



Recebido em:
05/08/2017
Aprovado em:
06/08/2017
Editor Respo.: Veleida
Anahi
Bernard Charlort
Método de Avaliação:
Double Blind Review
E-ISSN:1982-3657
Doi:

ESTUDOS SOBRE JOGOS DIGITAIS PARA A ALFABETIZAÇÃO ATRAVÉS DO MÉTODO FÔNICO PUBLICADOS NO BANCO DE TESES E DISSERTAÇÕES DA CAPES ENTRE OS ANOS DE 2006 A 2016

IVANA BRAGA DE FREITAS

EIXO: 11. EDUCAÇÃO, SOCIEDADE E PRÁTICAS EDUCATIVAS

RESUMO

O uso de tecnologias digitais durante o processo de alfabetização e mais precisamente através do método fônico é o objeto de estudo desta produção. É uma proposta de investigação documental realizada no banco de teses e dissertações da CAPES. Baseou-se no modelo proposto na Norma 12.676, da Associação Brasileira de Normas Técnicas (1992), na metodologia sugerida para a indexação de documentos aliada à metodologia pesquisa bibliográfica, visto que apresenta referencial teórico sobre aprendizagem, alfabetização, método fônico, jogos, jogos digitais, elencando diferentes aspectos relevantes, que permitem refletir sobre a aprendizagem da leitura e sobre a prática no contexto digital. Pretende responder se há estudos e produções realizadas nos últimos dez anos, a fim de conhecer experiências anteriores para que se possam construir conhecimentos prévios e orientações que norteiem o desenvolvimento do projeto de pesquisa intitulado: Dislexia, alfabetização e desenvolvimento das habilidades metafonológicas: construção de um jogo digital para a aprendizagem da leitura durante o processo de alfabetização. Este situado na área de concentração de Processos Tecnológicos e Redes Sociais, na linha de pesquisa Tecnologias Inteligentes e Ensino da Matemática (TECMAT), do Programa de Pós-Graduação _ Mestrado Profissional Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação (GESTEC), da Universidade Estadual da Bahia. Desta forma, descrevem-se os estudos realizados sobre a produção e/ou utilização de jogos digitais no processo de alfabetização, através do método fônico. Os objetivos específicos foram conhecer os instrumentos produzidos e/ou avaliados durante os processos de pesquisa em nível de pós-graduação *stricto sensu*, descrever a utilização e a eficiência do material no que tange ao desenvolvimento da consciência fonológica e aprendizado da leitura. É necessário repensar os métodos de alfabetização para que se possam obter resultados satisfatórios no rendimento e na aprendizagem da leitura. Para tanto, deve-se partir de que metodologicamente ler e escrever não são processos naturais e como tais, necessitam de intervenções sistemáticas. Dessa forma, torna-se imprescindível sistematizar e organizar métodos e técnicas para contemplar as diversas habilidades e revelar os conhecimentos construídos em cada etapa da aprendizagem. Observam-se ainda que em relação aos materiais utilizados que as contribuições favoreceram o pensar sobre cada uma das atividades a serem desenvolvidas, as etapas do processo de pesquisa. Sendo assim, observa-se que o presente artigo trouxe contribuições para a pesquisa, permitindo incorporar ideias à criação de um novo software, em formato de jogo, para contribuir com o processo de construção da CF pela criança durante o processo de alfabetização.

PALAVRAS-CHAVE: alfabetização; alfabetização fônica; Consciência Fonológica; Tecnologias digitais.

ABSTRACT

The use of digital technologies during the literacy process and more precisely through the phonic method is the object of study of this production. It is a documentary research proposal held in the thesis and dissertations bank of CAPES. It was based on the model proposed in Standard 12.676, of the Brazilian Association of Technical Norms (1992), in the methodology suggested for the indexation of documents allied to the bibliographic research methodology, since it

presents theoretical reference on learning, literacy, phonic method, games, games Digital, listing different relevant aspects, that allow to reflect on the learning of reading and on the practice in the digital context. It intends to answer if there are studies and productions carried out in the last ten years, in order to know previous experiences in order to build up previous knowledge and orientations that guide the development of the research project titled: Dyslexia, literacy and development of metaphonological skills: Digital game for reading learning during the literacy process. This is located in the area of &8203;&8203;concentration of Technological Processes and Social Networks, in the line of researches Intelligent Technologies and Teaching of Mathematics (TECMAT), of the Postgraduate Program of Management and Applied Technologies to Education (GESTEC), State University of Bahia. In this way, the studies carried out on the production and / or use of digital games in the literacy process through the phonic method are described. The specific objectives were to know the instruments produced and / or evaluated during the research processes at the post-graduate level *stricto sensu*, to describe the use and the efficiency of the material regarding the development of phonological awareness and reading learning. It is necessary to rethink literacy methods so that satisfactory results can be achieved in reading performance and learning. Therefore, it must be assumed that methodologically, reading and writing are not natural processes and as such, they require systematic interventions. Thus, it becomes essential to systematize and organize methods and techniques to contemplate the different skills and reveal the knowledge built in each Stage of learning. It is also observed that in relation to the materials used that the contributions favored thinking about each of the activities to be developed, the steps of the research process. Thus, it is observed that the present article has contributed to the research, allowing to incorporate ideas to the creation of new software, in game format, to contribute to the process of construction of CF by the child during the literacy process.

KEY WORDS: literacy; Phonics literacy; Phonological Awareness; Digital technologies

SOBRE APRENDIZAGEM E A APRENDIZAGEM DA LEITURA

Entende-se a aprendizagem “como um processo mediante o qual o indivíduo adquire informações, conhecimentos, habilidades, atitudes, valores, para construir de modo progressivo e interminável suas representações do interno (o que pertence a ele) e do externo (o que está “fora” dele) numa constante interrelação biopsicossocial com seu meio e fundamentalmente na infância, através da ajuda proporcionada pelos outros (DÍAZ, 2011. p. 83)”.

Dentre as inúmeras aprendizagens que o ser humano irá realizar durante a vida tem-se a aprendizagem da leitura e da escrita. Normalmente, essa aquisição ocorre mediante instrução escolar e num período comumente conhecido como alfabetização. Etimologicamente, alfabetização significa “levar à aquisição do alfabeto”, ou seja, ensinar o código da língua escrita, ensinar as habilidades de ler e escrever” (SOARES, 2013, p. 15).

O conceito de alfabetização, segundo Soares (2013) e Ladin (2015) é a capacidade de dar significado através da leitura à mensagem escrita, bem como elaborá-la e escrevê-la de forma compreensível.

Para Abud (1987), existem dois sentidos em que a alfabetização pode ser compreendida: amplo e/ou restrito. Em seu sentido amplo, a alfabetização se configura como a integração do homem à sociedade, crítica e dinamicamente. Envolve uma modificação no seu comportamento de forma integral, atuando nas esferas individual e coletiva. Esta forma de conceber a alfabetização confere ao homem a sua cidadania. Já no sentido restrito, a forma de conceituar a alfabetização é aquela que permite ao “aprendente”, a habilidade de codificar e decodificar signos linguísticos de forma ordenada, sistematizada e lógica, conferindo sentido à informação.

Significa ensinar o código escrito correspondente ao código oral, habilitando o aluno a decifrá-lo (leitura, decodificação) e a utilizá-lo com compreensão (escrita, codificação). Trata-se pois da aprendizagem de um verossímil linguístico, mais ou menos sistematizado na ordem aleatória do alfabeto e em sua representação fonológica, na ordenação morfológica e léxica das palavras e na articulação sintática das frases e dos textos (ABUD, 1987, p.7).

Segundo Soares (2004; 2003), observa-se na atualidade a perda da especificidade do processo de alfabetização.

Com o advento da teoria construtivista a alfabetização perdeu o lugar de momento onde ocorrem as relações entre grafemas e fonemas. A perda desta especificidade gerou a confusão de que não havia a necessidade de se pensar em método, fazendo com que a técnica para ensinar a ler e escrever perdesse o prestígio. Por outro lado, Mortatti (2010) realizou críticas ao método fônico alegando ser este um caminho de regresso aos métodos sintéticos de alfabetização.

Destaca-se neste trabalho que na sala de aula não se devem descartar nenhum dos sentidos da alfabetização propostos por Abud (1987). Defende-se que o professor tenha habilidades para manejar e distribuir atividades em seu planejamento que contemplem o pensar, tanto do ponto de vista da linguagem no seu contexto social, como nas habilidades cognitivas que compõem a consciência fonológica, trabalhadas pelo método fônico. Trata-se de uma intervenção pedagógica que envolve formação, técnica e sistematização, propiciando aos alunos a compreensão global da informação codificada pela escrita ao final desse período.

O DESENVOLVIMENTO DA CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA (CF)

Segundo Moojen (2007), Santos (2009), Seabra e Capellini (2009) e Cunha (2012), a Consciência Fonológica é a competência metacognitiva para pensar sobre os sons da fala e manipulá-los, ou seja, “a capacidade da criança segmentar, refletir e manipular os sons da linguagem oral” (Barrera e Placitelli, 2008, p. 167). Trata-se de uma expressão genérica relativa à capacidade de fazer a análise sonora das palavras, levando em consideração as diferentes unidades sonoras que as compõem, permitindo ainda a compreensão do sistema alfabético (BARRERA, 2003).

Guimarães (2003) defende que a Consciência Fonológica depende especificamente de três habilidades:

1. Habilidade de segmentar a língua falada em unidades menores e distintas: palavras, sílabas e fonemas;
2. Habilidade de reconhecer que estas unidades menores podem estar presentes em diversas palavras;
3. Conhecer as regras entre grafemas e fonemas.

As duas primeiras referem-se diretamente ao desenvolvimento da CF. Essas habilidades não surgem naturalmente e tampouco são apreendidas facilmente. São desenvolvidas através de instruções diretas e são fatores que contribuem para o desenvolvimento das habilidades leitoras.

Apesar de todas as teorias e estudos, a escola ainda lida com o fracasso escolar decorrente da dificuldade em alfabetizar e em alfabetizar dentro do período esperado: na educação básica, no primeiro ano do Ensino Fundamental.

ASPECTOS SOBRE O JOGO E SOBRE O JOGO DIGITAL

Podem-se perceber nas inúmeras discussões que permeiam o universo escolar, o quanto tem sido difícil manter a atenção das crianças durante as aulas formais. Aponta-se o jogo, como atividade motivadora e como “importante contribuição para o desenvolvimento cognitivo, dando acesso a mais informação e tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil (FREDMAN, 1998, p. 64)”.

Para Piaget (1998), o jogo constituiu-se expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam através do ato de ir e vir no pensamento reconstruindo suas ações, podendo inclusive transformar a realidade.

Já Vygotsky (1998) afirma que o desenvolvimento ocorre ao longo da vida e que, portanto, pensamentos mais elaborados são construídos ao longo dela.

Utilizar o jogo dentro da sala de aula e nas atividades pedagógicas é uma possibilidade de pensar a educação numa perspectiva criadora, autônoma e consciente. Pensar no jogo como ferramenta para o desenvolvimento de habilidades como a leitura é de suma importância para que a criança possa exercitar e desenvolver a leitura num contexto possivelmente interativo e prazeroso.

Muitos autores, entre eles Piaget (1978), Macedo (2000) e Kishimoto (2002), afirmam que além da possibilidade de desprender energia, seu real valor está na possibilidade de desenvolver o potencial intelectual. Por isso, através do

jogo, a credita-se que criança possa apropriar-se de conhecimentos importantes, tanto no âmbito social, cultural, emocional, como cognitivo.

Cabe à escola incorporar essas atividades ao planejamento de aula, dando-lhes atenção e valorização. Devem ser utilizados com a finalidade de desenvolver diversas habilidades como: concentração, atenção, planejamento, raciocínio lógico, compreensão do número, bem como para a aquisição da leitura e das habilidades próprias ao desenvolvimento desta habilidade, como o desenvolvimento de CF, por exemplo.

“Não se trata de um jogo qualquer, mas sim de um jogo transformado em instrumento pedagógico, em meio de ensino (FREIRE, 1997, p.119)” para o desenvolvimento da CF e mais precisamente do jogo digital no processo de alfabetização. Nesse contexto se inserem os jogos eletrônicos. São jogos que

... possuem características próprias, como simulação, virtualidade, acessibilidade e uma grande diversidade de informações. Essas características são totalmente novas e demandam concepções metodológicas e também conceituais, muito diferentes das metodologias tradicionais de ensino, baseadas num discurso científico linear. (VERGA, 2016, p.35).

Incorporar novas práticas certamente exigem mudanças nas concepções e propostas didáticas e de mediação entre o sujeito e o objeto do conhecimento. Sobre este aspecto, os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998), afirmam o sentido pleno das tecnologias em sala de aula quando estas são parte indissociável do contexto das relações humanas.

Levando em conta que os jogos digitais são hoje considerados elementos da cultura cabem investir em estudos que viabilizem tanto a produção, quanto os estudos sobre a utilização destes produtos no contexto da aprendizagem. Cabe também ao educador pesquisador voltar o “olhar” a este vasto campo de pesquisa, para que se possam construir conhecimentos sobre e para essa prática pedagógica escolar.

A PESQUISA, A METODOLOGIA DE ANÁLISE E ANÁLISE

A realização da pesquisa baseou-se no modelo proposto na Norma 12.676, da Associação Brasileira de Normas Técnicas (1992). Para aprofundamento, durante a análise das informações disponíveis, buscam-se compreender o texto e o referencial conceitual, tendo como algumas questões como pontos de análise:

- a) Qual o assunto de que trata o documento b) Como se define o assunto em termos de teorias, hipóteses, etc. c) O assunto contém uma ação, uma operação, um processo d) O documento trata do agente dessa ação, operação, processo, etc. e) O documento se refere a métodos, técnicas e instrumentos especiais f) Esses aspectos foram considerados no contexto de um local ou ambiente especial g) Foram identificadas variáveis dependentes ou independentes h) O assunto foi considerado sob um ponto de vista interdisciplinar

Para o levantamento prévio dos documentos foi utilizado o Banco de Teses e Dissertações da CAPES através das palavras-chave:

- Alfabetização; alfabetização fônica, jogos digitais;
- Alfabetização fônica, consciência fonológica, leitura;
- Alfabetização fônica, jogos digitais, consciência fonológica;
- Alfabetização fônica, aprendizagem, jogos digitais;

A seleção dos documentos ocorreu entre os meses de abril/maio de 2017. Inicialmente foram encontradas 22.232 produções. Aplicaram-se os filtros nas categorias:

1. Tipo: Doutorado, Mestrado e Mestrado Profissional;

2. Ano: 2006/2016;
3. Autor: todos;
4. Orientador: todos;
5. Banca: todas;
6. Grande Área Conhecimento: ciências humanas; linguística, letras, artes; multidisciplinar;
7. Área conhecimento: Educação; educação especial; ensino; ensino-aprendizagem; letras; linguística; linguística aplicada; psicolinguística; psicologia; psicologia do desenvolvimento humano; psicologia do ensino e da aprendizagem;
8. Área de avaliação: todas
9. Área de concentração: desenvolvimento e aprendizagem; desenvolvimento humano e educação; diversidade e inclusão; educação básica; estudos da linguagem; linguística; linguística e ensino; psicolinguística; psicolinguística e ensino; psicologia; psicologia escolar e do desenvolvimento;
10. Nome do programa: todos
11. Instituição: todas
12. Biblioteca: todas

Ao final, encontraram-se 132 produções.

Os títulos, resumos e palavras-chave foram lidos. Muitos dos títulos remetiam a utilização dos jogos ou das tecnologias digitais no processo de alfabetização. Contudo, verificou-se que a problemática, o objeto e a abordagem dos estudos voltavam-se às temáticas das dificuldades relacionadas ao uso das TICs no processo de aprendizagem, da representação que professores têm sobre o uso das TICs, a verificação da eficácia do método fônico e da importância do desenvolvimento da consciência fonológica. Estes trabalhos certamente serão referências conceituais importantes para a construção teórica do projeto de pesquisa ao qual dedicam-se o presente artigo.

Constatou-se nessa busca preliminar a escassez de pesquisas que se dispõem produzir tecnologias para o uso no processo de alfabetização. Também são raros os estudos sobre os materiais existentes e a sua eficácia no processo de alfabetização.

Com a escassez de materiais para uma construção prévia de conhecimentos, trabalhou-se com dois documentos que foram apreciados em sua completude.

UMA ANÁLISE DAS PESQUISAS ALOCADAS NO BANCO DE TESES E DISSERTAÇÕES DA CAPES

1. VERGA, Mauro Donizeti. **DESENVOLVIMENTO DE UM PROTÓTIPO DE JOGO ELETRÔNICO DE AUXÍLIO A ALFABETIZAÇÃO: UMA PROPOSTA A PARTIR DOS MÉTODOS FÔNICO E DAS BOQUINHAS** Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Processos de Ensino, Gestão e Inovação da Universidade de Araraquara – UNIARA, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Processos de Ensino, Gestão e Inovação. Araraquara, 2016.

Orientador: Prof. Dr. Edmundo Alves de Oliveira

Diante das dificuldades encontradas para a alfabetização e de um contexto em que a evolução tecnológica amplia as formas de disseminação e de acesso à informação, explorando o uso de recursos multimídias e jogos eletrônicos, percebe-se a falta de recursos didáticos inovadores e que atendam a essa expectativa tecnológica. Diante do potencial dos jogos eletrônicos como ferramenta educacional, apresenta-se aqui o desenvolvimento de um protótipo de um jogo, denominado Jogo da Alfabetização, que visa auxiliar os alunos em estágio inicial de aquisição da consciência fônica, mediante o uso de recursos multimídias, apoiado na mescla dos métodos fônico e método das boquinhas. O potencial da ampliação e inovação das ferramentas educacionais dotadas de recursos multimídias, em especial no formato de jogos eletrônicos, pode ser observado pelo interesse crescente das crianças pela área.

Entende-se por tecnologia na educação, o emprego do computador, *tablets*, celulares, internet, jogos eletrônicos e seus sucessores como recurso didático para se trabalhar conteúdos específicos.

Antunes (2002) afirma que os sinais de uma nova educação são claramente perceptíveis:

Negar a evidência dessa nova educação seria fechar os olhos para internet, seria esquecer que o novo professor precisa antes transformar a informação que ministrá-la, seria negar a certeza de que os sistemas de ensino e portais eletrônicos substituíram os livros didáticos convencionais e seria fazer de conta que a presença do computador na sala de aula representa apenas um acréscimo de recurso [...] (ANTUNES, 2002, p. 8).

Afirma ainda, o autor, que é impossível considerar que todas essas mudanças tecnológicas não atinjam a área educacional, onde “a educação simbolizaria uma ilha intocada pelas ondas fantásticas dessa colossal maré.” (ANTUNES, 2002, p.9).

Palavras-chave: Alfabetização; Jogos Educacionais; Multimídia; Consciência Fônica

ANÁLISE

Através do resumo do trabalho de dissertação apresentado é possível identificar a natureza e o contexto do problema em que se insere o objeto de estudo: a alfabetização através do método fônico e das boquinhos mediada pelo jogo intitulado “Jogo da alfabetização”. Apresenta o seu produto, que é um protótipo de jogo, bem como o objetivo deste produto: a inovação via intersecção de métodos (fônico e boquinhos). Há a preocupação em definir o conceito de tecnologia trazendo a necessidade emergente de repensar a educação, os recursos e o papel do professor embasando-se no discurso de Antunes (2002).

O texto que embasa o trabalho científico apresenta aprofundamento e referências de pesquisadores que dialogam com a construção da presente pesquisa tais como: Capovilla (2007, 2000, 2004, 2005) Ferreiro (1993), Ferreiro e Teberosky (1986), Kishmoto (1994, 1997, 1998, 1999, 2002, 2003), Mortatti (2004), Soares (2001, 2010) Vygotsky (1997, 1993).

O referencial teórico faz a trajetória do uso das tecnologias na Educação, levantando na discussão tanto as dificuldades enfrentadas na e para a utilização, quanto a necessidade de se repensar o papel do professor mediador. Realiza um histórico da alfabetização, contextualizando os caminhos e métodos utilizados no decorrer da história.

Em seguida, no capítulo três, debruça-se sobre o desenvolvimento do protótipo. Para tanto traz tópicos importantes à compreensão do produto: Como aplicar o método fônico associado ao método das boquinhos; Metodologia de desenvolvimento; Análise de requisitos; Recursos; Arquitetura Funcional; Testes de uso do protótipo; Protótipo do Jogo da Alfabetização.

A proposta do “jogo da Alfabetização”, é de ser um jogo sem custos para o usuário. A ferramenta utilizada na construção foi a Gamemaker Studio, da empresa norte-americana Yoyo-games. O protótipo foi testado no sistema Windows. Justifica o uso da ferramenta pelo fato de ser facilmente utilizada em outros sistemas operacionais tais como Linux. O protótipo propõe a utilização de variadas linguagens e recursos de multimídia: som, fotografia, textos, vídeos, tratados e editados pela Software Sony e Adobe Photoshop. É apresentada na pesquisa uma tabela com todos os fonemas (sons), articulemas (a forma como a boca e a língua se posicionam para emitir o som dos fonemas) e grafemas (a grafia do fonema). Esclarece que são utilizadas letras maiúsculas e minúsculas na apresentação dos grafemas durante a atividade proposta. Foram levadas em consideração características como: Interatividade; Interface amigável; Flexibilidade; Repetição; Portabilidade; Mobilidade.

O jogo foi testado e foram realizados estudos no sentido de corrigir os erros observados, tal como: “Dificuldade para compreender em qual imagem deve ser clicado para que ocorra a ação mostrando o som da palavra e seu respectivo movimento sinestésico da boca.” (p. 67).

1. MANZOLI, Priscila M. L. Ribeiro. **Verificação da eficácia do CD-ROM Alfabetização Fônica Computadorizada no desenvolvimento de habilidades de consciência fonológica e de leitura.**

Dissertação apresentada à Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto da USP, como parte

das exigências para a obtenção do título de Mestre em Ciências, Área: Psicologia. Ribeirão Preto, 2013.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Edna Maria Marturano

Já é conhecida a relação de reciprocidade entre consciência fonológica e habilidades de leitura. Diversas pesquisas demonstraram o efeito direto do treino em habilidades de

consciência fonológica sobre a aquisição da leitura e como o treino sistemático da leitura auxilia no desenvolvimento de níveis mais complexos de consciência fonológica. Dentro deste contexto, o objetivo da pesquisa foi verificar a eficácia do CD-ROM Alfabetização Fônica Computadorizada no desenvolvimento de habilidades de consciência fonológica e de leitura em crianças do segundo ano do ensino fundamental. Participaram do estudo 81 crianças, com idades entre seis e oito anos, de ambos os sexos, matriculadas no segundo ano de uma escola municipal da periferia de um município com 30.000 habitantes. Para avaliar a consciência fonológica foi aplicada a Prova de Consciência Fonológica. Para avaliar as habilidades de leitura utilizou-se uma versão da Provinha Brasil e uma prova de leitura oral de palavras. Foi adotado um delineamento de comparação de grupos com três momentos de avaliação. No primeiro momento, todas as crianças foram avaliadas. Depois da primeira avaliação, foi conduzida a intervenção somente com as crianças do Grupo 1. Na intervenção, as atividades do CD-ROM foram distribuídas em dez sessões, que aconteciam duas vezes por semana. Ao final da intervenção, todos os participantes foram avaliados novamente. As crianças do Grupo 2 passaram pela intervenção depois da segunda avaliação. Após o término da intervenção no Grupo 2, foi realizada a última avaliação nos dois grupos. Os resultados foram analisados em termos de efeito da intervenção e resposta à intervenção em função do repertório prévio de habilidades de consciência fonológica. Em relação aos efeitos da intervenção, os resultados indicaram que o programa teve impacto direto nas habilidades de síntese fonêmica e segmentação fonêmica dos participantes. Isso foi observado pela diferença significativa entre os grupos apresentada na segunda avaliação, quando apenas um dos grupos havia sido submetido à intervenção. Nas outras habilidades envolvidas na consciência fonológica e nas habilidades de leitura, os resultados não indicaram efeito significativo da intervenção, mas mostraram desenvolvimento dessas habilidades ao longo do ano letivo. Para avaliar a resposta à intervenção em função do repertório prévio, os participantes foram classificados em cinco perfis de desenvolvimento das habilidades de consciência fonológica, antes e depois da intervenção. A comparação entre as avaliações pré e pós-intervenção mostrou que as crianças com repertório de entrada mais refinado, ou seja, com habilidades

fonológicas mais desenvolvidas, foram as mais beneficiadas pelo programa.

Palavras-chave: Consciência fonológica. Leitura e escrita. Programa de intervenção.

Computador.

ANÁLISE

Através da leitura do resumo é possível verificar a apresentação do objeto de estudo: o CD-ROM alfabetização fônica computadorizada, o foco de análise e a sua eficácia na utilização direta com o treino sistemático da consciência fonológica em crianças do segundo ano do ensino fundamental. Explicita a metodologia utilizada no desenvolvimento do trabalho, que envolve 81 crianças entre seis a oito anos, de ambos os sexos. Houve delineamento de grupos: categorização das crianças por fase de desenvolvimento da CF, separação de grupos, aplicação em grupo controle e avaliação para em seguida categoriza-las novamente, avaliando a eficácia em relação ao grupo controle, bem como em que medida de fato houve avanços. Conclui-se que houve impacto nas capacidades de síntese e segmentação fonêmicas. Não houve desenvolvimento na CF, bem como no desenvolvimento da leitura. Contudo, a pesquisa revela que as crianças desenvolveram melhor a leitura durante o ano. Outro aspecto observado foi que as crianças que tinham maiores repertórios se beneficiaram mais das intervenções.

Dentre os referenciais bibliográficos que dialogam com a linha teórica deste estudo destacam-se: Capovilla (1997, 1998, 2000, 2004, 2007), Seabra (2010) e Vygotsky (1998).

Os capítulos que sucedem a obra analisada trazem na introdução, as pesquisas realizadas nos últimos anos, como o Indicador Nacional de Alfabetismo Funcional (Inaf) e do Sistema Nacional de Educação Básica, que apontam necessidades emergentes em mudar a forma como se vem alfabetizando no país. Através da argumentação apresentada por Araújo e Luzio (2005), defende a alfabetização fônica como método ideal para atingir esse fim, já que para se dominar a linguagem escrita é fundamental a compreensão do princípio alfabético (Silva 2004). Estabelece objetivos gerais e específicos que se remetem à investigação sobre o uso do software no processo de alfabetização e desenvolvimento da consciência fonológica.

No capítulo 2, intitulado “método”, elucida os princípios éticos da pesquisa com seres humanos e apresenta o lócus: uma escola pública de área periférica. Não há menção à localidade. Descreve o delineamento dos grupos, dos instrumentos de avaliação. Dessa forma, é possível verificar que foram avaliados as habilidades iniciais da Consciência Fonológica através da Prova de Consciência Fonológica - PFC (Capovilla & Capovilla, 2007); As habilidades de leitura através do instrumento Provinha Brasil, uma avaliação elaborada pelo Ministério da Educação e Avaliação de leitura oral de palavras que foi elaborada pela pesquisadora.

O CD-ROM Alfabetização Fônica Computadorizada (Seabra et al., 2010), material de análise deste documento, apresenta atividades em dois menus principais: Consciência Fonológica e Alfabeto. As atividades que compõem o menu Consciência Fonológica são “Palavras”, “Rimas”, “Aliteraões”, “Sílabas” e “Fonemas”. Já o menu Alfabeto objetiva trabalhar de forma sistemática a correspondência entre grafemas e fonemas. É dividido em quatro séries de atividades: “Vogais”, “Consoantes”, “Encontrando Palavras” e “Descobrimdo Palavras”.

As atividades são realizadas respeitando graus de dificuldades. É possível ouvir os nomes das palavras e das letras passando o mouse sobre elas. Nas diversas atividades são dadas instruções orais do que deve realizar. Quando se clica na alternativa correta um círculo verde aparece em volta da palavra, da sílaba ou do desenho. Se corre um clique na alternativa incorreta, um X vermelho aparece sobre as mesmas.

Verificou-se, após a realização das intervenções que o instrumento contraditoriamente ao que defende a literatura, não apresentou efeitos do ponto de vista do desenvolvimento da CF. Por outro lado, apresentou resultados significativos do ponto de vista do desenvolvimento de componentes como síntese e segmentação fonêmica.

Outro ponto de bastante relevância foi a reflexão trazida sobre o fato de que algumas crianças não se beneficiaram com as intervenções. Assim relata-se:

Como a pesquisa foi realizada com todos os alunos da série, sem distinção entre os que poderiam apresentar alguma dificuldade de aprendizagem, seria preciso investigar com mais cuidado o porquê de algumas crianças, mesmo depois da intervenção e de um ano expostas ao ensino regular, ainda se encontrarem no Perfil 1. Tais crianças não estariam se desenvolvendo como as outras; foram as que menos progrediram.

Ao final da pesquisa conclui-se que há limitações no estudo. Algumas listadas aqui são o fato do material não permitir categorizar os erros e acertos, pois não há registros. Outro ponto levantado é que as crianças utilizavam o material em pequenos grupos e de forma livre, sem intervenções ou mediações do adulto;

Por outro lado, observou-se que o uso de materiais tecnológicos favoreceu a aprendizagem através da motivação, dessa forma, gerou condições mais significativas para o processo de aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os estudos realizados neste artigo objetivaram refletir sobre a alfabetização e o desenvolvimento da consciência fonológica através de jogos digitais. Nota-se que nas mais diversas literaturas que a necessidade de repensar sobre os métodos de alfabetização para que se possam obter resultados satisfatórios no rendimento e na aprendizagem da leitura.

Para tanto, deve-se partir de que metodologicamente ler e escrever não são processos naturais e como tais, necessitam de intervenções sistemáticas e voltadas ao desenvolvimento das competências necessárias ao processo de decodificação e compreensão, dando sentido ao que está registrado, revelando a língua no seu uso e contexto social.

Considerar a alfabetização como um processo do desenvolvimento biopsíquico, bem como uma sucessão de fases que se sobrepõem é um equívoco. Dessa forma, torna-se imprescindível sistematizar e organizar métodos e técnicas para contemplar as diversas habilidades e revelar os conhecimentos construídos em cada etapa da aprendizagem. Neste caso, as atividades desenvolvidas e mediadas por softwares podem atender essa demanda, além de serem recursos atrativos e que mantem a motivação constante.

Considera-se a instrução para o desenvolvimento da CF como mais uma das atividades que devem ser realizadas durante este período.

Sobre os documentos analisados e as contribuições, pode-se afirmar que com o trabalho realizado por Verga (2016) pode-se refletir sobre as etapas de construção de um software, os recursos que necessitam ser pensados, como: imagens, sons, vídeos, além da necessidade de variações para que o jogo ofereça desafios com maiores possibilidades de utilização, sem que se memorizem as respostas corretas ou que se esgotem as possibilidades de forma breve, tornando a atividade enfadonha.

Já o trabalho realizado por Manzoli (2013), quando reflete sobre a percepção de que algumas crianças não se beneficiaram das intervenções, traz um ponto bastante significativo, visto que o objetivo é realizar um estudo prévio das produções com a intensão de construir repertório teórico para a elaboração de um produto que vise trabalhar a CF como meio de desenvolver as habilidades, mas também de prevenir e minimizar os efeitos de possíveis transtornos de aprendizagem no seu processo de desenvolvimento. Cabe pensar quais seriam as atividades e meios de superar as limitações do CD-ROOM avaliado para que se possam contemplar essas crianças que não apresentam o desenvolvimento gradual das habilidades, como seus pares.

Observam-se ainda que em relação aos materiais utilizados que as contribuições favoreceram o pensar sobre cada uma das atividades a serem desenvolvidas, as etapas do processo de pesquisa, que deve envolver a formação dos professores para que saibam realizar as intervenções de forma sistemática, os recursos que podem ser disponibilizados. Sendo assim, observa-se que o presente artigo trouxe contribuições para a pesquisa, permitindo incorporar ideias à criação de um novo software, em formato de jogo, para contribuir com o processo de construção da CF pela criança durante o processo de alfabetização.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABUD, M.J.M. O ensino da leitura e da escrita na fase inicial de escolarização. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária, 1987.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 12676: Métodos para análise de documentos, determinação de seus assuntos e seleção de termos de indexação. Rio de Janeiro, 1992.

BRASIL / Ministério da Educação / Inep. (2009a). Provinha Brasil: guia de correção – primeiro semestre de 2009. Brasília. 15 p.

BRASIL / Ministério da Educação / Inep. (2009b). Provinha Brasil: caderno do professor/aplicador – primeiro semestre de 2009. Brasília. 35 p.

BARRERA, S. D. & MALUF, M. R. (2003). Consciência metalinguística e alfabetização: um estudo com crianças da primeira série do ensino fundamental. Psicologia: Reflexão e Crítica, 16 (3),491-502.

BRASIL, Secretaria de Educacao Fundamental. Parametros Curriculares Nacionais. Brasilia: MEC/SEF, 1998.

CAPELLINI, Simone Aparecida. Medidas objetivas de fluência de leitura e o processo de compreensão. In. BARBOSA,

Thais; RODRIGUES, Camila Cruz; MELLO, Cláudia Berlim de; CAPELLINI, Simone Aparecida; MUOSINHO, Renata; ALVES, Luciana Mendonça. Temas em Dislexia. São Paulo, Artes Médicas. 2009.

CAPOVILLA, A. S. G. & CAPOVILLA, F. C. (1998). Prova de consciência fonológica: desenvolvimento de dez habilidades da pré-escola à segunda série. Temas sobre desenvolvimento, 7 (37), 14-20.

CAPOVILLA A. G. S., & CAPOVILLA, F. C. (2004). *Alfabetização: Método fônico*. 3ª ed. São Paulo: Memnon.

CARVALHO, Lina Maria de Moraes. Consciência fonológica e o sucesso na aprendizagem da leitura e da escrita: Melhor prevenir que remediar. Tese de Doutorado em Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010. Disponível em <https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/15966/1/Lina%20Maria%20de%20Moraes%20Carvalho.pdf>

COLL, César. A aprendizagem e construção do conhecimento. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

CUNHA, Vera Lúcia Orlandi. Perfil de escolares do 3 ao 5 ano do EF I em compreensão de leitura: elaboração de instrumento avaliativo. 2012, 353 f. Tese de Doutorado- Faculdade de Filosofia e Ciências, Uninversidade Estadual Paulista.

DÍAZ, Félix. O processo de aprendizagem e seus transtornos. Salvador: EDUFBA, 2011.

FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. Psicogênese da língua escrita. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.

FERREIRO, E. Reflexões sobre alfabetização. (tradução Horácio Gonzales) 23 ed. São Paulo: Cortez, 1994. Coleção Questões da Nossa Época. V:14.

FREIRE, João Batista. Educação de Corpo Inteiro: teoria e prática da Ed. Física. São Paulo: Scipione, 1997.

GUIMARÃES, S. R. K. (2003). Dificuldades no desenvolvimento da lectoescrita: o papel das habilidades metalinguísticas. Psicologia: Teoria e Pesquisa, 19 (1), 033-045.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira. 2002.

_____. Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

LADIN, Rita de Cássia de Souza. Softwares educativos no contexto da alfabetização e do letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental. São Carlos. UFSCAR, 2015.

Disponível em <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/2766>

MACEDO, Lino. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005.

_____. Aprender com os jogos e situações-problema. Porto Alegre: Artmed, 2000.

_____. Ensaio construtivistas. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1994.

MANZOLI, Priscila M. L. Ribeiro. Verificação da eficácia do CD-ROM Alfabetização Fônica Computadorizada no desenvolvimento de habilidades de consciência fonológica e de leitura. Dissertação apresentada à Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto da USP, como parte das exigências para a obtenção do título de Mestre em Ciências, Área: Psicologia. Ribeirão Preto, 2013. Disponível em <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/59/59137/tde-08102013-152443/en.php>

MOOJEN, Sonia. CONFIAS: Consciência fonológica: Instrumento de avaliação sequencial. Ed. Ver. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2007.

MORTATTI, M. do R. L. Alfabetização no Brasil: conjecturas sobre as relações entre políticas públicas e seus sujeitos privados. Revista Brasileira de Educação, Rio de Janeiro, v. 15, n. 44, p. 329-341, maio/ago. 2010.

PIAGET, Jean. A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro:

Zahar, 1978.

SANTOS, Maria Thereza Mazorra dos. Dislexia; princípios para a intervenção fonoaudiologia In Barbosa, Thais; Rodrigues, Camila Cruz; Mello, Claudia Berlin de et.al. Temas em Dislexia. São Paulo: Artes Médicas, 2009.

SEABRA, A. G.; CAPOVILLA, F. C.; MACEDO, E. C. & DIANA, C. (2010). Alfabetização fônica computadorizada: CD-ROM. Fundamentação teórica e guia para usuário. 3ª ed. São Paulo: Memnon.

SEABRA, Alessandra Gotuzo, CAPOVILLA, Fernando César. Teoria e pesquisa em avaliação neuropsicológica. 2 edição. São Paulo: Memnon, 2009.

SILVA, A. C. (2004). Descobrir o princípio alfabético. *Análise Psicológica*, 22 (1), 187-191.

SOARES, M. Alfabetização e letramento. 6 edição, 4 impressão. São Paulo: Contexto 2013.

VIGOTSKY, Lev Semenovich. A Formação Social da Mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. & Ed. São Paulo: 2007.

Pedagoga (UNEB), Especialista em Psicopedagogia (UNEB), Especialista em Neuropsicologia (UNINTER), Mestrado Profissional Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação (GESTEC), da Universidade Estadual da Bahia (2017.1), Diretora Executiva da Associação Brasileira de Psicopedagogia (2014-), Turora Cogmed, autora, palestrante.