UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL REI
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA - UFSJ
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

JUSSARA CARNIELE DE CARVALHO

O USO DE JOGOS E SOFTWARES EDUCATIVOS DIGITAIS NA APRENDIZAGEM DA LEITURA E DA ESCRITA

SÃO JOÃO DEL REI- MG

2019

JUSSARA CARNIELE DE CARVALHO

O USO DE JOGOS E SOFTWARES EDUCATIVOS DIGITAIS NA APRENDIZAGEM DA LEITURA E DA ESCRITA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para obtenção do Título de Especialista em Mídias na Educação da Universidade Federal de São João Del Rei.
Orientador: Prof. Dr.Humberto Mendes Mazzini

SÃO JOÃO DEL REI- MG
2019

JUSSARA CARNIELE DE CARVALHO

O USO DE JOGOS E SOFTWARES EDUCATIVOS DIGITAIS NA APRENDIZAGEM DA LEITURA E DA ESCRITA

Orientador: Professor Dr. Humberto Mendes Mazinni
Universidade Federal de São João Del Rei

Examinadora :Professora Ms. Maria Rita Rocha do Carmo
Universidade Federal de São João Del Rei

Examinadora: Professora Ms. Hasla de Paula Pacheco
Universidade Federal de Minas Gerais

São João Del Rei
23/03/2019

DEDICO este estudo aos meus filhos, Gabriel e Rafael, pela compreensão frente a minha relativa ausência durante a realização deste trabalho de conclusão de curso

AGRADEÇO a Deus por essa oportunidade e por me conceder força na realização deste trabalho.
À minha mãe e meus filhos que são parte importante e imprescindível neste processo.
À tutora à distância Professora Mª Hasla de Paula Pacheco, pela gentileza e constante presença.
Ao orientador Professor Dr. Humberto Mendes Mazinni, pelas orientações e apoio.
Aos membros da equipe técnica e pedagógica do curso de especialização à distância em Mídias da UFSJ.
E aos colegas do curso por trilhar e dividir comigo esta empreitada.

Os verdadeiros analfabetos são os que aprenderam a ler e não leem.
Mario Quintana

RESUMO

CARVALHO, Jussara Carniele de. O uso de jogos e softwares educativos digitais na aprendizagem da leitura e da escrita. 2019. 33. f. Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade Federal de São João Del Rei.

O presente trabalho tem como objetivo a análise e reflexão sobre as possíveis vantagens da utilização de mídias e jogos digitais no ensino e na alfabetização de alunos do primeiro ciclo do ensino fundamental. O método utilizado foi à pesquisa bibliográfica de obras de importantes teóricos do pensamento e desenvolvimento infantil, como Piaget, Vygotsky, Ferreiro, entre outros. Propõe também a análise da realidade cotidiana das práticas de alfabetização mais comuns em algumas escolas da rede pública municipal de Belo Horizonte. Além da fundamentação teórica, esse trabalho constitui-se ainda, como pesquisa de campo à medida que possibilitou a realização de atividades e aplicação de jogos educativos digitais de alfabetização em turmas de primeiro ano do primeiro ciclo do ensino fundamental e sua consequente observação. Os resultados corroboraram para a hipótese inicial na qual os jogos e softwares educativos digitais podem contribuir de maneira significativa para o desenvolvimento satisfatório da aprendizagem da leitura e da escrita, pois a maioria dos alunos demostrou interesse superior àqueles demonstrado em atividades tradicionais de alfabetização. Portanto, tanto a teoria quanto a prática ao entender a aprendizagem como reflexo de um rico processo de interações dinâmicas e significativas, comtemplam os jogos e a ludicidade proporcionadas pelas mídias como ótimas ferramentas de apoio ao ensino e aprendizagem da leitura e da escrita de alunos na primeira infância.

Palavras-chave: Alfabetização; Tecnologias digitais; Ludicidade; Jogos.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 09
2. DESCOMPASSO ENTRE A REALIDADE MODERNA E AS TÉCNICAS CONVENCIONAIS DE ENSINO.....122
2.1. APATIA, INDIFERENÇA OU DIFICULDADES: O QUE DISTANCIA OS PROFESSORES DAS NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS? 13
3. ALFABETIZAÇÃO: AVANÇOS E DIFICULDADES 16
4. CONTRIBUIÇÕES DOS PRINCIPAIS TEÓRICOS SOBRE O PROCESSO DE AQUISIÇÃO DA LEITURA E DO CONHECIMENTO.....18
5. A NECESSÁRIA TRANSFORMAÇÃO DO AMBIENTE ALFABETIZADOR: O FOCO NO ALUNO 22
6. A TECNOLOGIA E AS NOVAS MÍDIAS DIGITAIS 25
7. A EXPERIÊNCIA COM SOFTWARE EDUCATIVO GCROMPRIS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM DA LEITURA E DA ESCRITA 28
CONCLUSÕES 33
REFERÊNCIAS 34

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho se justifica através do histórico e recente índice de analfabetos no Brasil. Segundo dados da Pesquisa Nacional de Amostra à Domicílios, PNAD (2016), o país tem 11,5 milhões de analfabetos; no Nordeste, 38% dos idosos não sabem ler nem um bilhete simples. Apesar de o índice apresentar queda em 2017, o número de analfabetos no Brasil é bastante significativo e requer estratégias e políticas públicas no enfrentamento da questão.

Sabemos que têm sido muitos os esforços e programas de governo com objetivos de melhoria nos resultados e taxas de alfabetização no país. A maioria desses programas é direcionada aos docentes do primeiro ciclo de alfabetização das escolas públicas, período específico de ensino e aprendizagem da língua materna.

Entretanto, apesar dos investimentos dos governantes, pouca coisa mudou e ainda parece que temos um longo caminho a percorrer. Neste sentido, faz-se necessário o uso de diferentes estratégias de ensino e, portanto, os softwares e jogos educativos digitais de alfabetização podem mostrar-se como excelentes aliados do processo de ensino e aprendizagem da leitura e da escrita nos anos iniciais de educação escolar.

A pesquisa tem como fundamento, especialmente, os estudos de Jean Piaget, Emília Ferreiro, Ana Teberosky, Vygotsky, entre outros autores e estudiosos tanto do processo de aquisição da leitura e escrita quanto do processo de aquisição de conhecimento de uma maneira geral.

A metodologia utilizada é permeada pela revisão bibliográfica sobre o tema, além da observação sistemática sob os alunos do primeiro ano do primeiro ciclo de alfabetização. A análise de dados se fará a partir da observação de aplicação dos diferentes instrumentos e tecnologias disponíveis em softwares e jogos educativos digitais específicos para esse fim, ou seja, pretende-se utilizar a sala de informática da escola como espaço de experiência dinâmica e interativa de técnicas inovadoras de ensino e aprendizagem na alfabetização.

Partindo de teorias cognitivas de aprendizagem, as quais apontam que a criança se desenvolve melhor e de forma mais efetiva quando

interage de forma dinâmica e prazerosa com o objeto de seu conhecimento, este trabalho apresenta o uso de tecnologias modernas e instrumentos lúdicos e digitais como estratégias de melhoria na qualidade e aprendizagem da alfabetização.

Não obstante a importância do tema, este trabalho ainda se justifica diante do elevado número de alunos do primeiro ciclo do Ensino Fundamental apresentar extrema dificuldade de aprendizagem na aquisição da leitura e da escrita.

Neste sentido, a proposta de trabalho com tecnologias digitais como instrumento de auxilio na aprendizagem da leitura e da escrita pode ser fator de importante contribuição para os resultados quando outros instrumentos e técnicas tradicionais de ensino mostram-se pouco atrativas e eficazes.

A metodologia utilizada foi a indutivo-bibliográfico, partindo de pesquisa bibliográfica sobre o tema, análise de experiências, coleta de dados em conversas informais, aplicação de ferramentas e jogos digitais próprios de alfabetização, mais especificamente o software educacional *GCompris*, um aplicativo já utilizado pela prefeitura de Belo Horizonte.

O trabalho está dividido em oito capítulos, incluindo nesses a introdução e as conclusões finais. O primeiro capítulo intitulado introdução faz uma breve justificativa da importância de estudos sobre o tema para a melhoria dos índices de aprendizagem da leitura e da escrita.

O segundo capítulo, descompasso entre a realidade moderna e as técnicas convencionais de ensino, aborda de forma bem ampla a situação atual em que vivemos nas escolas: de um lado a tecnologia e as mudanças que ela trouxe e do outro, a escola aparentemente inerte a estas mudanças. Ainda como desmembramento do capítulo anterior, o capítulo 2.1 Apatia, indiferença ou dificuldades: o que distancia os professores das novas tecnologias digitais? Faz breves considerações sobre os possíveis impedimentos ou dificuldade as quais podem justificar a relativa distancia entre os professores e o uso de tecnologias digitais no ambiente escolar.

O capítulo três, intitulado alfabetização: avanços e dificuldades traz um panorama sobre os caminhos percorridos pelo tema da alfabetização, a discussão sobre métodos, o modo de aquisição do conhecimento e a necessidade de melhoria

nos índices de alfabetização no Brasil.

No quarto capítulo, Contribuições dos principais teóricos sobre o processo de aquisição da leitura e do conhecimento, a revisão de literatura no assunto, somados a nomes de enorme relevância na área educacional como Vygotsky, Ferreiro, Piaget, entre outros, aponta os meios e os possíveis caminhos rumo a um ensino mais prazeroso e dinâmico.

O quinto capítulo, A necessária transformação do ambiente alfabetizador: o foco no aluno, tece comentários sobre a necessidade de mudança no ensino através de estratégias nas quais os alunos possam ser os verdadeiros construtores de seu conhecimento.

O capítulo seis, A tecnologia e as novas mídias digitais, e o sete, A experiência com software educativo GCrompris no processo de ensino aprendizagem da leitura e da escrita, apontam as novas tecnologias digitais como recursos capazes de contribuir para que as práticas de ensino e aprendizagem ocorram de forma mais plena e satisfatória, favorecendo possíveis melhorias nos resultados e alfabetização dos alunos.

Por fim, apresento as conclusões, as considerações e resultados a que a pesquisa conseguiu alcançar, após sucessivos diálogos entre a teoria e a prática vivenciada por parte das escolas públicas do município de Belo Horizonte e a observação de atividades convencionais e inovadoras (digitais) aplicadas em alunos de uma destas instituições.

2 DESCOMPASSOS ENTRE A REALIDADE MODERNA E AS TÉCNICAS CONVENCIONAIS DE ENSINO

A educação é tema sempre presente em debates e discussões no mundo todo desde os tempos mais remotos. Atualmente, muito tem se falado sobre o existente descompasso entre as metodologias utilizadas nas escolas e a realidade do mundo moderno e tecnológico. Verdade seja dita, em matéria de inovação na sala de aula ainda estamos na era das cavernas e muito pouco evoluímos ou aceitamos que a evolução existente adentre os muros da escola.

Vivemos na era da informação, temos um mundo de conhecimento bem ao alcance de nossas mãos e os professores devem estar preparados não para competir com as novas tecnologias, mas sim, para saber usá-la a seu favor, se possível beneficiando-se de seu uso em diferentes momentos e objetivos.

Não mais há espaço para o professor como mero transmissor de conhecimento, aquele que era detentor do saber e como tarefa e ofício tinha que repassá-lo para o aluno. Hoje, sabemos que o conhecimento está disponível para todos através das novas tecnologias e da internet. Esta realidade precisa ser encarada e não pode mais ser desconsiderada.

Segundo Grando e Macedo (2017), talvez o maior problema na educação esteja ligado ao fato de termos uma situação adversa onde temos pessoas que estão ao mesmo tempo buscando ensinar, mas que necessitam aprender, entretanto, mantem os seus pés presos em um passado diferente onde as línguas e formas de pensar não sejas as mesmas ocasionando falhas de comunicação em plena era virtual.

Os autores citam ainda, Marc Prensky (2001), o qual aponta que o maior problema da educação é o fato da maioria dos professores serem Imigrantes Digitais tentando ensinar Nativos Digitais utilizando-se de uma linguagem ultrapassada, provocando assim problemas de comunicação e consequentemente no ensino.

Neste sentido, a maioria dos professores reconhece a necessidade de mudança na metodologia utilizada no processo de ensino e cotidiano da escola, mas infelizmente, muitos poucos têm coragem para sair de sua tão conhecida “zona de conforto” para tentar ousar, reinventar uma nova história e um novo capítulo quando o assunto é tecnologia digital.

Vários podem ser os motivos da aparente apatia dos professores frente às novas tecnologias e a seu uso em sala de aula. Alguns sequer percebem a necessidade de mudança e aqueles que percebem tentam se agarrar à rotina como quando alguém se agarra a uma tábula de salvação.

A verdade é que não fomos treinados para isso! Reproduzimos de forma automática àquilo que vivenciamos nas salas de aula do nosso passado. As mesmas carteiras enfileiradas, a mesma disposição dos espaços e ambientes da escola, os mesmos professores de sempre e os alunos, esses já não são os mesmos e esperam por mudanças. Portanto, o professor do século XXI deve mostrar-se aberto para receber esses novos alunos!

2.1 APATIA, INDIFERENÇA OU DIFICULDADES: O QUE DISTANCIA OS PROFESSORES DAS NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS?

O profissional idealizado dos livros de didática geral e metodologia de sala de aula fazem- se mais urgentes do que nunca. Já na década de 1990, os manuais de formação de professores traziam observações relevantes sobre o papel do professor enquanto mediador do processo ensino e aprendizagem. Reparem que muita coisa mudou de lá para cá, entretanto, nós professores continuamos os mesmos, não fosse uma incomoda exceção: o conhecimento já não se limita ao nobre mestre de notável saber, hoje ele é universal.

Se o saber e o conhecimento estão em todo o tempo e lugar, porque ainda insistimos em ignorar o poder das novas tecnologias? Medo, insegurança, despreparo, falta de habilidades, esses são apenas alguns dos muitos obstáculos que se colocam quando o assunto é tecnologia na sala de aula.

Entre as tecnologias encontradas hoje na escola, como por exemplo, a TV Multimídia, o pen drive e o laboratório de informática, o computador se revela como maior desafio para muitos professores, porque abrange além do conhecimento técnico, a compreensão de como utilizá-lo como uma ferramenta pedagógica. Teruya (2006) cita que “o computador passa a ser considerado uma ferramenta educacional, não mais um instrumento de memorização, mas um instrumento de mediação na construção do conhecimento” (p. 74).

Um trabalho de pesquisa realizado por STINGHEN (2016) traz abordagens

e contribuições sobre o assunto. A autora coletou dados através de pesquisa e questionários sobre as dificuldades encontradas pelos professores de uma escola pública do Estado de Santa Catarina para a utilização das TICs (Tecnologias de informação e comunicação) no ambiente escolar.

Os entrevistados, de maneira geral, reconhecem as mídias tecnológicas como instrumentos úteis para o ensino e para a sala de aula, entretanto, elencaram uma série de dificuldades de concretização desses usos.

Segundo alguns, o uso de computadores e softwares educativos na escola não ganha adeptos, principalmente porque os professores carecem de formação específica nessa área. Muitos sequer sabem utilizar tais ferramentas no seu cotidiano, o que dirá utilizá-las no ambiente escolar.

Outros explicaram que os professores também temem perder seu lugar de “prestígio” para as máquinas, passando então a competir com elas. Temem ser deixados de lado, ser vistos como matéria ultrapassada, passível de ser substituída pela tecnologia. No fundo, os professores têm dificuldades em mediar o processo de ensino e aprendizagem, aspecto essencial para que haja uma verdadeira e significativa aquisição de conhecimento, visto que conhecimento não é passado ao outro como objeto móvel e visível, ele é fruto também do desejo de quem aprende e, neste sentido, o professor que se vê e age como centro do processo dificilmente atingirá de maneira positiva seu aluno.

O professor da era digital deve ser aberto ao diálogo, às reflexões, de maneira a demonstrar que ninguém é detentor de todo o conhecimento, ou seja, ele deve buscar valorizar o conhecimento e a habilidade de cada um não se importando em competir com seu aluno e sim em cooperar para com ele.

Dessa forma, segundo Gadotti (2004) apud Silva, o educador para pôr em prática o diálogo, não deve colocar-se na posição de detentor do saber, deve antes, colocar-se na posição de quem não sabe tudo, possibilitando uma maior interação e estabelecendo assim uma dinâmica realmente democrática e social.

Segundo Faria (2002), os procedimentos didáticos, nesta nova realidade, devem privilegiar a construção coletiva dos conhecimentos mediada pela tecnologia, na qual o professor é um partícipe proativo que intermedia e orienta esta construção. Trata-se de uma inovação pedagógica fundamentada no construtivismo sociointeracionista que, com os recursos da informática, levará o

educador a ter muito mais oportunidade de compreender os processos mentais, os conceitos e as estratégias utilizadas pelo aluno e, com esse conhecimento, mediar e contribuir de maneira mais efetiva nesse processo de construção do conhecimento, como sugere Valente, (1999, p.22).

O autor ainda ressalta que o papel do educador está em orientar e mediar às situações de aprendizagem para que ocorra a comunidade de alunos e ideias, o compartilhamento e a aprendizagem colaborativa para que aconteça a apropriação que vai do social ao individual, como preconiza o ideário Vygotskyano e Freiriano.

Neste sentido, os recursos tecnológicos facilitam a passagem do modelo mecanicista para uma educação sociointeracionista, sendo necessários para tais mudanças na estrutura, no projeto político-pedagógico da instituição escolar, na maneira como o professor age e na dinâmica que este estabelece com os alunos e com o ambiente escolar.

Diante do exposto, o trabalho com jogos e softwares educativos digitais no ensino e aprendizagem da leitura e da escrita podem ser instrumentos importantes de colaboração e motivação para nossas crianças frente aos antigos e passivos métodos tradicionais de ensino.

3 ALFABETIZAÇÃO: AVANÇOS E DIFICULDADES

A alfabetização, enquanto processo de aquisição do código da língua oral e escrita, sempre foi motivo de preocupação de estudiosos, governantes e profissionais ligados à área da educação.

Um estudo realizado pela Câmara dos deputados sobre a alfabetização no Brasil (2003) aponta para dados nada otimistas. Segundo ele, o Brasil ocupou a 40ª posição em um ranking com o total de 41 países em alfabetização. Neste sentido, muitas iniciativas e programas vêm se desenvolvendo no país para tentar minimizar a evidência e o fracasso do ensino e da alfabetização.

Esse mesmo estudo, intitulado “O Poder Legislativo e a Alfabetização Infantil: os Novos Caminhos” aponta os PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais) como um marco referencial para o enfrentamento tanto do problema da alfabetização no Brasil quanto da educação de uma maneira mais ampla. Esse documento traz reflexões sobre o currículo e suas principais formas de abordagem estando em consonância com as ideias construtivistas de Emília Ferreiro, Goodman e Smith. Entretanto, o estudo tece críticas à maneira como o PCNs transformaram o construtivismo de teoria psicogenética em método de ensino.

Mas o que é esperado de quem se pretende alfabetizar? Essa é uma pergunta que permeia a prática pedagógica na maioria das escolas de todo o mundo. A alfabetização, antes vista como simples processo de decodificação e signos linguísticos passou a ser compreendida enquanto meio de comunicação e interação social com o mundo, dessa forma os PCNs afirmam que a conquista da escrita alfabética não garante ao aluno a possibilidade de compreender e produzir textos em linguagem escrita, neste sentido, ler é o mesmo que aprender a ler.

O documento, além de tentar conceituar alfabetização, também apresenta reflexões sobre as metodologias utilizadas até então no processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita. Também traz informações relevantes sobre os livros didáticos, as cartilhas e outros materiais usados na pratica do ensino e alfabetização.

Não obstante, o relatório aponta, ainda, a necessidade de formação e capacitação para os professores alfabetizadores. Neste sentido, muitos programas e políticas públicas tem se empenhado em promover reflexões teóricas e

práticas sobre o tema da alfabetização. Entre eles pode-se citar: Programa de Avaliação da Alfabetização da Secretaria do Estado de Minas Gerais - SEE/MG (PROALFA), o Pró-Letramento, um programa de formação continuada para professores e o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC). Além destes, há programas destinados aos jovens como o Programa Brasil Alfabetizado, o Programa Nacional do Livro Didático para a Alfabetização de Jovens e Adultos (PNLDEJA) e o ProJovem Urbano.

Diante do exposto, o presente trabalho se propõe a investigar e refletir sobre práticas inovadoras de uso de tecnologias digitais e computadores nas aulas e ensino da alfabetização, sempre à luz das contribuições de teóricos e seus trabalhos os quais tiveram significativa importância para as reflexões sobre o processo de aquisição e aprendizagem.

4 CONTRIBUIÇÕES DOS PRINCIPAIS TEÓRICOS SOBRE O PROCESSO DE AQUISIÇÃO DA LEITURA E DO CONHECIMENTO

Questões envolvendo a aprendizagem da leitura e da escrita são tema constante na pauta de educadores, teóricos, acadêmicos, agentes de políticas públicas, gestores do governo e muitos outros segmentos e profissionais que tem relação direta ou indireta com a educação do país.

Sem querer entrar no mérito da escolha deste ou daquele método de alfabetização, esse documento busca retratar o pensamento de alguns teóricos sobre o processo de aquisição e aprendizagem da leitura e da escrita.

As práticas de leitura e escrita no Brasil inicialmente foram marcadas por uma função catequizadora e colonizadora, e somente tempos depois foi se tornando uma função de responsabilidade do Estado. No início, o acesso à escola era coisa dos mais abastados. O ensino no Brasil, desde muito cedo, foi celetista, mas isso é assunto para outra história.

À medida que crescia o acesso das crianças das classes mais populares à escola também ficava mais evidente a necessidade de estudos e embasamentos teóricos que permitissem lidar com todos os problemas e dificuldades apresentadas por estas frente ao processo de aquisição da leitura e da escrita.

Vários foram os autores e teóricos que contribuíram para a melhoria das práticas de ensino através da formulação de teorias e concepções acerca do desenvolvimento cognitivo infantil. O presente estudo busca embasamento teórico nas concepções e ideias de pesquisadores como Emília Ferreiro, Jean Piaget, Paulo Freire, Vygotsky e tantos outros. A escolha destes não é aleatória, pois penso que as ideias propagadas por estes teóricos coincidem e corroboram com o tema da tese em questão, ou seja, o uso de softwares e jogos educativos digitais na aprendizagem da leitura e da escrita.

Alguns desses teóricos sequer eram educadores ou tinham formação na área educacional. Jean Piaget é um desses teóricos que apesar de não ser pesquisador exclusivo da área da educação, contribuiu de maneira imensurável para os campos da psicologia e da pedagogia. Suas ideias confrontaram a teoria pedagógica tradicional a qual acreditava que as crianças possuíam uma mente vazia e pronta para receber o conhecimento. Na visão desse autor, as crianças

não são meras receptoras de conhecimento e sim construtoras ativas, constantemente criando e testando suas próprias teorias sobre o mundo que as rodeia.

Neste sentido, a psicogenética muito tem contribuído com os estudos sobre a aprendizagem e para a formação do futuro professor. Piaget com sua teoria do conhecimento é um dos teóricos bastante difundidos ainda nos dias de hoje. Ele estudou o desenvolvimento mental de crianças e adolescentes, ou seja, a conexão destes com o conhecimento. Segundo Cavalcante (2011) “Jean Piaget foi o responsável por uma das maiores contribuições no campo da psicologia científica contemporânea, na área específica do comportamento cognitivo. As aplicações de sua teoria do desenvolvimento encontram-se muito difundidas, no campo pedagógico e na explicação do desenvolvimento cognitivo”.

O objetivo principal de Piaget era entender os processos que levavam a construção do conhecimento. Para ele, esse processo é bastante interativo, fruto da relação entre o sujeito e o objeto. Portanto, na visão de Piaget a frase é lendo que se aprende a ler e é escrevendo que se aprende a escrever adquire todo o sentido.

Segundo ele, o conhecimento é adquirido a partir de esquemas mentais que se comunicam produzindo o que chamamos de aprendizagem. Piaget afirma que o processo de aprendizagem, seja ele conceitual, motor ou perceptual sempre passa por dois estágios que são a acomodação e a assimilação. Neste sentido, o indivíduo primeiro assimila o objeto novo sempre de acordo com o conhecimento anterior para somente depois “acomoda-lo” gerando novas conexões e aprendizagens, daí a importância do professor valorizar os conhecimentos prévios dos alunos.

Emília Ferreiro também trouxe contribuições de extrema relevância para a prática de ensino no Brasil e no mundo. Segundo Ferrari (2008), Ferreiro estudou e trabalhou com Jean Piaget, mas ao contrário dele, preferiu estudar o processo de aquisição e aprendizagem da língua escrita. Em sua principal obra “A psicogênese da Língua Escrita”, a autora tece críticas ao ensino tradicional que parece se preocupar mais com os métodos e com as técnicas de ensino do que com o aluno em si. Suas ideias e teorias, juntamente com as de Piaget, revolucionaram a maneira de ver e de agir de muitos outros profissionais e se

tornaram matéria obrigatória em todas as academias e universidades nos cursos de graduação de pedagogia de todo o país.

Em seu discurso, a autora aponta para a função social da escrita e tece críticas a maneira pela qual o ensino tradicional valoriza a técnica de escrever e gravar adequadamente as palavras como exercício de caligrafia e coordenação motora, em detrimento da valorização do contexto do aluno explorando de forma desconexa e descontextualizada os textos apresentados nas aulas de alfabetização.

Outro ponto forte de sua teoria refere-se à ação e construção do conhecimento por parte das crianças, neste sentido tanto ela quanto Piaget são adeptos do Construtivismo, teoria do conhecimento que entende a criança como ser construtor ativo do saber e do conhecimento.

Segundo Ferreiro (1996, p.24), “o desenvolvimento da alfabetização ocorre, sem duvida, em um ambiente social. Mas as praticas sociais assim como as informações sociais, não são recebidas passivamente pelas crianças.”.

Um estudo da Câmara de vereadores sobre alfabetização e os PCNs conclui que apesar de estar em consonância com as ideias construtivistas de Ferreiro, Goodman e Smith, o documento acaba por transformar o construtivismo de teoria psicogenética em método de ensino, favorecendo os equívocos já existentes sobre essa concepção que prioriza o ensino tendo como pressuposto o conhecimento construído pelo aluno, ou seja, em oposição a ensino tradicional com foco na transmissão do saber.

O documento ainda pondera que não se deve ensinar a ler por meio de praticas centradas especificamente na decodificação de sons e letras e tece crítica às escolas que ensinam a ler e escrever utilizando textos que são feitos para o uso escolar apenas, textos do tipo: Ivo vê a uva. A uva é de Vavá. Vavá vai à venda e vê a vaca.

Corroborando com os estudos de Ferreiro, Piaget, Paulo Freire e tantos outros, o ensino da língua deve priorizar o trabalho com textos da realidade local e mais próxima dos alunos, demonstrando que a leitura e a escrita fazem parte da comunidade a que todos nós, tanto educadores quanto as crianças, estamos inseridos.

Portanto, o papel do professor é tão importante quanto o método por ele

utilizado. Além de possuir conhecimentos sobre o método a ser utilizado, esse profissional não deve se manter alienado, distante da realidade a qual estamos vivendo. E neste sentido, Piaget apud Nicollito e Campos (2011) aponta:

> O educador continua indispensável, a título de animador, para criar as situações e armar os dispositivos iniciais capazes de suscitar problemas úteis à criança, e para organizar em seguida, contra exemplos que levem à reflexão e obriguem o controle das soluções demasiado apressadas: o que se deseja é que o professor deixe de ser apenas um conferencista e estimule a pesquisa e o esforço, ao invés de se contentar com a transmissão de soluções já prontas. (PIAGET,1984, p.15)

Diante dessa perspectiva cabe ao professor motivar e orientar seus alunos de maneira significativa e prazerosa, servindo de mediador entre este e o conhecimento. Ele deve dessa forma criar oportunidades de contato com os diferentes gêneros textuais desde a mais tenra idade e buscar estratégias e ensino da alfabetização e letramento condizentes com essa concepção de ensino dinâmica, criativa e, sobretudo, humanizada.

Diante do exposto, o lúdico e os jogos podem ser excelente ferramenta de ensino e aprendizagem, principalmente porque, brincando a criança estabelece relações entre o imaginário e o real, conferindo significados para tudo que está à sua volta e porque não utilizar , então, essa estratégia a nosso favor?

Neste sentido, Vygotsky (1984) enfatiza que a ludicidade propicia que a criança, mude sua estrutura cognitiva, sua inteligência. Para o autor, o lúdico influencia o desenvolvimento da criança: É por meio do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, pensamento, interação e da concentração.

5 A NECESSÁRIA TRANSFORMAÇÃO DO AMBIENTE ALFABETIZADOR: O FOCO NO ALUNO

Infelizmente, um grande número de escolas brasileiras ainda continua adotando práticas e técnicas de ensino tradicional, onde há pouca participação por parte dos alunos que se veem obrigados a seguir uma cartilha de normas e regras rígidas quanta ao ensino da leitura e da escrita.

Um congresso realizado na PUC – Pontifícia Universidade Católica (Paraná) em novembro de 2011 aponta para a realidade presente na maioria das escolas brasileiras. Através de uma parceria firmada entre esta instituição de ensino superior e uma escola pública pode-se concluir que os professores, em sua maioria, trabalham a alfabetização de maneira mecânica, descontextualiza e, portanto, com pouco significado para as crianças.

O projeto constituiu-se como um processo de intervenção e investigação da prática pedagógica. A intervenção centrou-se na integração do ensino superior com a escola pública, vinculada ao Programa de Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência-PIBID, que teve como objetivo a formação do licenciado por meio da inserção e vivência no cotidiano escolar.

Durante a inserção na escola, permeados com encontros para estudos e discussões, percebeu-se que o ensino da leitura e da escrita não se apresenta para o aluno como uma aprendizagem significativa e que a mesma está desarticulada de sua função social. Percebeu-se ainda que a realização de atividades lúdicas durante o processo de ensino ocorre muito esporadicamente.

Tal fato se fundamenta através do também grande número de alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental que não demonstram qualquer motivação para atividades de leitura e de escrita. Neste sentido, minha experiência nas escolas e com alunos de diferentes ciclos e etapas me permitem aqui mencionar que as atividades de leitura, escrita e compreensão de pequenos textos e enunciados é um dos principais dilemas na maioria das escolas.

Nesse sentido, Faria (2002) aponta que o professor precisa (re) pensar a sua prática pedagógica. Que linha segue? Que espaço ocupam os alunos nesta prática? Que paradigma educacional encontra acolhida neste contexto? Como é possível a mudança de modelos e técnicas por parte do professor?

E como alcançar, então, essa mudança? A passagem do modelo tradicional

de ensino para uma proposta interacionista e/ou sociointeracionista com o uso das novas tecnologias exige determinação e conhecimento. Esse tema remete à educação continuada, que leve o professor a se questionar, refletir sobre sua prática, os conteúdos, a metodologia, os recursos e, assim, encontrar novos caminhos. Faz-se necessária e urgente, portanto, uma mudança de postura por parte, não só de professores, como de todos os demais envolvidos nas concepções e práticas de ensino e educação.

Ainda sobre a realidade recente, pesquisas apontam para o crescente desinteresse de crianças e adolescentes pelo tipo de ensino tradicional utilizado nessas escolas. Apesar das inovações tecnológicas e das mídias digitais estarem presente no cotidiano da grande maioria dos estudantes através de recursos como Whatsapp, facebook, e-mail e muitos outros recursos, a escola mostra-se ainda bastante alheia e resistente às inovações e transformações na sua rotina diária.

Um documentário produzido por Rhoden (2017) intitulado “Nunca me sonharam” traduz o sentimento de apatia da maioria dos estudantes brasileiros em relação aos métodos tradicionais utilizados pelas escolas. Nele, o produtor relata a experiência vivenciada por uma escola que ousou fazer diferente e dialogar com os alunos numa perspectiva diferenciada de valorização do potencial real e individual de cada aluno. Sobre a necessidade de diálogo e uma aprendizagem dinâmica e contextualizada, Esteban (2012) aponta que:

> a escola deve estar aberta ao diálogo, ...que abre possibilidades para que a heterogeneidade de percursos, processos, conhecimentos, valores e projetos se incorporem ao projeto educacional escolar. Para isso, é preciso que as práticas cotidianas se sustentem em perspectivas paradigmáticas que assumem a complexidade do processo pedagógico e tomam o conhecimento como produção sociocultural, contextualizada e significativa, tecida pela diferença e pela igualdade de direitos. O diálogo fortalece a vocação da escola para ser um espaço democrático em que a relação aprendizagem-ensino se exerce como parte da dinâmica intercultural. As crianças têm direito a experimentar, numa escola fundamentada no diálogo, a dimensão intersubjetiva do conhecimento, um espaço de criação e imprevisibilidade. (ESTEBAN, 2012, p. 391.)

Essa experiência demonstra que as mudanças são possíveis a partir do momento em que passamos a adotar uma postura voltada para o aluno, suas necessidades e, principalmente, seus sonhos.

Nesse sentido, o sábio Paulo Freire já dizia que a leitura do mundo

precede a leitura da palavra e para ler a palavra e compreender uma palavra faz-se necessário um conhecimento anterior que não deve ser menosprezado pelos professores.

Diante disso, como alfabetizar na atualidade pensando através das perspectivas de Emília Ferreiro e Paulo Freire?

Penso que a escolha do método de alfabetização seja importante, entretanto, sabemos que a aprendizagem independentemente do método escolhido, não ocorre da mesma maneira e nem no mesmo ritmo para todas as crianças, pois algumas carecem de maior tempo e empenho diferenciado para alcançar o aprendizado da leitura e a escrita.

Percebe-se que alguns alunos em processo de alfabetização começam a demostrar apatia e distanciamento diante de possíveis fracassos escolares. É natural que assim seja, pois a criança começa, por vezes, a sentir-se diminuída e desmotivada diante de suas tentativas frustradas. Não precisa ser psicólogo nem especialista na área para inferir que algumas crianças simplesmente desistem na tentativa de evitar o aparente fracasso. Sabemos que essa dificuldade pode ter inúmeras causas, mas para elas, é como se estivéssemos reforçando a sua inabilidade para a leitura e a escrita diariamente.

A criança nessa situação precisa de apoio e de uma dose de motivação extra para vencer essa etapa essencial para que ela apresente bons rendimentos em outras as outras disciplinas escolares. Portanto, não basta utilizar o método considerado mais eficaz em alfabetização, é necessário saber utiliza-lo de forma a motivar todos os alunos, acolhendo principalmente aqueles que apresentam maiores dificuldades no processo de aprendizagem da leitura da escrita.

Assim sendo, como motivar nossos alunos de forma a tornar nossas aulas e nossa busca pela aprendizagem e conhecimento mais prazerosa? Acredito que o uso de jogos e softwares educativos de alfabetização podem ser grandes aliados na aprendizagem da leitura e da escrita em ambiente escolar.

6 A TECNOLOGIA E AS NOVAS MÍDIAS DIGITAIS

A tecnologia nunca esteve tão presente nos lares e na vida de nossas crianças e adolescentes. Nossos pequenos rebentos já nascem envoltos à tecnologia e expostos através de fotos e vídeos que reproduzem suas imagens tão logo eles chegam a este mundo.

Além de serem úteis para informar e entreter as novas tecnologias, entre elas as digitais, podem favorecer com que a aprendizagem aconteça de forma mais espontânea e dinâmica.

Qual a criança não gosta de brincar? Quem nunca ouviu a frase, brincando também se aprende? Portanto, aliar os jogos, principalmente os digitais, ao ensino pode ser bastante efetivo e inovador.

De acordo com Ramos e Segundo (2018), os jogos digitais são atividades lúdicas estruturadas que envolvem uma série de tomadas de decisões, ações limitadas por regras, sistemas de desafios e metas, a narrativa do jogo, a representação gráfica e *feedbacks***.** Esses jogos podem ter diferentes classificações e formatos, são acessados de diferentes interfaces de modo *on-line* ou *off-line*, individualmente ou em grupo.

Os jogos, tanto os digitais quanto os tradicionais concebem ao ensino uma espécie de leveza e desprendimento, um sentimento de se envolver sem estar totalmente comprometido com o ato de aprender e de ensinar. O lúdico, entre estes as brincadeiras e os jogos, são capazes de motivar os alunos de maneira com que eles nem percebam o objetivo final daquelas situações de ludicidade: a aprendizagem e o conhecimento.

As crianças desde muito pequenas costumam utilizar os brinquedos e as brincadeiras para estabelecer contato com o mundo, significando-o conforme seus desejos, seus medos e sua vivência ou realidade mais próxima.

Siqueira, Wiggers e Souza (2012), trazem contribuições de diferentes autores, entre eles, Rizzi e Haydt (1998), que se dedicaram a estudar o jogo ou a brincadeira e sua relação com a cultura infantil os quais revelaram com ênfase na concepção Piagetiana, que o ato de jogar e de brincar ocorre desde os primeiros momentos de vida do indivíduo e faz parte do seu desenvolvimento global. Os jogos e as brincadeiras são mecanismos de aprendizado cognitivo e social, se caracterizando como um momento de descoberta da realidade por

parte das crianças de maneira espontânea e expressiva. Nos estudos de Rizzi e Haydt (1998), o aspecto lúdico do comportamento humano foi evidenciado de maneira instintiva e até mesmo anterior às influências culturais mais abrangentes do indivíduo. No entanto, o ambiente sociocultural e as relações com o meio são fortes mecanismos de interferência nas ações reflexas de ludicidade do ser humano. Segundo Brougère (2000), o jogo é considerado uma representação de aspectos da sociedade, associando a dimensão simbólica a funções específicas do convívio e desenvolvimento humano.

Portanto, as brincadeiras infantis sempre se constituíram como excelentes estratégias de aproximação entre os adultos e as crianças e entre estes últimos e seus pares.

Independentemente dos diferentes formatos, desde tradicionais, como jogos de desafios ou tabuleiro, aos digitais, os jogos favorecem momentos únicos de descontração, lazer e porque não dizer de aprendizado.

Esse trabalho parte, portanto do pressuposto de que os jogos e softwares educativos podem ser sim muito úteis para o processo de ensino e aprendizagem da língua portuguesa e, mais especificamente, no desenvolvimento da leitura da escrita.

Ademais, os jogos cognitivos digitais propõem desafios que exigem o exercício de aspectos cognitivos como memória, raciocínio lógico, cálculo, criatividade, resolução de problemas, atenção e concentração, por exemplo.

Neste universo destacamos alguns jogos simples ou *minigames* que, segundo Prensky (2010) são curtos, costumam oferecer um desafio único e problemas repetitivos, normalmente são jogos individuais, suas regras são dominadas com facilidade e rapidez pelos pequenos. Além de serem autoaplicáveis e explicativos, os jogos educativos respondem logo de imediato às tentativas dos alunos frente aos problemas, dúvidas e desafios que possam surgir, o que talvez não ocorra durante a utilização de estratégias convencionais de ensino que acabam muitas vezes inibindo aqueles alunos que mais têm dúvida ou dificuldades de aprendizagem.

Ainda sobre os estudos da psicogênese do conhecimento, Piaget aponta que os indivíduos passam por fases ou estágios de desenvolvimento cognitivo desde o nascimento. Essas fases são sucessivas e podem variar de um individuo

para outro. Uma dessas fases foi por ela chamada de pré- operatória. Ela se daria por volta de 2 a 8 anos de idade e se caracteriza pelo fato de que nessa faixa etária as crianças utilizam símbolos e o imaginário como substituição ou representação do real. Nesse estágio, ocorre o que Piaget chamou **"**Jogo Simbólico", ou seja, a criança passa a ser capaz de atribuir significados a símbolos e signos de acordo com seus desejos e conhecimento do real. Na sua concepção, os jogos e brincadeiras infantis são essenciais para o desenvolvimento cognitivo das crianças, visto que para ele brincando também se aprende.

Assim como Piaget, Vygotsky (1993) destaca o papel psicológico do jogo para o desenvolvimento da criança, e caracteriza o jogar como "imaginação em ação", destacando a imaginação como elemento fundamental do jogo, seguido do prazer, ou o desprazer, pois explica que nem sempre há satisfação total no jogo para todos os participantes, pois podem ocorrer resultados de ganhar ou perder e podem se tornar desfavoráveis, se não bem definida a sua função.

> Assim, comprova-se que o jogar sempre é participar, é envolver-se, é estar envolvido em um mundo e inserido no coletivo, o jogar deve ter "uma dimensão fundamental de socialização: os jogadores se encontram e aprendem a coexistir numa situação de igualdade, criam noções de prosperidade, de relacionamento, de respeito e de normas" (REDIN,1995, p.11).

7 A EXPERIÊNCIA COM SOFTWARE EDUCATIVO *GCOMPRIS* NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM DA LEITURA E DA ESCRITA

Visando a aplicação e observação diante de práticas inovadoras no ensino e alfabetização dos alunos dos primeiros anos do ensino fundamental, este trabalho buscou utilizar o software educativo *GCompris* em aulas cujo objetivo é a aquisição de competências e habilidades próprias das atividades de leitura e de escrita.

O aplicativo *GCompris* pode ser utilizado em atividades de diversas disciplinas e séries, desde a educação infantil até a quarta série. Para jogá-lo é muito simples, todos os jogos vêm com instruções fáceis de entender. Podem-se direcionar atividades de acordo com um objetivo específico ou deixar a criança livre para navegar pelo programa e aprender os jogos que achar mais interessantes, desenvolvendo assim a capacidade de escolha e aprendizagem.

As atividades são indicadas para a faixa etária compreendida entre os dois anos e os 10 anos de idade e incluem temas e conteúdos de diferentes disciplinas, como Língua Portuguesa, Matemática, Geografia, Ciências e Artes.

Esse trabalho tem como foco as atividades de Língua Portuguesa, mais especificamente as atividades de leitura e de escrita, as quais envolvem letras, palavras, prática de leitura, digitação de texto, entre outras.

As atividades foram aplicadas em alunos do primeiro ano do primeiro ciclo do Ensino Fundamental de uma escola da rede municipal de Belo Horizonte, faixa etária compreendida entre os cinco e seis anos de idade, turma recém-chegada à escola, o que dificultou um pouco a análise devido à falta de tempo disponível tanto para fazer a observação, que se deu apenas em duas semanas do início do presente ano letivo de 2019, quanto pela falta de conhecimento prévio do nível em que os respectivos alunos chegaram à escola.

Para proceder à realização e aplicação das atividades de leitura e escrita presentes no aplicativo *GCompris* fez-se necessário o agendamento prévio com a direção e o coordenador do Programa Escola Integrada, o qual utiliza o laboratório de informática da escola diariamente, não ficando este espaço disponível para os alunos do ensino regular.

Após o agendamento, conversei com a turma para explicar a dinâmica de

nossas atividades na sala de informática e pedir a compreensão e ajuda deles no sentido de entender que tudo ali era novo não somente para eles, mas para mim também.

Apesar do encantamento de todos nós diante da oportunidade de lidar de forma mais próxima com os computadores, não há como negar que a situação exigiu bastante folego e disciplina, pois os pequenos ficaram bastante ansiosos para mexer nas máquinas e eu não contava com nenhum outro adulto para me auxiliar com a demanda deles. Mas, desafios à parte, a experiência foi bastante enriquecedora.

No primeiro dia de atividades, os alunos ainda não sabiam por onde começar, as teclas que deveriam clicar, quais os objetivos e o que os esperava por detrás dos computadores, entretanto, estavam muito motivados porque sabiam que ali poderiam estar em contato com os jogos educativos e virtuais os quais eles já têm uma visão de como funcionam devido a grande variedade de jogos e aplicativos para celulares e computadores existentes hoje no mercado.

Alunas da Escola Municipal Acadêmico Vivaldi Moreira na sala de informática



Figura 1. Sala de informática da Escola Municipal Acadêmico Vivaldi Moreira

Na figura acima, as alunas Nicole e Isabelle, observam atentas as três letras que estão dispostas à esquerda da tela, analisando qual delas seria a letra correta para a escrita da palavra que aparece sempre na parte inferior do vídeo e é acompanhada de uma ilustração correspondente.

Infelizmente por uma limitação das máquinas, a qual somente descobri depois de iniciar as atividades com os alunos, o trabalho foi um pouco prejudicado, pois os computadores da sala de informática da escola não emitem áudio, o que dificultou os comandos das atividades fazendo com que eu tivesse que passar individualmente explicando o que era proposto em cada atividade.

Uma das atividades mais utilizadas nos momentos de uso do software *Gcompris* foi à pseudo leitura de palavras, já que dos dezessete alunos participantes da pesquisa apenas um já estava no nível de escrita alfabético conseguindo ler apenas palavras com sílabas simples. Os alunos tiveram, portanto, que trabalhar a consciência fonológica associando as letras aos seus sons correspondentes.

Eram aproximadamente dez palavras que apareciam na tela, uma após a outra, sendo que a nova palavra somente aparecia quando a anterior era completada de forma correta. Após a primeira rodada, as palavras voltavam a aparecer, entretanto, as letras faltosas eram outras, hora faltava a letra inicial, hora faltava a primeira letra da última sílaba e as letras faltosas iam assim se alterando por várias rodadas.

As crianças demonstraram bastante entusiasmo, principalmente quando acertavam a letra faltosa. Notei que algumas apresentavam mais facilidade e já haviam assimilado qual a letra escolher devido ao processo de memorização, outras ficavam na dúvida diante das escolhas, mas sentiam-se mais seguras quando passava e as orientava em relação à pronúncia da palavra e a observação da relação entre as letras e os seus respectivos sons, habilidade esta imprescindível na aprendizagem da leitura e da escrita.

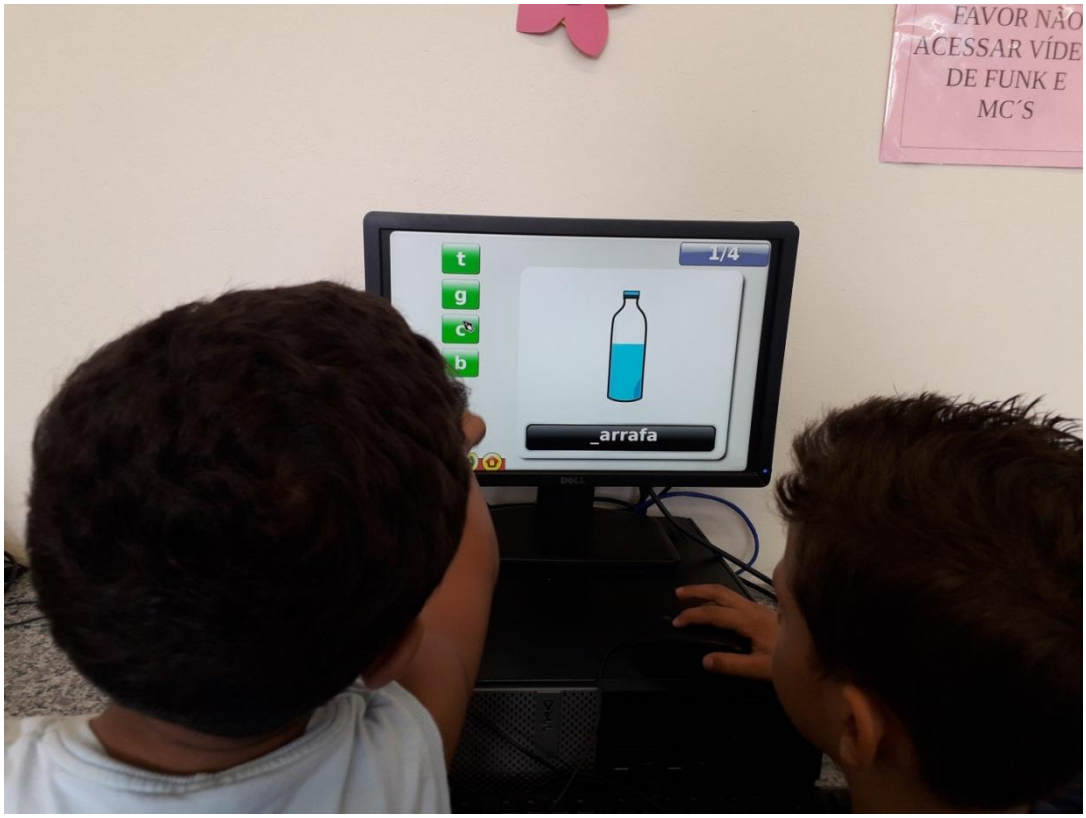


Figura 2. Alunos no segundo dia de atividades no laboratório de informática

Paralelamente às aulas no laboratório de informática busquei trabalhar as mesmas palavras em sala de aula através do tradicional quadro e giz no intuito de reforçar a aprendizagem e de observar aquilo que tinha sido realmente assimilado através do uso do software *GCompris*, mas notei que era muita novidade para tão pouco tempo, aquelas crianças acabaram de sair de escolas de educação infantil e estavam ainda muito perdidas diante de tantas mudanças e desafios. Acredito que seria necessário utilizar as salas de informática e o software por um período mais longo para obter maior aproximação de seu potencial poder frente à aprendizagem daqueles pequenos, entretanto, a pequena amostra realizada já consegue demonstrar que os softwares e jogos educativos digitais podem sim ser utilizados de maneira a contribuir para a aprendizagem da leitura e da escrita.

Infelizmente, muitas das atividades propostas pelo software *GCompris* não puderam ser utilizadas devido ao estágio inicial da leitura e da escrita em que a maioria das crianças se encontrava, pois elas demonstraram não conhecer nem todas as letras do alfabeto, o que por si só dificulta a realização de atividades com nível de escrita silábico.

Convém mencionar que o trabalho com software *GCompris* na aprendizagem da leitura e da escrita exigiu bastante dedicação de minha parte, entretanto, possibilitou-me uma vivência diferenciada daquela a qual estamos “acostumados”, pois notei que ao contrário de estar no centro do processo de aprendizagem eu estava apenas intermediando e estimulando as descobertas dos alunos. Outra grande vantagem da aplicação desse tipo de atividade é o retorno imediato frente às escolhas e hipóteses das crianças, pois a cada click o computador emitia um símbolo que variava entre o acerto e o erro proporcionando ao aluno uma resposta mais rápida, o que na sala de aula de maneira convencional é mais difícil de ser realizado.



Figura 3. Visão parcial da sala de informática da Escola Municipal Acadêmico Vivaldi Moreira

Portanto, ainda que pesem os desafios impostos pela utilização de softwares e jogos educativos digitais na escola, este trabalho demonstrou que tais ferramentas podem contribuir de forma significativa e prazerosa para o desenvolvimento da aprendizagem da leitura e da escrita, servindo ainda de estratégia para trabalhar valores e atitudes como, o respeito, a tolerância, a união e a amizade, visto que as atividades precisam ser realizadas em duplas devido ao número limitado de computadores.

CONCLUSÕES FINAIS

Através da análise dos teóricos e de significativa parcela das práticas cotidianas na maioria das escolas da rede pública do município de Belo Horizonte conclui-se que o uso de softwares e jogos educativos pode contribuir para uma aprendizagem mais dinâmica, prazerosa e efetiva da leitura e da escrita.

Entretanto, essas práticas ditas inovadoras ainda são muito pouco utilizadas nas escolas públicas do município de Belo Horizonte e de grande parte das escolas públicas de todo o Brasil.

Vários são os motivos desta aversão ou indiferença ao uso de tecnologias modernas nas salas de aula, sendo o despreparo dos profissionais e a falta de políticas públicas na área, pontos que merecem significativa atenção dos nossos governantes.

O estudo em questão ainda conclui que as atividades de alfabetização oferecidas em plataformas lúdicas e digitais sugere que os alunos apresentam maior disposição e envolvimento, o que por si só já se constitui em maiores chances de sucesso e aprendizagem mais eficazes.

A utilização do software educativo *GCompris* corrobora com as ideias e pensamentos de importantes teóricos da psicologia e da educação, como Jean Piaget, Vygotsky e Emília Ferreiro, visto que todos esses percebem a educação e a aquisição do conhecimento como reflexo da construção e interação entre o sujeito e o objeto. Por se tratar de ferramenta próxima da realidade dos alunos e pela qual estes têm grande estima, também contempla Paulo Freire no que se refere à aprendizagem significativa e prazerosa.

Os jogos educativos e digitais, portanto, auxiliam de maneira significativa na aquisição de conhecimentos e habilidades próprias da leitura e da escrita, além de estimular o processo de assimilação e acomodação de competências das diferentes áreas cognitivas e devem, portanto, fazer parte da rotina das escolas públicas e privadas do país.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Congresso Nacional. Câmara dos Deputados. Comissão de Educação e Cultura. Relatório apresentado no Seminário "**O Poder Legislativo e a Alfabetização Infantil: os Novos Caminhos**", realizado em 15 de setembro de 2003. Série ação parlamentar; n. 246.

BRASIL. **Conheça os programas federais voltados para a alfabetização.** Disponível em: <http://www.todospelaeducacao.org.br/reportagens-tpe/33360/conheca-os- programas-federais-voltados-para-a-alfabetizacao/ Acesso em: 18 de Junho de 2018

CALDAS, Graça; CAMARGO, Vera Regina Toledo. **Mídia na escola e a leitura do mundo**. Dezembro de 2017. Disponível em: http://revistapontocom.org.br/artigos/midia-na-escola-e-a-leitura-do-mundo. Acesso em: 19 de junho de 2018

CARDOSO- MARTINS, Claudia & CORREA, Marcela Fulanete. **O Desenvolvimento da Escrita nos Anos Pré-Escolares: Questões Acerca do Estágio Silábico**1.Psicologia: Teoria e Pesquisa. 2008, Vol. 24 n. 3, pp. 279-286

CARMO, Rosângela Branca do. **Conceituação e história da alfabetização**. 2. ed.— São João del-Rei, MG : UFSJ, 2010. 79p.

CAVALCANTE, Rita Laura Avelino. **Psicogenética.** 2.ed. — São João del-Rei, MG :UFSJ, 2011. 36p.

ESTEBAN, Maria Tereza. **Considerações sobre a política de avaliação da alfabetização: pensando a partir do cotidiano escolar**. Revista Brasileira de Educação, vol. 17, núm. 51, septiembre-diciembre, 2012, pp. 573-592 Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação Rio de Janeiro, Brasil.

FARIA**,** Elaine Turk. **O professor e as novas tecnologias**. In: ENRICONE, Délcia (org.). Ser professor. 3. ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2002.p. Disponível em: <http://clickeaprenda.uol.com.br/sg/uploads/UserFiles/File/O_professor_e_as_novas_tecnologias.pdf> Acesso em: 19 de junho de 2018

FERRARI, Márcio**. Emília Ferreiro, a estudiosa que revolucionou a alfabetização.** Disponível em:https://novaescola.org.br/conteudo/338/emilia-ferreiro-estudiosa-que-revolucionou-alfabetizacao> Acesso em: Junho de 18

FERREIRO, Emília. **Reflexões sobre a alfabetização.** São Paulo: Cortez, 2000.

FERREIRO, Emília. **Alfabetização em Processo**. São Paulo: Cortez, 1996. 144p.

GADOTTI, Moacir. **Convite à leitura de Paulo Freire - Pensamento e Ação no**

Magistério. São Paulo: Editora Scipione, 2004.

GERALDI, João Wanderley**. A produção dos diferentes letramentos.** Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S217645732014000200003&lng=pt&nrm=is o.Acesso em: 16 de Junho de 2018

GRANDO, Jaison & MACEDO, Marcio de. **Adaptação: o contraste entre o ensino tradicional e a interferência da era digital no processo de ensino.** Disponível em: <http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/wp-content/uploads/2017/02/Jaison-Grando.pdf> Acesso em 27 de fevereiro de 19

KDE.Copyright 2000-2019 Timothée Giet and others. Site last updated the 2019-02-07. This software is a GNU Package and is released under the GNU General Public License
This site is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0 France License

MORTATTI, Maria do Rosário Longo. **História dos métodos de alfabetização no Brasil.** Portal Mec. Seminário Alfabetização e Letramento Em Debate, Brasília, v. 1, p. 1-16, 2006.

NICOLITTO, Mayara Cristina, CAMPOS, Graziela Vaneza de **A importância das atividades lúdicas no processo de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental.** X Congresso Nacional De Educação – EDUCERE. I Seminário internacional de representações sociais, subjetividades e educação – SIRSSE. Pontifícia Universidade Católica do Paraná – Curitiba, 7 a 10 de novembro de 2011.
Nunca me sonharam. Direção: Cacau Rhoden, Produção**:** Maria Farinha Filmes. Brasil, 2017.

RAMOS, Daniela Karine & SEGUNDO, Fabio Rafael. **Jogos Digitais na Escola: aprimorando a atenção e a flexibilidade cognitiva.** Educ. Real. [online]. 2018, vol.43, n.2, pp.531-550. ISSN 0100-3143. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/2175-623665738>

REDIN, Euclides. **O Espaço e o tempo da criança: se der tempo a gente brinca**. Porto Alegre: Mediação, 2003.

SENGIK, Aline Sberse; VALENTINI, Carla Beatris and. TIMM, Jordana Wruck. **Uso de "software" como mediador na aprendizagem da leitura: estudo de caso**. Psicol. Esc. Educ. [online]. 2017, vol.21, n.3 [cited 2018-07-22], pp.629-637. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85572017000300629&lng=en&nrm=iso>. ISSN 2175-3539. http://dx.doi.org/10.1590/2175-353920170213111139.

SILVA, Daniela Rozados Coelho**. Professor, uma peça importante.** Disponível em: <http://clickeaprenda.uol.com.br/sg/uploads/UserFiles/File/O_professor_e_as_novas_tecnologias.pdf>

SIQUEIRA, Isabelle Borges; WIGGERS, Ingrid Dittrich and SOUZA, Valéria Pereira de. **O brincar na escola: a relação entre o lúdico e a mídia no universo infantil**. Rev. Bras. Ciênc. Esporte [online]. 2012, vol.34, n.2, pp.313-326. ISSN 0101-3289. http://dx.doi.org/10. 1590/S0101- 32892012000200005.

STINGHEN, Regiane Santos. **Tecnologias na educação: dificuldades encontradas para utilizá-la no ambiente escolar.** Santa Catarina- SC. 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/169794/TCC_Stinghen.pdf?sequence=1>

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente**: o Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1984.