et al. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo, Martins Fontes, 1989.

VYGOSTKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.