



**Curso de Especialização em
Psicopedagogia e Tecnologias da
Informação e Comunicação na modalidade
a distância**



**ALFABETIZAÇÃO: UMA PROPOSTA DE INTERVENÇÃO
PSICOPEDAGÓGICA COM JOGOS DIGITAIS**

Mônica Cella - Autora

Silvana Corbellini- Orientadora

2015

Resumo

Este artigo investiga como as intervenções psicopedagógicas, através do uso de jogos digitais, podem colaborar no processo de alfabetização das crianças. Para efetivar este trabalho foi realizado um levantamento e selecionados alguns jogos digitais de alfabetização oferecidos no site do Ministério da Educação - Portal do Professor que poderiam ser utilizados para aquisição da leitura e da escrita. Procurou-se contemplar os jogos que tivessem objetivos claros e não repetitivos, que abrangessem diferentes níveis de aprendizagem, que fossem lúdicos, que apresentassem diferentes temáticas e que atendessem as necessidades de alunos em processo de alfabetização. Concluímos que, quando bem planejados e aplicados de maneira sistemática, os jogos digitais podem ser ótimos recursos tecnológicos a serem utilizados nas intervenções psicopedagógicas colaborando na evolução da leitura e da escrita e trazendo uma nova maneira, atrativa, motivadora para o trabalho com as crianças, mais condizente com a realidade do século XXI.

Palavras- chaves: alfabetização, jogos digitais, psicopedagogia, tecnologias.

Introdução

O surgimento das novas tecnologias tem influenciado e modificado muitas atividades na vida moderna. As crianças, desde a primeira infância têm suas vivências atreladas à utilização de celulares, máquinas digitalizadas, computadores, notebooks e tablets. É uma nova geração que desde seu nascimento interage com as mídias, a qual Prensky (2001) denominou “nativas digitais”.

Existe um crescente interesse entre pesquisadores, Cox (2003), Masini (2006), Tajra (2002), Valente (1999), dentre outros, em pensar de que maneira a incorporação destas tecnologias poderiam ser realizadas para fazerem parte do cotidiano das escolas. Não tem mais como fechar as portas para esta mudança. Pensar em projetos de tecnologia e educação é um desafio, a sua inclusão na escola precisa ser muito bem planejada para romper com os processos de ensino e aprendizagem tradicionais, “não pode significar uma simples transformação do papel em tela de monitor” (VILLARDI e OLIVEIRA, 2005, p. 38).

A possibilidade de envolver as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) na aprendizagem dos alunos é ampla. Neste trabalho prioriza-se a utilização dos jogos digitais. Esta escolha se deve ao fato da pesquisa estar atrelada a uma proposta de intervenção psicopedagógica na alfabetização, envolvendo uma faixa etária de crianças entre seis a oito anos de idade que precisam vivenciar práticas pedagógicas que valorizam os seus interesses, aliando-os ao lúdico.

As estatísticas mostram que o Brasil ainda apresenta problemas referentes à alfabetização. Segundo o número da Síntese dos Indicadores Sociais de 2013, apresentado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) demonstram que a taxa de analfabetismo das pessoas de 15 anos ou mais no Brasil foi estimada em 8,3%, equivalendo a 13 milhões de analfabetos. Além disso, tornou-se comum encontrar alunos, nos anos finais do Ensino Fundamental sem saber ler e escrever, ou sem entender o que leem.

Sendo assim, esta pesquisa bibliográfica, tem como objetivo investigar como o uso de jogos digitais pode colaborar no processo de alfabetização de crianças, através de uma intervenção psicopedagógica. Sua apresentação se dará da seguinte forma, inicialmente serão sinalizadas algumas questões referentes à alfabetização. Entendendo que este é um processo imprescindível para aquisição da leitura e da escrita e que nos últimos anos, passou por muitas modificações acerca de suas concepções.

No segundo momento, serão apresentadas algumas possibilidades de intervenção psicopedagógica na alfabetização, que desafiam as crianças a aprenderem dentro de um contexto motivador e lúdico. No terceiro momento, serão apontadas algumas considerações que tecemos sobre as possibilidades de trabalho com os jogos digitais.

Em seguida, serão destacadas as questões que nortearam este trabalho, a metodologia, o levantamento dos jogos digitais escolhidos e algumas considerações da pesquisa realizada.

Desde o princípio, tinha-se a clareza que apenas a intervenção psicopedagógica com o uso dos jogos digitais não iria resolver todos os problemas agregados à alfabetização, mas que

sua inserção poderia enriquecer os ambientes de aprendizagem e possibilitar que cada vez mais crianças brasileiras avançassem no seu processo de alfabetização. Este trabalho conseguiu corroborar para conhecermos alguns jogos digitais que poderiam ser utilizados na aquisição da escrita e da leitura durante uma intervenção psicopedagógica.

Alfabetização - algumas questões que precisam ser revisitadas

Quando se discute a temática alfabetização, não tem como deixar de destacar alguns fatos que marcaram a sua trajetória histórica nestes últimos anos, principalmente por serem bases teóricas que estão alicerçando, ou deveriam estar o cotidiano das escolas brasileiras.

Nos anos 80, houve uma mudança significativa na concepção acerca da alfabetização. O trabalho da psicolinguista argentina Emília Ferreiro e da pedagoga Ana Teberosky, sobre a Teoria da Psicogênese provocou um repensar nos antigos métodos fundamentados em concepções mecanicistas e se tornou uma espécie de referência para o ensino brasileiro.

A preocupação deslocou-se do ato de ensinar para o ato de aprender. A criança, neste novo olhar, participaria ativamente do processo, construiria o seu próprio conhecimento na interação com objeto do ambiente, construindo suas hipóteses e passando por etapas até conseguir se apossar do código linguístico e refletir sobre a escrita.

Seria um processo gradual, onde cada salto cognitivo dependeria de uma assimilação e de uma acomodação interna. Os alunos iriam progredindo no sistema alfabético da escrita, onde a aprendizagem se constituiria por uma progressiva construção de estruturas cognitivas. O tempo de aprender de cada criança seria respeitado.

Os estudos de Jean Piaget (1896-1980) de cunho psicogenético serviram de base para o trabalho de Ferreiro e Teberosky sobre como a criança aprende.

O sujeito que conhecemos através da teoria de Piaget é um sujeito que procura ativamente compreender o mundo que o rodeia e trata de resolver as interrogações que este mundo provoca. Não é um sujeito que espera que alguém que possui o conhecimento o transmita a ele, por um ato de benevolência. É um sujeito que aprende basicamente através de suas próprias ações sobre os objetos do mundo, e que constrói suas próprias categorias de pensamento ao mesmo tempo em que organiza seus mundos. (FERREIRO e TEBEROSKY, 1985, p.26).

Estas autoras, também consideraram que as crianças deveriam ser estimuladas, com o uso de textos da atualidade, com livros, com histórias diversificadas, com jornais, com revistas e não mais com as cartilhas, as quais seriam muito desinteressantes. Defendiam que se aprende mais tentando produzir junto aos outros uma representação adequada para uma ou várias palavras, do que fazendo um trabalho solitário com exercícios de escrita de listas de palavras ou letras.

Este referencial trouxe avanços significativos na concepção de alfabetização, principalmente porque o aprender passou a ser visto como uma construção das crianças na aquisição de sua escrita e da leitura.

Mas dos anos 90 em diante, surgem novos questionamentos sobre alfabetização, principalmente sobre a importância das práticas sociais da leitura e da escrita se fazerem presentes na escola. Soares (2004) foi uma das autoras que defendeu esta ideia e inclusive, considerou dois processos de apropriação do sistema de escrita: a alfabetização e o letramento.

A alfabetização seria o funcionamento do alfabeto, memorização das convenções letradas, consciência fonológica, o domínio do código escrito. E o letramento seria o momento em que a escrita é utilizada para situações reais e do cotidiano. São processos independentes, mas indissociáveis, visto que um não se constitui como pré-requisito do outro, mas devem ocorrer simultaneamente no ato pedagógico.

Dissociar alfabetização e letramento é um equívoco porque, no quadro das atuais concepções psicológicas, linguísticas e psicolinguísticas de leitura e escrita, a entrada da criança (e também do adulto analfabeto) no mundo da escrita ocorre simultaneamente por esses dois processos: pela aquisição do sistema convencional de escrita – a *alfabetização* – e pelo desenvolvimento de habilidades de uso desse sistema em atividades de leitura e escrita, nas práticas sociais que envolvem a língua escrita – o *letramento*. (SOARES, 2004, p.14).

A alfabetização e o letramento deveriam ser entendidos e trabalhados como processos que se complementam a fim de proporcionar ao aluno o alicerce para o desenvolvimento de aprendizagens posteriores.

Os enfoques apresentados por Ferreiro e Teberosky (1985) e Soares (2004) mesmo com as diferenças em suas maneiras de trabalhar o termo alfabetização, foram um marco para encaminhar o trabalho numa perspectiva mais crítica, onde o aluno passou a ter um papel ativo na aquisição de seus conhecimentos, a ser um sujeito que pensa sobre sua escrita, vislumbrando uma aprendizagem para o mundo.

Alfabetização - as contribuições de uma proposta de intervenção psicopedagógica

Alfabetização é um processo muito importante na trajetória escolar dos alunos, como nos diz Moll (2009, p. 35) “Alfabetizar-se é condição *sine qua non* para permanência no processo de escolarização”.

Alguns encaminhamentos, em termos legais, foram realizados para repensar à alfabetização. Com a aprovação da lei n. 11.114/05 tornou-se obrigatória a inclusão de crianças de seis anos de idade no primeiro ano do Ensino Fundamental, com a lei 11.274/06 ampliou-se a duração do Ensino Fundamental para nove anos e com o Plano Nacional de Educação 2011/2020 instituiu-se a ideia do ciclo de alfabetização para os três anos iniciais do Ensino Fundamental, independente das escolas serem organizadas por ciclos ou séries.

Procurou-se ampliar e respeitar o tempo de aprender de cada criança. Ainda é cedo para fazer uma análise das consequências destas mudanças legais na vida escolar. Mas alguns autores relatam que isto por si só não irá garantir a melhoria das ações na alfabetização; “a diferença é apenas que, hoje, os alunos não rompem a barreira do 1º ciclo, que substitui a 1ª série como etapa de alfabetização, ou, no caso de sistemas de optarem pela progressão continuada, passam ao ciclo seguinte ainda não alfabetizados” (SOARES, 2011, p.14).

Acredita-se que junto com esta legislação é preciso organizar ações preventivas que colaborem para que as escolas consigam realizar um trabalho para que desde o primeiro ano do Ensino Fundamental as crianças consigam evoluir em suas aprendizagens chegando ao final do terceiro ano alfabetizadas.

Um campo que poderá trazer muitas contribuições para isto é a Psicopedagogia, que foca seus estudos na aprendizagem, nas suas possibilidades e capacidades, conforme ilustram as obras de Fernández (1990), Scoz (1994), Weiss (1994), Bossa (2000), dentre outros.

A Psicopedagogia nasceu da necessidade de se pensar numa nova área que recorresse aos conhecimentos tanto da Psicologia, como da Pedagogia, pensando o seu objeto de estudo a partir de um corpo teórico próprio.

A psicopedagogia se ocupa da aprendizagem humana, que adveio de uma demanda – o problema de aprendizagem, colocado num território pouco explorado, situado além dos limites da Psicologia e da Pedagogia, e evoluiu devido à existência de recursos, ainda que embrionário para atender essa demanda, constituindo-se assim numa prática. Como se ocupa do problema de aprendizagem deve ocupar-se inicialmente do processo de aprendizagem (BOSSA, 2000, p.11).

A psicopedagogia considera os aspectos intelectuais, afetivos e sociais; tem um entendimento de que para aprendizagem ocorrer deve participar do processo “um equipamento biológico com disposições afetivas e intelectuais que interferem na forma da relação do sujeito com o meio, sendo que essas disposições influenciam e são influenciadas pelas condições socioculturais do sujeito e do seu meio” (BOSSA 2000, p. 24).

É um campo que vem ganhando espaço e volta-se, para a compreensão do processo de aprendizagem, seja no âmbito da prevenção, seja no diagnóstico ou no tratamento das dificuldades de aprendizagem, dentro ou fora do ambiente escolar.

A Psicopedagogia pode ser clínica ou institucional (hospitais, escolas, empresas). Neste artigo, como o enfoque é para alfabetização na escola, o destaque será dado para a Psicopedagogia Institucional, que tem o seu trabalho voltado para a “melhoria das condições do processo ensino-aprendizagem, bem como para a prevenção dos problemas de aprendizagem” (BOSSA, 2007, p.12-13).

A Psicopedagogia Institucional considera diversos aspectos, como a relação aluno-professor e vice-versa, o ambiente escolar, a relação família-escola e a relação da apropriação do aluno com o objeto do conhecimento. Num trabalho institucional, o psicopedagogo pode colaborar na formação dos professores, supervisores e orientadores educacionais no sentido de estar fornecendo subsídios teóricos e práticos para atender as necessidades dos alunos. “Saber o que o aluno pode aprender ou não em cada momento do seu desenvolvimento é essencial em sua vida escolar” (WEISS, 1987, p.79).

As intervenções psicopedagógicas na escola podem acontecer de diferentes maneiras, mas uma das mais indicadas é através de jogos, pois este possibilita que a dimensão simbólica da criança se manifeste e oportuniza diferentes aprendizagens. “Não pode haver construção do saber, se não se joga com o conhecimento. Ao falar de jogo, não estou fazendo referências a um ato, nem a um produto, mas a um processo” (FERNÁNDEZ, 1991 p.165).

Estas intervenções podem se valer das contribuições das tecnologias da informação e da comunicação. Hoje ao abrir uma página na internet encontram-se diferentes jogos digitais que poderiam ser utilizadas na escola.

Alfabetização - uma possibilidade de trabalho com os jogos digitais

A introdução das tecnologias no trabalho com a alfabetização seria uma das possibilidades de desenvolvimento de diferentes aprendizagens, seu uso na escola constitui-se como um recurso tecnológico. E também, pode constituir-se tanto como um recurso pedagógico como psicopedagógico dotado de vários elementos que podem contribuir e facilitar a aprendizagem dos alunos.

Mas a realidade nas escolas ainda se caracteriza pelo distanciamento destes recursos. Os motivos são pela falta destes, pela formação do professor que não abarcou tal conhecimento, pela insegurança em utilizá-las, pela pouca bibliografia na área de alfabetização sobre esta temática e muitas vezes pela apropriação das escolas a estas tecnologias em momentos de falta de professores.

No entanto, o que se observa é que as crianças e jovens estão cada vez mais conectados e interessados em desenvolverem suas aprendizagens nesta área. Como nos diz (VILLARDI e OLIVEIRA, 2005, p. 20). “[...] volta-se para um momento evolutivo entre seis a onze anos, em que essas tecnologias inovadoras despertam a atenção é quase uma “fixação” por parte das crianças. Elas apresentam intensa motivação para o conhecimento e o manuseio de computadores, jogos e agendas eletrônicas, e outros artefatos do gênero”.

E se tratando de alfabetização é preciso considerar a especificidade deste processo e uma maneira mais contemporânea de abordá-la, seria o uso de tecnologias, tendo em vista, que faz parte da cultura vivenciada pelos alunos. “É importante que o professor saiba que não é a informática a vilã ou a salvadora, mas que o uso que se faz dela é que pode ser maléfico ou benéfico à educação escolar” (COX, 2003, p. 110).

Desenvolver atividades de ensino com o computador apresenta enormes desafios. Conforme refere Valente (1999, p. 03): “Primeiro, implica em entender o computador como uma nova maneira de representar o conhecimento, provocando um redimensionamento dos conceitos já conhecidos e possibilitando a busca e compreensão de novas ideias e valores”.

Existe uma gama de recursos tecnológicos que poderiam ser utilizados na alfabetização, neste trabalho o destaque será para os jogos digitais. A escolha se deve pelo fato destes proporcionarem um ambiente de aprendizagem em que o que o lúdico, a solução de problemas, a atividade reflexiva e a capacidade de decisão serão privilegiados.

Os jogos digitais despertam o interesse do aluno, deixando as aulas mais atraentes e criativas. Sua utilização repercute na relação entre ensino e aprendizagem, promovendo mudanças na gestão do tempo e dos espaços na escola.

Os jogos oportunizam trabalhar com os conhecimentos prévios dos alunos, motivando que eles mesmos façam novas descobertas. É o momento onde os alunos podem colocar em

prática as estratégias mentais para jogar. Como afirma Gee (2004), jogar significa enfrentar desafios na busca de entretenimento, exercitando as funções mentais e intelectuais do jogador.

De acordo com Mattar (2010) e Prensky (2010), os jogos também desenvolvem muitas habilidades, como: facilidade de trabalhar em grupo; iniciativa, atitude e criatividade; raciocínio e processamento de informações mais rápidas; facilidade em aprender jogando; alimentam um sentimento positivo em relação à tecnologia e a conectividade e também, mas não menos importante, desenvolvem atividades simultâneas sem comprometimento do resultado de algumas delas.

Prensky (2001) destaca que outro aspecto interessante dos jogos digitais é que por terem componentes de prazer e diversão inseridos nos processos de estudo pode deixar o aluno mais tranquilo, geralmente ocorrendo uma maior recepção e disposição para o aprendizado.

Mesmo não se tratando de jogos digitais, Piaget (1978) também foi um dos defensores dos jogos para o desenvolvimento da criança. Considerava-os como uma atividade que influenciava a formação do pensamento, o desenvolvimento moral e social da criança. Verificou a existência de três tipos de estruturas que caracterizam o jogo infantil: o exercício, o símbolo e a regra.

O jogo de exercício (no período sensório motor, entre 0 a 2 anos) é onde a criança repete uma determinada situação por puro prazer e por ter apreciado seus efeitos. O simbólico (na fase pré-operatória, período de 2 a 6 anos) onde ocorrem os jogos de faz de conta, ele é ao mesmo tempo imitação e assimilação lúdica e os de regras (envolve a faixa etária de 7 a 11 anos), que é a fase das operações concretas, nos jogos com regras o prazer é alcançado nos resultados obtidos e no cumprimento das regras.

Vygotsky foi outro pesquisador que também defendia a tese de que através do jogo a criança conseguia definir conceitos, criar situações que desenvolvessem a sua atuação em situações reais. Podemos então dizer que para este autor, o jogo aparecia no mundo imaginário e contribuía para o desenvolvimento do sujeito onde as interações sociais levam a uma aprendizagem. O autor afirma:

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado por meio da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz. (VYGOTSKY, 1984, p.97)

Os jogos digitais podem ser ótimos recursos pedagógicos, mas para isso é necessário se ter claro os objetivos que se pretende atingir e uma proposta pedagógica que embase este trabalho. Conforme destaca Tajra (2002, p. 76) “a utilização dos recursos proporcionados pelo computador está diretamente relacionada à capacidade de percepção do professor em relacionar a tecnologia à sua proposta educacional”.

É imprescindível utilizá-los de forma responsável, não sendo recomendado seu uso apenas como joguinhos livres e agradáveis para passar o tempo. Um jogo para ser educativo precisa ter muito claro qual será sua finalidade e “isso implica ser capaz de refletir sobre a

aprendizagem a partir de dois polos: a promoção do ensino ou a construção do conhecimento pelo aluno” (VALENTE, 1997, p.19).

Coscarelli e Ribeiro (2005), afirmam que existe uma diversidade de jogos digitais que podem ser aproveitados na aprendizagem da leitura e escrita; para reconhecer os sons das letras ou sílabas, conhecer o alfabeto, de compreender aspectos do grafismo das letras, etc. Além disso, as pesquisadoras lembram que além das habilidades linguísticas, os jogos digitais possibilitam o domínio do mouse, de programas e de outros recursos disponíveis no computador e internet. Soares (2002) também defende a incorporação das tecnologias na escola, acredita que práticas de leitura em ambientes digitais são diferentes do letramento na cultura do papel.

Os jogos digitais são materiais de apoio que podem ser utilizados ao longo do ano letivo, em atividades multidisciplinares, respeitando as hipóteses de leitura e escrita das crianças. Seu uso requer um planejamento cuidadoso e deve ser marcado pela nitidez das suas futuras etapas.

O problema e os caminhos metodológicos

A geração atual está sempre muito interessada em participar de todas as atividades que envolvem o uso dos jogos digitais. Por isso, se pensou em unir alfabetização e jogos digitais, como uma possibilidade de trabalho de intervenção psicopedagógica nas escolas.

É preciso superar este momento de que ainda observa-se um número significativo de crianças que não conseguem avançar em suas aprendizagens ao longo dos três anos do ciclo de alfabetização. Algumas somente se apropriam do alfabeto e não conseguem avançar em suas hipóteses de escrita e leitura e outras apenas reconhecem as letras de seus nomes, algumas só conseguem ler palavras simples, outras leem e não conseguem entender o real significado do que está escrito e assim surgem várias limitações ao final deste ciclo.

Para tanto, formulou-se o seguinte problema de pesquisa: Como a intervenção psicopedagógica através do uso de jogos digitais pode colaborar no processo de alfabetização de crianças?

O objetivo geral da pesquisa foi investigar como o uso de jogos digitais, colabora no processo de alfabetização de crianças.

Os objetivos específicos foram:

- Pesquisar o site do Ministério da Educação (MEC)- Portal do professor para conhecer os jogos disponíveis na área da alfabetização.
- Verificar a viabilidade destes jogos digitais para um trabalho psicopedagógico na escola.

Neste trabalho a metodologia utilizada foi de uma pesquisa bibliográfica, pois oportuniza “recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta” (FONSECA, 2002, p. 32). A escolha desta metodologia de pesquisa se deve ao fato de ser um ótimo recurso para analisar os referenciais teóricos e os materiais já elaborados na área a ser investigada e pensar ações futuras.

A coleta dos dados será realizada através de pesquisa e levantamento dos jogos digitais para alfabetização propostos no Portal do Professor- Mec.

Os limites e as possibilidades dos jogos digitais na intervenção psicopedagógica - Discussão dos dados e alguns resultados

Existe uma série de jogos digitais para alfabetização disponíveis nas páginas de internet. Para realizar esta pesquisa, foram escolhidos os jogos do site do Ministério da Educação MEC- Portal do Professor, pois este é um espaço institucionalizado, público e que pode ser acessado por todos os interessados, que tem como objetivo apoiar os processos de formação dos professores brasileiros e enriquecer a sua prática pedagógica. Esse portal é um repositório que contém diferentes materiais didáticos disponíveis na forma de jogos, artigos e aulas. Foi lançado em 2008, é gratuito e tem acesso livre.

Para iniciar esta busca, inicialmente foi acessado o Portal do professor MEC, pelo endereço [http://portal do professor.mec.gov.br](http://portal.do.professor.mec.gov.br). Pesquisou-se os jogos digitais sugeridos. Clicou-se em Links do Brasil e lá foi encontrada uma categoria chamada jogos educativos que estavam conceituados como “jogos online e softwares com diversos conteúdos educativos”.

Entrando neste link deparou-se com a sugestão de 125 sites de jogos. Para saber o conteúdo foi preciso clicar em cada site onde abria uma miniatura do link com o seu objetivo/explicações. As temáticas encontradas foram bem variadas como cultura ambiental, história, ecologia, ciências, atividades matemáticas, questões lógicas, dentre outros. Este link até oferece outra forma de pesquisa, no seu lado direito tem uma janela escrito “busca” onde pode se colocar uma temática que ser escolher, mas tem que ser bem específica, como por exemplo, “conhecer as letras do alfabeto”.

Optou-se pela exploração do material disponível, sendo que foi feita a leitura da miniatura de link de todos eles. Foram selecionados 14 sites, considerando os que apresentavam a palavra alfabetização ou que tratavam de atividades ou jogos educativos para as crianças, segue o resultado no quadro abaixo.


Link	Miniatura do Link
1- ABC Blocks	Oferece um alfabeto móvel, indicado para o ensino da língua portuguesa. O software é uma excelente ferramenta no início da alfabetização.
2- Castelo Ra- Tin- Bum	Site do programa de TV Rá-Tin-Bun, com curiosidades e jogos educativos.
3- Canal kids- jogos online	Site com diversos jogos para professores.
4- Clubinho Faber Castell- jogos	Portal da Faber Castell dedicado às crianças. Possui diversas sugestões de atividades, jogos, brincadeiras e até planos de aula aos professores.
5- Discovery Kids	Site do Canal de TV Discovery Kids, contém jogos educativos interessantes para as crianças.
6- Ecolkids Jogos	Histórias em quadrinhos, jogos, etc., com temas ecológicos voltados para crianças.

7- Escola Games	É um site gratuito de jogos educativos para crianças a partir de cinco anos de idade.
8- Jogos de Alfabetização	Vários jogos online para trabalhar com alunos em alfabetização.
9- Jogos Educativos Infantis	Jogos infantis com vários personagens de desenhos, filmes e programas infantis. Alguns jogos são de memória, colorir, combinações de cores, quebra-cabeça e tabuada.
10- Letroca	Jogo no qual o jogador deve formar palavras com as letras soletradas.
11- Nosso Clubinho	Site com jogos educativos, atividades educativas para crianças de cinco a oito anos.
12- Portal da Turma da Mônica	Portal com diversas opções de jogos e passatempos para a criança se divertir e aprender.
13- Primeiros Passos	Site de jogos voltado para os anos iniciais.
14- Smart Kids.	Este portal tem o objetivo de disponibilizar conteúdos de qualidade para crianças e escola.



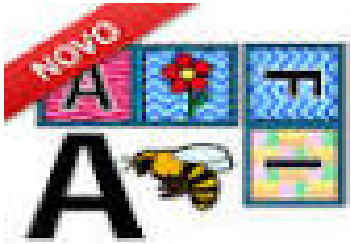

Quadro 1- sites de atividades/jogos educativos que podem ser trabalhados na alfabetização


Após este levantamento, procurou-se analisar individualmente cada um destes sites para verificar quais destes apresentavam jogos que poderiam ser trabalhados na alfabetização. Para a seleção dos sites foram considerados alguns critérios, como: plataforma disponível, ser livre de cadastro, desbloqueado, ter uma boa apresentação visual (ser colorido e imagens claras), ser separado por componentes curriculares/áreas de conhecimento e ter mais de três jogos de alfabetização disponíveis para facilitar a sua utilização na intervenção psicopedagógica. Com base nestes critérios foram escolhidos os seguintes sites: Discovery Kids, Escola Games e Smart Kids.

Entrando nestes três sites procurou-se conhecer todos os jogos que eles ofereciam para assim destacar alguns que poderiam ser utilizados numa intervenção psicopedagógica. Procurou-se contemplar os jogos que tivessem objetivos claros e não repetitivos, que abrangessem diferentes níveis de aprendizagem, que fossem lúdicos, que apresentassem diferentes temáticas e que atendessem as necessidades de alunos em processo de alfabetização. Segue o quadro com as escolhas.

JOGO E FONTE	OBJETIVO	DESCRIÇÃO
<p>1- ABCdário</p>  <p>http://discoverykidsbrasil.uol.com.br/jogos/</p>	<p>Reconhecer a letra inicial e relacionar som e registro gráfico da palavra.</p>	<p>Antes de iniciar o jogo é preciso escolher o nível: principiante, avançado ou final.</p> <p>Após, é preciso indicar qual desenho começa com a letra apresentada.</p> <p>Se acertar aparece o nome da figura (áudio e escrito), se errar, tem que tentar novamente.</p>

<p>2- Como se chama?</p>  <p>http://discoverykidsbrasil.uol.com.br/jogos/</p>	<p>Identificar as letras que formam uma palavra e diferenciar vogais e consoantes.</p>	<p>Inicialmente deverá ser escolhido se realizará o jogo com as vogais ou com as consoantes.</p> <p>Depois, aparece um cenário e será preciso clicar nos objetos para aparecer sua escrita, que estará incompleta. É preciso completar com a letra que falta.</p>
<p>3- Ler é uma brincadeira</p>  <p>http://discoverykidsbrasil.uol.com.br/jogos/</p>	<p>Reconhecer e ordenar as sílabas das palavras. Aprender a ouvir e ler histórias.</p>	<p>Inicialmente abre uma tela (desenho ao lado) onde aparecem três livros com histórias que podem ser ouvidas: O Navio Pirata, O Elefante faz Yoga e A Princesa e Dragão.</p> <p>A história também aparece escrita e em cada página vem uma palavra embaralhada para ordená-la e acertando segue a sequência da história.</p>
<p>4- Voo Educativo</p>  <p>http://www.escolagames.com.br/jogos.asp</p>	<p>Fixar a sequência das letras do alfabeto e o seu nome.</p> <p>Identificar as sílabas.</p>	<p>Será preciso escolher com o que gostaria de jogar: letras, sílabas ou números.</p> <p>Depois, será preciso clicar nas setas para capturar as letras, ou as sílabas ou os numerais, conforme a escolha. O jogador será o piloto do avião, capturando as estrelas na sequência correta, o avião executa lindas acrobacias!</p>
<p>5- Forma Palavras</p> 	<p>Trabalhar a escrita de palavras</p>	<p>Aparece uma imagem e acima aparecem quadradinhos para completar com cada uma de suas letras.</p> <p>Abaixo tem uma roleta com as letras do nome da imagem, para clicar e ir completando seu nome na ordem correta.</p>

<p>http://www.escolagames.com.br/jogos.asp</p>		<p>Se errar a sequência é sinalizado onde trocou e dá uma nova oportunidade de colocar apenas as que faltam.</p>
<p>6- Coral Didático</p>  <p>http://www.escolagames.com.br/jogos.asp</p>	<p>Diferenciar letras de números e outros símbolos.</p>	<p>Aparece um fundo de mar com quatro corais para escolher como jogar: um de letras, outro com números, outro cores e um de formas geométricas. Após abre outra tela onde aparecem todos misturados e se deverá clicar somente na opção feita. No caso das letras, quando acerta fala o seu nome e de algum objeto que inicia com ela.</p>
<p>7- Palavras e desenhos</p>  <p>http://www.escolagames.com.br/jogos.asp</p>	<p>Relacionar palavra e imagem, trabalhando a leitura.</p>	<p>Arrastar o desenho para a palavra correspondente. Aparecem grupos de três palavras e três desenhos cada vez. Se fizer 15 pontos ganha um desenho para colorir.</p>
<p>8- Alfabetização Dominó</p>  <p>http://www.smartkids.com.br</p>	<p>Relacionar figura com a letra inicial.</p>	<p>É preciso escolher e clicar nas peças do dominó, observando a letra inicial e a figura, para ir completando sua sequência. Se errar, a peça é recusada e tem que tentar novamente.</p>
<p>9- Alfabeto em Flash</p>  <p>http://www.smartkids.com.br</p>	<p>Identificar a letra inicial das palavras e sua escrita.</p>	<p>Clicar e arrastar a imagem que começa com a letra indicada pelo macaco. Se estiver correto o macaco grita, e aparece a palavra escrita, se estiver errado o macaco meche a cabeça fazendo o movimento negativo e a letra não entra no</p>

<p>10- Jogo da sílaba- BA, CA, DA ...</p>  <p>http://www.smartkids.com.br</p>	<p>Reconhecer a sílaba inicial dos desenhos.</p>	<p>quadrado.</p> <p>Para cada sílaba tem um jogo. E preciso clicar na figura que começa com sílaba indicada. Quando acerta aparece a palavra escrita.</p>
---	--	---

Quadro 2- Jogos para Alfabetização dos sites Discovery Kids, Escola Games e Smart Kids.

Os jogos escolhidos foram pensados como uma das possibilidades de trabalho numa intervenção psicopedagógica, tanto para uma turma, como para pequenos grupos e até individualmente.

Os jogos do site Discovery Kids, que são o ABCdário, Como se chama e Ler é uma Brincadeira, tem um aspecto que os diferencia dos demais, pois todas as orientações e regras dos jogos têm áudio, facilitando o entendimento dos que ainda não conseguem ler. Eles também são bem variados e divertidos, podendo ser utilizados com crianças que estão tanto na fase inicial da sua alfabetização, como os mais avançados. Além disso, os comandos e as opções de navegação são bem acessíveis e da para se orientar rapidamente, sem dificuldade.

Os jogos do site da Escola Games Voo Educativo, Formar Palavras, Coral Didático e Palavras e Desenhos apresentam imagens bem coloridas e diversificadas. Tem uma música que roda durante o desenrolar das atividades. Eles têm um diferencial dos demais que vai marcando as fases, pontos e acertos, estimulando a não desistir frente ao erro, empolgando o jogador. As atividades são pertinentes às crianças em fase de alfabetização. Mas um único aspecto que pode dificultar é que nem todas as instruções e regras do jogo tem áudio, nos jogos Formar Palavras e Palavras e Desenhos as explicações aparecem em letra script minúscula precisando do auxílio de alguém para ler.

Os jogos do site Smart Kids Alfabetização Dominó, Alfabeto em Flash e Jogo da Sílaba Ba, Ca, Da... também incentivam o aluno a continuar jogando e não desistir frente ao erro. O universo linguístico também é bem diversificado. Suas ilustrações são de boa qualidade e pertinentes com a temática. Porém as regras dos jogos são escritas.

Pode-se afirmar que os dez jogos escolhidos podem ser ótimos materiais didáticos, pois, além dos aspectos acima elencados, também oportunizam trabalhar a exploração espacial, a coordenação motora, a atenção e a percepção visual, que são habilidades importantes na alfabetização.

Porém durante esta pesquisa observou-se que existem muitos jogos com os mesmos objetivos, sendo bem repetitivos e que a única diferença é que só mudam as imagens. É preciso ter critérios bem claros na sua seleção, caso contrário esta atividade ficará enfadonha e cansativa para os alunos, não oportunizando o avanço em suas aprendizagens.

E outro aspecto que ficou a desejar é que não foi possível encontrar jogos com um maior nível de exigência. Eles se restringem ao alfabeto, letras iniciais, sílabas e escrita de palavras. Não se encontrou jogos para trabalhar frases e diferentes gêneros textuais. Os jogos devem ser oportunizados não somente na fase inicial da alfabetização, mas ao longo dos três anos do ciclo.

Observou-se que as temáticas envolvidas nos jogos poderiam favorecer uma leitura de mundo, sendo mais contextualizados, aproximando a criança de seu universo e da sua cultura, por isso é importante agregar jogos que trabalhem alfabetização interligada a diferentes componentes curriculares, sempre considerando a faixa etária dos envolvidos.

Conclusões

A alfabetização é um processo muito importante na vida de uma criança, é o momento em que ela vai avançando em suas hipóteses para aprender a ler e escrever o mundo que a cerca. É um processo encantador e que precisa ser muito bem trabalhado em nossas escolas.

Mas ainda é preciso investir muito mais em projetos nesta área. E é nesse ponto que se acredita na possibilidade de encontrar um caminho para a estruturação de um trabalho preventivo na sala de aula. Por isso foi organizada esta pesquisa, que teve como objetivo investigar sobre como as intervenções psicopedagógicas através do uso de jogos digitais podem colaborar no processo de alfabetização das crianças.

Ao final deste trabalho pode-se afirmar que os jogos, podem contribuir e facilitar a aprendizagem das crianças, pois são motivadores, complementam o ensino da sala de aula, são dinâmicos e se bem organizados podem levar os alunos a avançarem em seus conhecimentos.

Além disso, os jogos podem ser potencializadores da aprendizagem de alunos na fase inicial da leitura e da escrita, fato o envolvimento e o interesse de conseguir realizar todas as atividades para poder vencer. Eles também são um ótimo recurso para incentivar o aluno a participar na busca da resolução de suas atividades, controlando e interagindo com o material multimídia.

Os jogos fazem com que as crianças tenham mais prazer em aprender, pois são lúdicos, divertidos e propiciam uma boa comunicação visual com suas cores e movimentos, tornando o aluno muito envolvido com a atividade, favorecendo assim, sua aprendizagem.

No trabalho com os jogos digitais tem que haver uma intencionalidade, é preciso ter uma proposta de trabalho em que fique clara qual a concepção de aprendizagem defendida e o que se busca com utilização das tecnologias da informação e comunicação na escola, mais precisamente nos processos de alfabetização. É fundamental que sejam pensadas e muito bem planejadas as ações pedagógicas que permearão a utilização dos jogos na escola; pois, nem mesmo os melhores recursos tecnológicos por si só, garantem aprendizagem.

Pode-se dizer que existem muitos jogos digitais disponíveis na internet, no Portal do Professor - MEC, que foi o foco do nosso trabalho, observou-se uma variedade de sites com diferentes jogos que poderiam ser utilizados na alfabetização, mas pelo que foi analisado é

preciso ter cautela na sua escolha para conhecer suas possibilidades e limitações. Fica como dica, que por ser um material voltado para professores, o mesmo deveria indicar os jogos por componentes curriculares, isso facilitaria a navegação, tornando a busca e a seleção mais ágeis.

Enfim, seria importante finalizar este artigo afirmando que jogos digitais são uma nova possibilidade e um novo momento a muitas crianças estigmatizadas durante seu processo de alfabetização, para que além do domínio do código escrito, sejam capazes de entender e aplicar em sua vida seu conhecimento sobre escrita e leitura. E que este artigo seja um convite para ajudar na criação de novos jogos digitais e a busca de novas questões que servirão como base para futuras investigações. E também que sirva de inspiração para pensar na inclusão das mídias digitais no contexto da educação formal, principalmente por se tratar de crianças que nasceram e crescem na era digital, para desenvolverem habilidades e atitudes próprias frente ao uso das tecnologias.

Referências

BARCELOS, Lúcia. **A tela do computador como suporte de texto: novas práticas de leitura na escola**. Porto Alegre, 2009. Tese de doutorado da Universidade Federal de Porto Alegre.

BOSSA, Nádía A. **A Psicopedagogia no Brasil: contribuições a partir da prática**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

BOSSA, Nádía A. **Fracasso escolar: um olhar psicopedagógico**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.

BOSSA, Nádía A. **Dificuldades de Aprendizagem: o que são? Como tratá-las?** Porto Alegre: Artmed, 2007.

BRASIL. CNE- Conselho Nacional de Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica**. Brasília, 1998.

BRASIL. **Lei n.11.114, de 16 de maio de 2005**. Altera os Arts. 6, 30,32 e 87 da Lei n.9.394, de 20 de dezembro de 1996, com o objetivo de tornar obrigatório o início do ensino fundamental aos seis anos de idade. Diário Oficial da União, Brasília, maio 2005.

BRASIL. **Lei n.11.274, de 06 de fevereiro de 2006**. Altera a redação dos Arts. 29, 30,32 e 87 da Lei n.9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da Educação Nacional, dispondo sobre a duração de 9 (nove) anos para o ensino fundamental, com matrícula obrigatória a partir dos 6 (seis) anos de idade. Diário Oficial da União, Brasília, fevereiro de 2006.

BRASIL. Ministério de Educação e Desporto. Ministério da Educação e do Desporto. **Plano Nacional de Educação PNE/2011-2020**. Brasília: MEC/SEF 2011.

COSCARELLI, Carla Viana e RIBEIRO, Ana Elisa. **Letramento Digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. Belo Horizonte: CEALE, Autêntica, 2005, p. 25-40.

COX, Kenia Kodel. **Informática na Educação Escolar**. Campinas: Autores Associados, 2003.

FERNÁNDEZ, Alícia. **A inteligência aprisionada: abordagem psicopedagógica e clínica da criança e sua família**. Porto Alegre: Artmed, 1991.

FERNÁNDEZ, Alícia. **Os idiomas do aprendente**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2001.

FERNÁNDEZ, Alícia. **O saber em jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

FERREIRO, Emília. **Alternativas para a compreensão do analfabetismo na região**. Revista Educação e Realidade, Porto Alegre, v. 14, n. 21, p. 70-80, jan/jun, 1989.

FERREIRO, Emília e TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1985.

FONSECA, João José Saraiva. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

GEE, James Paul. **What vídeo games have to teach us about learning and literacy**. New York. Palgrave Macmillan, 2004.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso de. **Pesquisa em Educação: Abordagens Qualitativas**. 2. ed. Rio de Janeiro: E.P.U., 2013.

MASINI, Elcie F. Salzano. Formação profissional em Psicopedagogia: embates e desafios. *versão impressa* ISSN 0103-8486. Rev. psicopedag. vol.23 n.72 São Paulo, 2006.

MANTOVANI, Ana Margo e SANTOS, Bettina Steren dos Santos. **Aplicação das tecnologias digitais virtuais no contexto psicopedagógico**. Revista Psicopedagogia, *versão impressa* ISSN 0103-8486, Rev. psicopedag. vol.28 no.87 São Paulo 2011

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MOLL, Jaqueline. **Alfabetização Possível: reiventando o ensinar e o aprender**. Porto Alegre: Mediação, 2009.

MORTATTI, Maria do Rosário. Alfabetização no Brasil: conjecturas sobre relações entre políticas públicas e seus sujeitos privados. **Revista Brasileira de Educação**, V15, nº 44. Maio-Ago, 2010, p. 329- 341.

MUSSOI, Eunice Maria. **Objetos de aprendizagem multimídia interativos no aprimoramento da capacidade de leitura e escrita**. Porto Alegre: 2014. Tese de Doutorado da Universidade Federal de Porto Alegre.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças. Repensando a escola na era da Informática.** Tradução: Sandra Costa. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PEREIRA, Lisandra Locatelli e CORDENONSI, André Zanki. **Softwares educativos: Uma Proposta de Recurso Pedagógico para o Trabalho de Reforço das Habilidades de Leitura e Escrita com Alunos dos Anos Iniciais.** Porto Alegre: UFRGS, CINTED- V. 7 N° 3, dezembro, 2009.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho e representação.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PRIETO, Lilian Medianeira, TREVISAN, Maria do Carmo Barbosa, DANESI, Maria Isabel, FALKEMBACH, Gilse A. Morgental Falkembach. Uso das Tecnologias Digitais em Atividades Didáticas nas Séries Iniciais. **Renote:** revista novas tecnologias na educação, Porto Alegre, v. 3, n. 1, p.1-11, maio 2005. Disponível em:<http://www.cinted.ufrgs.br/renote/maio2005/artigos/a6_seriesiniciais_revisado.pdf>.

PRENSKY, Marc. Nativos digitais, imigrantes digitais. **The Horizon.** NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001. Disponível em <<http://www.marcprensky.com/writing/>>. Acesso em 13/Março/2008.

PRENSKY, Marc. **Não me atrapalhe, mãe – Eu estou aprendendo!** São Paulo: Phorte, 2010.

RIBEIRO, Andréa Lourdes e COSCARELLI, Carla Viana. **Jogos online para alfabetização: o que a internet oferece hoje.** Anais do III ENCONTRO NACIONAL SOBRE HIPERTEXTO. Belo Horizonte, MG – 29 a 31 de outubro de 2009.

SANCHO, Juana. **Para uma Tecnologia Educacional.** Porto Alegre: ArtMed, 1998.

SCOZ Beatriz J.L. **Psicopedagogia e realidade escolar - o problema escolar e de aprendizagem.** Petrópolis: Vozes, 1994.

SCOZ, Beatriz J. L. (org.); BARONE, Leda M. C.; CAMPOS, Maria C. M; MENDES, Mônica H. **Psicopedagogia: contextualização, formação e atuação profissional.** Porto alegre: Artes Médica Sul, 1991.

SEABRA, Carlos. Usos da telemática na educação. **Revista de Educação e Informática,** São Paulo, v. 5, n. 10, p. 4-11, jul., 1995.

SOARES, Magda. Letramento e Alfabetização: as muitas facetas. **Revista Brasileira de Educação.** Rio de Janeiro, n 25, p 5-17, jan./abr.2004.

SOARES, Magda. **Alfabetização e Letramento.** São Paulo: Contexto, 2011.

SOARES, Magda. Novas Práticas de Leitura e escrita: Letramento na Cibercultura. **Revista Educação & Sociedade,** Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002.

SILVA, Maria Cecília Almeida. **Psicopedagogia: em busca de uma fundamentação teórica.** Editora Nova Fronteira: Rio de Janeiro, 1998.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na Educação: novas ferramentas pedagógicas para o Professor da Atualidade**. São Paulo: Editora Érica, 2002.

VALENTE, José Armando. O Uso Inteligente do Computador na educação. In: **Pátio: Revista pedagógica**. Porto Alegre: Artes Médicas. Ano 1, nº 1, 1997.

VALENTE, José Armando. Informática na educação no Brasil: análise e contextualização histórica. In: VALENTE, José Armando (org.). **O Computador na Sociedade do Conhecimento**. Campinas: UNICAMP/NIED, 1999. (pp. 01-27)

VALENTE, José Armando. **Informática na educação> Como, Para que e Por Que**. In **Revista Brasileira de Ensino de Bioquímica e Biologia Molecular**. 01/2001. Disponível em <http://www.sbbp.org.br/revista/artigo.pil> Acessado em 17 de jun. de 2005.

VILAS BOAS, Valéria de Alvarenga Pimenta e VALLIN, Celso. Alfabetização de Crianças utilizando recursos tecnológicos. **Revista Eletrônica de Educação**, Universidade de São Carlos, v.7, n.2, 2013.

VILLARDI, Raquel Marques e OLIVEIRA, Eloiza da Silva Gomes. **Tecnologia na educação: uma perspectiva sócio-interacionista**. Rio de Janeiro: Dunya, 2005.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WEISS Maria Lúcia. Psicopedagogia institucional: controvérsias, possibilidades e limites. In: Sargo C, org. **A práxis da Psicopedagogia**. São Paulo: ABPp;1994.