

## AUXILIANDO A ALFABETIZAÇÃO COM OBJETOS DE APRENDIZAGEM

Cristiane dos Santos<sup>1</sup>, Adilson Vahldick<sup>1</sup>, Eliana V. Jaeger<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Departamento de Sistemas de Informação – UDESC Ibirama

cris.cds07@hotmail.com, adilson.vahldick@udesc.br, eliana@ibnet.com.br

### Resumo

Este trabalho faz um relato sobre os problemas da alfabetização e as possibilidades de utilização da informática como forma de amenizar esses problemas. Com base nesses fundamentos, foram desenvolvidos dois objetos de aprendizagem para auxiliar no processo de alfabetização. Um dos objetos utiliza a técnica de reconhecimento e ordenação de letras. O outro objeto aplica a formação de palavras com a ordenação das sílabas. Ambos os objetos são apresentados nesse artigo. Ao final do trabalho são descritas as experiências na aplicação desses objetos em turmas do segundo ano do Ensino Fundamental, em dois semestres distintos.

**Palavras-chave:** Objetos de aprendizagem. Alfabetização. Jogos educacionais.

### Abstract

*This paper is a report on the problems of literacy and the possibilities of use of informatics as a way to alleviate these problems. Based on these fundamentals, we developed the learning objects to assist in the acquisition of literacy. One of the objects uses the technique of recognition and sorting of letters. The other object applies to word formation with the ordering of syllables. Both objects are presented in this article. The end of the paper describes the experiences in applying these classes of objects in the second year of elementary school, in two separate semesters.*

**Keywords:** Learning objects. Literacy. Educational games.

### 1. Introdução

Os objetos de aprendizagens, de acordo com Sosteric e Hesemeier (2001) apud Konrath, Carneiro e Tarouco (2009) são as imagens, gráficos, vídeos, sons, ferramentas e qualquer outro recurso educacional digital a ser utilizado para fins educacionais.

Segundo Pedró (2010), as tecnologias, por meio de ferramentas, auxiliam no processo de ensino aprendizagem das escolas através do uso de objetos de aprendizagem. A informática, como afirmam Pereira e Cordenonsi (2009), torna-se um atrativo no processo da aprendizagem, pois as crianças se sentem atraídas com os desafios proporcionados pelos programas de computador. Recomenda-se que os professores usufruam, sempre que possível, desse instrumento para auxiliar nas suas atividades do dia-a-dia. O presente trabalho apresenta dois objetos de aprendizagem para auxiliar nas atividades de alfabetização.

De acordo com Soares (2009), a alfabetização corresponde ao processo pelo qual se adquire uma tecnologia: a escrita alfabética e as habilidades de utilizá-la para ler e escrever. Nas escolas nem sempre essa alfabetização ocorre com facilidade: muitas crianças apresentam dificuldades que impedem a internalização dos aprendizados necessários ao domínio da escrita e da leitura. Os objetos propostos nesse artigo vêm como um mecanismo alternativo, através da ludicidade, diminuir a distância entre o esperado e o alcançado.

Os objetos foram aplicados com alunos do segundo ano do Ensino Fundamental, durante o segundo semestre de 2011 e o primeiro de 2012, na Escola Pública Municipal de José Boiteux e no Centro Educacional Municipal Amália de Marchi Lunelli. Estes objetos foram batizados como *Trenzinho do Alfabeto* - que proporciona o trabalho com o reconhecimento das letras e a ordem alfabética - *Formando Palavrinhas* - que permite a formação de palavras, com reconhecimento de imagem e montagem de sílabas.

O texto desse trabalho é organizado nas seguintes partes: primeiramente, são citados alguns pontos que acarretam problemas na alfabetização; em seguida são discutidas algumas possibilidades para utilização na informática no intuito de resolver esse problema; na sequência é relatada a metodologia aplicada no desenvolvimento e aplicação desses objetos com as crianças; e no final é realizada uma discussão sobre essa aplicação e as conclusões finais do trabalho.

## **2. Problemas na Alfabetização**

Consta na proposta curricular de Santa Catarina (2005), que é papel da instituição escolar, como responsável pelo ensino da leitura e da escrita, ampliar as experiências das crianças e dos adolescentes de modo que possam produzir textos com autonomia. Desde a educação infantil, a escola deve se preocupar em inserir a criança pequena em um ambiente alfabetizador.

Soares (2009) menciona que no processo de alfabetização, procura-se fazer uma distinção entre letramento e alfabetização. Alfabetizar corresponde ao processo pelo qual se adquire as habilidades de ler e escrever. Já o termo letramento se relaciona ao exercício efetivo e competente da tecnologia da escrita, nas situações em que se precisa ler e produzir textos reais. Os conceitos de alfabetizar e letrar são dois atos distintos, mas não inseparáveis (SOARES, 2009). O ideal é alfabetizar letrando, que significa ensinar a ler e escrever no encadeamento das práticas sociais da escrita e da leitura. O letramento unido ao processo de alfabetizar dá conta tanto do processo de apropriação do código da escrita, quanto das consequências desse conhecimento.

Cagliari (2003) afirma que a alfabetização é considerada uma fase muito importante na formação escolar de uma pessoa. A preocupação com a alfabetização está primordialmente relacionada ao aprendizado da escrita e da leitura do indivíduo.

Segundo Weisz (1988), a criança muitas vezes acredita que o processo de escrever é só uma maneira de desenhar as coisas. O professor, por sua vez, tem a responsabilidade de levar à criança o processo de escrita e leitura. O professor deve atuar constantemente como mediador do processo de ensino e aprendizagem (SANTA CATARINA, 2005). Segundo Vygotsky (1982), o professor é a pessoa que tem condições de interferir na zona de desenvolvimento proximal da criança.

A zona de desenvolvimento proximal citada pelo autor denomina-se a distância entre estes dois níveis, que explicados por Teberosky e Colomer (2003), significa que mesmo que a criança não esteja pronta para começar o ensino, ele pode provocar o desenvolvimento de sua aprendizagem. Então, cabe à escola, através da ação docente, possibilitar diferentes formas de aprendizagem no sentido de propiciar à criança a oportunidade de letramento e alfabetização.

Neste processo de desenvolvimento, o professor precisa basear sua prática pedagógica em mecanismos e instrumentos capazes de motivar a criança para aprender, e essa motivação pode ser atingida com a ludicidade. Como explicado por Bittencourt e Ferreira (2002), torna-se mais fácil a alfabetização, se trabalhada de forma que a criança faça a transposição entre a língua oral e a escrita.

## **3. Informática na Alfabetização**

A ludicidade sugerida na alfabetização pode ser contemplada com o uso da informática, através dos objetos de aprendizagem. A utilização deste recurso pode proporcionar um aprender de forma intuitiva e atraente, enriquecendo a didática tradicional.

Mathias, Vasconcelos e Fagan (2009), afirmam que as brincadeiras e jogos educacionais possibilitam a espontaneidade e a naturalidade. Os objetos de aprendizagem devem ser explorados de maneira em que o professor/mediador, instrua a realização das atividades. Eles

devem ter caráter lúdico, possibilitar a motivação e uma aprendizagem mais prazerosa. É através do brincar que a criança pode fazer suas conexões com a realidade.

Como lembrado por Konrath, Carneiro e Tarouco (2009), o aprendizado das pessoas se dá por associação, primeiramente pela condição de estímulo/resposta, depois por meio da capacidade de combinar conceitos na cadeia de raciocínio, ou associar os passos de uma série de atividades para a construção de habilidades.

O aprendizado na concepção construtivista, de acordo com Konrath, Carneiro e Tarouco (2009), é a exploração do mundo na maneira das pessoas aprenderem, recebendo feedback de suas próprias ações e estabelecendo conclusões. A capacidade da construção integra conceitos e habilidades dentro das estruturas de competências ou através de conceitos já existentes. Com isso, é possível visualizar que este enfoque construtivista se baseia em aprender de forma ativa e integrada.

Partindo destes princípios, os objetos de aprendizagem, assim como em qualquer atividade pedagógica, devem conter objetivos, propostas e finalidades, para que se possa auxiliar na aprendizagem do aluno. É importante ressaltar que “o simples acesso à tecnologia em si não é o aspecto mais importante, mas sim, a criação de novos ambientes de aprendizagem e de novas dinâmicas sociais a partir do uso dessas novas ferramentas”, (MORAES, 1997, apud GARCIA, 2005, p. 3).

Dentre as diversas formas de aproveitar estas tecnologias inovadoras, se encontram os jogos voltados às atividades educacionais. Estes jogos, segundo Savi e Ulbricht (2008), proporcionam práticas educacionais inovadoras e de forma mais atrativa, onde o aluno tem a oportunidade de adquirir seus conhecimentos de forma mais ativa, dinâmica e motivadora. Os jogos educacionais nas tecnologias computacionais podem se tornar auxiliares importantes do processo de ensino e aprendizagem da criança.

De acordo com Gros (2003) apud Savi e Ulbricht (2008), estes jogos digitais, devem conter objetivos educacionais para estimularem e possibilitarem uma colaboração para a aprendizagem dos alunos. Considerando assim, um auxílio para as disciplinas existentes na didática escolar, ou promovendo o desenvolvimento de habilidades e estratégias importantes para ampliar a capacidade intelectual dos alunos.

#### **4. Metodologia de Desenvolvimento e Aplicação**

O desenvolvimento dos objetos de aprendizagem iniciou-se com o levantamento da situação atual das turmas de segundo ano do ensino fundamental de uma escola.

Através de questionários com perguntas abertas e analisadas qualitativamente, aplicados no segundo semestre de 2011, foi possível conhecer a situação do ambiente, bem como da turma, e assim auxiliar na identificação de eventuais problemas pedagógicos apresentados pelos alunos. Através desta etapa, tornou-se possível ainda colaborar no processo de traçar metas para contribuir com a alfabetização da turma por meio dos objetos de aprendizagem.

Observou-se com o questionário, que os alunos que frequentam regularmente a turma, possuem idades de 7 e 8 anos e a docente leciona há 3 anos como alfabetizadora. A respeito das dificuldades encontradas na turma, elas se apresentam em diferentes níveis de desenvolvimento em âmbito pedagógico. Ao considerar o processo de escrita e leitura, o problema mais comum está na alfabetização, seguindo-se a interpretação de texto.

Atualmente, segundo a educadora, as aulas de informática oferecem através de uma metodologia lúdica, o auxílio e a complementação no processo de ensino do aluno.

O monitor esclareceu em questionário que o laboratório de informática conta com 15 equipamentos de uso dos alunos. Esses alunos frequentam uma vez por semana as aulas de informática e já apresentam um bom manuseio do mouse e de direção no computador. As aulas

de informática são sempre planejadas, primeiramente pelo professor regente, que repassa ao monitor quais atividades serão abordadas e executadas no laboratório.

Após a aplicação dos questionários, selecionou-se uma avaliação diagnóstica, dentre as aplicadas pela Secretaria Municipal de Educação em outros anos, que consiste em identificar as dificuldades apresentadas pelos alunos, através de atividades de escrita, leitura, interpretação de texto e leitura matemática. Esta avaliação foi aplicada, no segundo semestre de 2011, aos alunos de segundo ano dos turnos matutino e vespertino. Foram observados os diferentes níveis de conhecimento apresentados pelos alunos: enquanto uns fazem uma boa leitura e escrita, outros não reconhecem certas letras do alfabeto e não conseguem ler e escrever palavras simples.

Analisado em dois momentos, no segundo semestre de 2011 e no primeiro semestre de 2012, a aplicação e a correção das avaliações, foi possível detectar juntamente com uma pedagoga quais os problemas apresentados pelos alunos.

Segundo Ferreiro (1996), a criança consegue avançar na alfabetização quando constrói o raciocínio lógico de aprender a ler e escrever, e, passa por alguns níveis de compreensão. Neste sentido, procurou-se identificar os principais assuntos em dificuldades, abordados pela docente e pelas avaliações, e deste modo traçar os alicerces dos jogos educacionais: Nível I - neste poderão ser trabalhados itens como o alfabeto; Nível II - neste podem ser abordadas separação de sílabas simples e complexas, palavras relacionadas à imagem e formação de palavras; Nível III - neste é possível disponibilizar materiais para colaborar com o desenvolvimento dos alunos, a interpretação de texto e o raciocínio.

Através deste levantamento, resolveu-se atender os dois primeiros níveis: reconhecimento de letras e separação silábica. O terceiro nível poderá se desenvolver em trabalhos futuros. Foram concebidos dois objetos de aprendizagem que poderiam ser utilizados em momentos distintos pelo professor. Através de pesquisa bibliográfica, abrangendo livros, materiais pedagógicos, e jogos em Flash disponíveis na Internet, foram idealizadas as atividades que possibilitam alfabetizar alunos de segundo ano e deste modo, concretizá-las nos jogos educativos.

Os dois objetos de aprendizagem criados nesse trabalho tiveram o enfoque lúdico. O jogo *Trenzinho do Alfabeto* traz em seu princípio o trabalho com a organização do alfabeto. Para isso, a atividade propõe em um trenzinho com fumaças trilhadas e dentro delas dispõem-se as letras em sua ordem alfabética. A criança precisa fazer o uso do mouse para clicar e arrastar determinada letra para a ordem correta no alfabeto. Podem ser observadas na Figura 1 as duas letras na parte inferior da janela, e os espaços faltantes na sequência da fumaça.

Este jogo permite à criança reconhecer a letra que está faltando, identificar qual está disponível para ser movimentada e fazer a ação de movimentá-la até seu lugar na sequência alfabética. O jogo é dividido em quatro níveis. A cada passagem de nível, aumenta uma letra das faltantes e após executar os quatro níveis finaliza o jogo.



Figura 1 – Jogo Trenzinho do Alfabeto (Acervo do Autor, 2013)

Tomou-se o cuidado de organizar a sequência alfabética de modo que esteja direcionada da esquerda para direita. Deste modo, ajudará a criança a internalizar a ideia de que a escrita das palavras acontece na mesma direção. Isto acaba trazendo à criança uma noção importante para o seu processo de letramento e alfabetização.

No jogo *Formando Palavrinhas* é apresentada uma figura com as sílabas desordenadas que correspondem à palavra daquela imagem, como ilustrado na Figura 2.



Figura 2 – Jogo Formando Palavrinhas (Acervo do Autor, 2013)

Na execução do jogo, a criança deve clicar sobre a sílaba e arrastá-la para as caixas vazias posicionadas abaixo das sílabas embaralhadas, colocando-nas em ordem. Este jogo também trabalha com níveis, sendo quatro jogadas com palavras que apresentam duas sílabas, e quatro jogadas com palavras trissílabas. Ao concluir as oito rodadas de palavras o jogo é encerrado.

Através da execução deste jogo, sabe-se que a criança com maior dificuldade inicialmente fará a leitura da imagem para a escrita da palavra, sem ter muita noção do correto, mas estará relacionando o som das letras e sílabas com o desenho das letras e passará a escrever com mais facilidade.

Os jogos foram aplicados com acompanhamento por avaliações semanais a partir dos conteúdos e aconteceram em dois momentos: a aplicação do jogo *Formando Palavrinhas* no segundo semestre de 2011, com 23 alunos e do jogo *Trenzinho do Alfabeto* no primeiro semestre de 2012, com 31 alunos.

Estas avaliações foram desenvolvidas em papel e chamadas de “pré-teste” e “pós-teste”. Elas são atividades semelhantes ao jogo proposto, porém em papel: o pré-teste aplicou-se antes do jogo, e o pós-teste após o uso do jogo.

Os pré e pós testes foram realizados em sala de aula. Com base na classificação da professora, observou-se que os alunos que apresentavam com maior domínio na alfabetização resolveram a avaliação com facilidade. Porém, aqueles com dificuldades na alfabetização, além de manifestarem mais dúvidas, procuraram recorrer à cópia das letras coladas nas paredes da sala de aula, demonstrando em alguns casos o reconhecimento das letras e em outros não. Como enfatizado por Pereira e Cordenonsi (2009, p.9), hoje “está mais difícil prender a atenção dos alunos com as aulas tradicionais, as novas tecnologias da comunicação vêm transformar as maneiras de como ensinar e de como aprender”. Portanto, procura-se, através da obtenção da atenção da criança, atingir seu aprendizado com esses novos mecanismos.

Na aplicação dos jogos utilizou-se somente quatro computadores, no laboratório de informática, e assim, realizou-se a execução dos jogos em rodadas e foi possível ter o acompanhamento individual dos alunos. Foram apresentados ao jogo que imitou a mesma atividade em papel. Como o jogo usa imagens animadas e coloridas foi possível confirmar através das expressões verbais dos alunos, que eles se sentiram mais atraídos e estimulados para

a execução da atividade. Isso pode ser compreendido pelo fato, como descreve por Bittencourt e Ferreira (2002), da ludicidade transformar a didática em conteúdos facilitados para o entendimento da criança. Quando se tem interesse no conteúdo faz-se com que o aprendizado aconteça ou facilita o acontecimento do mesmo.

Observou-se ainda, que os alunos não demoraram na compreensão de como funciona o jogo. No momento da execução do jogo mostraram-se animados ao serem apresentados às passagens de níveis. Ressalta-se também que, neste laboratório não havia nenhuma possibilidade de recursos para que eles recorressem à cópia das letras.

Pôde-se confirmar aquilo que Pereira e Cordenonsi (2009, p.10) descrevem, que “todos gostam e aprendem a usar os recursos dos diferentes programas com relativa facilidade e autonomia. Soma-se ainda ao final de cada jogo, o que a animação registra sobre o desempenho, a leitura do resultado, as possibilidades e a tomada de decisão” deixando evidente a realização pessoal de cada aluno ao finalizar a atividade com êxito.

Alguns alunos demonstraram dificuldade em manusear o mouse e concluir no primeiro momento a atividade. Porém, após observarem uma demonstração da execução do jogo e o mediador sempre questionando o aluno sobre o local correto da letra, notou-se que eles sabiam o propósito do jogo. Logo, sozinhos conseguiram concluir o mesmo, apesar de apresentar mais demora em chegar ao fim. Através desta dificuldade, foi possível analisar que estas crianças cometeram mais erros, porém o motivo não foi por não saberem onde arrastar as letras, mas pelo fato de arrastá-las e soltá-las sem intenção pelo caminho percorrido com o mouse.

Os alunos que apresentaram dificuldades na atividade em papel realizaram a execução dos jogos com erros, porém em quantidade menor em relação as atividade realizada anteriormente em papel.

Isso comprova o conceito trazido por Bastos et. al. (2008) que o computador possibilita a interatividade dos alunos com o conteúdo absorvido em sala de aula e que os alunos podem realizar as atividades aplicadas de maneira diferenciada da tradicional, através destes meios de tecnologias digitais.

Destaca-se ainda o entusiasmo dos alunos em querer jogar novamente. Segundo Pereira e Cordenonsi (2009, p.4), o “fascínio que as atividades informatizadas promovem no cotidiano infantil leva as crianças realizarem as mesmas de forma lúdica, pois podem jogar, criar, aprender e comunicar-se com prazer e criatividade.”. As possibilidades apresentadas no jogo, de dar continuidade ao mesmo, independente de erros cometidos e disponibilizar as passagens de níveis após os acertos das letras, tornaram-se favoráveis neste sentido. Por consequência, os alunos no momento em que chegaram ao fim do jogo, e ao observar os erros cometidos, sentiram-se provocados pelo jogo, em jogar novamente e tentar diminuir os erros cometidos. Em outro momento foi realizada a aplicação do jogo *Formando Palavrinhas*. O resultado do pré-teste apresentou erros simples e poucos acertos para aqueles com maior dificuldade na alfabetização. Durante a execução do jogo, a cada tentativa ou nova execução da atividade, evidenciava-se a facilidade dos alunos na realização da tarefa. Os alunos classificados pela professora como melhor alfabetizados realizaram a atividade de maneira rápida e sem muitas intervenções. Já aqueles com dificuldades na alfabetização necessitaram de maiores intervenções e explicações repetidas. Porém, citando Pereira e Cordenonsi (2009, p.6), os jogos “voltados a alunos que estão em processo de aquisição da leitura e escrita, levam o sujeito a estabelecer relações, pensar, levantar e confrontar hipóteses”. Através do mediador conseguiram relacionar o conteúdo da sala de aula com o jogo utilizado.

Dentre estes alunos, observou-se de que as dificuldades apresentadas em sala de aula, somadas a pouco entendimento do manuseio do computador, foram solucionadas por maiores intervenções na aplicação do jogo. Estes alunos também concluíram a atividade, apenas necessitando de tempo maior. No conceito trazido por Grübel e Bez (2006) os jogos educativos

trazem consigo a possibilidade de facilitar o processo de ensino e aprendizagem agregada a uma atividade prazerosa, que desperta o interesse e o desafio.

Vale mencionar um acontecimento: aqueles com dificuldade de alfabetização, nas primeiras tentativas do jogo *Formando Palavrinhas*, arrastavam as sílabas a esmo, usando de tentativa e erro. No final, o jogo mostra essa quantidade de tentativas. Ao ser provocado em tentar diminuir suas tentativas, voltou a executar o jogo no intuito de realizar o mínimo de erros.

## 5. Resultados e Discussão

A discussão tem por base os questionários abertos e analisados qualitativamente dos jogos *Trenzinho do Alfabeto* e *Formando Palavrinhas* que foram aplicados junto à professora regente e alfabetizadora da turma amostral de segundo ano do ensino fundamental. A mesma procurou se pronunciar considerando o processo de aplicação dos objetos com os alunos. A docente explica que ficou evidente a motivação dos alunos em relação à proposta da atividade com o jogo. Ela complementa que os resultados são melhores do que nas práticas pedagógicas mais tradicionais, pois o uso do computador incentiva a criança a explorar muito mais a oportunidade de aprender. Analisa-se, diante de tal resposta, o conceito trazido por Pedró (2010) de que as tecnologias podem ser adaptadas às necessidades de aprendizado do aluno em particular e deste modo aumentar a customização do processo de ensino e aprendizagem.

Ao ser indagada sobre a proposta desses objetos poderem ser utilizados com mais frequência no cotidiano da turma, a alfabetizadora respondeu afirmativamente, inclusive que é possível com outras etapas para a criança prosseguir no domínio da leitura e escrita. A professora destacou que não é preciso usá-los diariamente, mas tanto esse tipo de objeto de aprendizagem, como outros, deveriam ser constantemente utilizados, sendo retomados e reaplicados sempre que necessário.

Confirma-se esse fator, trazido por Bittencourt e Ferreira (2002), que através do brincar, a criança é afetada por benefícios físico, social, intelectual e didático. O didático por sua vez, transforma a didática em conteúdos facilitados para o entendimento da criança. Quando se tem interesse do conteúdo faz-se com que o aprendizado aconteça ou facilita o acontecimento do mesmo. A docente complementa que existem jogos disponíveis em redes, mas nem sempre atingem o propósito que se tem para a turma, porque faltam aos jogos conceitos pedagógicos. Avalia-se diante da resposta, que como citado por Grübel; Bez (2006), o lúdico através de jogos educativos, disponibiliza recursos enriquecedores para o desenvolvimento do conhecimento da criança, se forem explorados e elaborados de maneira correta e através deles, podem-se atingir as diferentes áreas de conhecimento e seus objetivos.

Ao levar em consideração o questionário do objeto de aprendizagem *Formando Palavrinhas*, indagou-se acerca de como a professora vê o objeto de aprendizagem aplicado na turma em que leciona, em relação aos resultados esperados. A docente garante que teve bons resultados, pois até as crianças com maiores dificuldades manifestaram avanços na aprendizagem da escrita e leitura. Pereira e Cordenonsi (2009, p.3) descrevem que o jogo “pode oportunizar uma aprendizagem significativa, proporcionando que o aluno aprenda de forma dinâmica e motivadora.” A docente acrescenta que foi interessante ver que a qualquer custo os alunos buscaram formas de chegar ao final do jogo. Deste modo, analisa-se diante da teoria construtivista exposta por Konrath, Carneiro e Tarouco (2009, p.3), em que “A capacidade de construir leva a integração de conceitos e habilidades dentro das estruturas de competências ou de conceitos já existentes no aluno.”, possibilitando desta maneira sua ligação com os conteúdos já absorvidos com a atividade proposta.

Com as afirmações da professora alfabetizadora da turma, é possível comprovar que os objetos de aprendizagem desenvolvidos demonstraram sua viabilidade, bem como sua aplicabilidade diante da utilização dos alunos de segundo ano dos aos iniciais do ensino fundamental.

## 6. Conclusão

A partir do exposto e dos resultados qualitativos que se obteve com a professora regente e alfabetizadora, confirmou-se o propósito de demonstrar a possibilidade de uso dos recursos computacionais no processo de alfabetização. Dentre tantas áreas que permitem a aplicabilidade deste tipo de mecanismo, afirmou-se na educação, como instrumento auxiliar na realização de atividades pedagógicas ou de outra ordem.

Através desta pesquisa comprovou-se que este tipo de recurso tecnológico, como os objetos de aprendizagem aplicados, auxiliam na aprendizagem dos alunos facilitando deste modo o processo de alfabetizar e letrar, atingindo assim uma ampla demanda educacional.

Por intermédio dos objetos de aprendizagem é possível atingir todos os alunos independentemente dos níveis de aprendizagem apresentados e da sociedade na qual a escola se encontra, além de possibilitar a utilização deste recurso no auxílio como reforço em atividades complementares para alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem.

Além disso, é necessário ressaltar a importância de que o docente aperfeiçoe-se mediante o uso de mecanismos que enriqueçam o processo de ensino e aprendizagem. Para tanto, faça-se uso de objetos de aprendizagem desenvolvidos propositalmente para atender as necessidades que surgem cotidianamente nas salas de aula. Daí é que passam a ter validade aqueles objetos de aprendizagem desenvolvidos, buscando soluções educativas constantemente. Afirma-se ainda que estes objetos de aprendizagem, por si só podem não dar conta de todo o processo de alfabetização. Mas, com os conhecimentos antes internalizados pelos alunos, o estímulo provocado pela atividade proposta, a relação entre imagens e escrita do alfabeto e palavras, somados à mediação do aplicador do jogo, rapidamente fez com que as crianças interagissem e executassem a mesma.

As aplicabilidades dos objetos de aprendizagem foram comprovadas perante a utilização dos alunos e das avaliações de pós testes, que somadas ao pouco entendimento do manuseio do computador, com intervenções do mediador/professor, os objetos de aprendizagem podem ajudar a amenizar ou solucionar as dificuldades encontradas na sala de aula na aprendizagem da escrita e leitura.

É válido destacar que os objetos desenvolvidos culminaram com a produção de um jogo motivador e com características voltadas não somente para aprendizagem por repetição, mas também por comparativo e por ação, reflexão e ação.

Finaliza-se reafirmando que o objetivo foi alcançado, porque observou-se que os mecanismos computacionais são de extrema validade e agem como auxiliares quando se quer acrescentar à prática pedagógica recursos tecnológicos que motivem a criança para a realização de atividades relacionando o lúdico, o educativo e o prazeroso no processo de aprender. Este estudo possibilitou uma aprendizagem mais efetiva e prazerosa para os educandos, fazendo com que nós, pesquisadores deste projeto, obtivéssemos sucesso, pois através deste estudo pudemos ver a aplicabilidade destes objetos de aprendizagem.

### Referências

BASTOS, Elisabeth Soares; SILVA, Carmen Granja; SEIDEL, Suzana; FIORENTINI, Leda Maria Rangearo. **Introdução à Educação Digital**. Caderno de estudo e prática. Ministério da Educação, Secretaria de Educação à Distância. Brasília, 2008.

BITTENCOURT, Glauimar Rodrigues; FERREIRA, Mariana Denise Moura. **A importância do lúdico na alfabetização**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Centro de Ciências Humanas e Educação, Universidade da Amazônia, Belém, 2002.

CAGLIARI, Luiz Carlos. **Alfabetização & Lingüística**. São Paulo: Scipione, 2003.



FERREIRO, Emília. **Com todas as letras**. São Paulo: 5 ed. Cortez, 1996.

GARCIA, Fabiane Maia. Tecnologia e educação: relações históricas, locais e mundializadas. In: **RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 3, n. 1, 2005.

GRÜBEL, Joceline Mausolff; BEZ, Marta Rosecler. **Jogos Educativos**. Instituto de Ciências Exatas e Tecnológicas- Centro Universitário Feevale, Rio Grande do Sul, 2006.

IEEEP1484.12, **IEEE Learning Technology Standards Committee (LTSC)**, 2000. Disponível em: <http://www.ieeeltsc.org:8080/Plone>. Acessado em 18/09/2012.

KONRATH, Mary Lúcia Pedroso; CARNEIRO, Mara Lucia Fernandes; TAROUCO, Liane Margarida R. Estratégias pedagógicas, planejamento e construção de Objetos de Aprendizagem para uso pedagógico. In: **RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 7, n. 1, 2009.

MATHIAS, Carmen Vieira; VASCONCELOS, Janilse Fernandes Nunes; FAGAN, Solange Binotto. Objetos de Aprendizagem na Educação Infantil. In: **RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 7, n. 1, 2009.

PEDRÓ, Francesc; **A necessidade de uma abordagem Sistêmica. Inspirados pela Tecnologia, norteados pela pedagogia**. Uma abordagem Sistêmica das inovações educacionais de base tecnológica. Organização para Cooperação e o Desenvolvimento Econômicos - OCDE. Centro de Pesquisas Educacionais e Inovação. Santa Catarina, 2010.

PEREIRA, Lisandra Locatelli; 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. In: **RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 7, n. 3, 2009.

SANTA CATARINA, Secretaria do Estado da Educação, Ciência e Tecnologia. **Proposta Curricular de Santa Catarina**: estudos temáticos. Florianópolis: IOESC, 2005.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vânia Ribas. **Jogos Digitais Educacionais: Benefícios e Desafios**. UFSC, Programa de pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, 2008.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. São Paulo: Ed. 3 Belo Horizonte, Autêntica, 2009.

TEBEROSKY, Ana; COLOMER, Teresa. **Aprender a ler e escrever: uma proposta construtivista**. Ed. Artmed, Porto Alegre, 2003.

VYGOTSKY, Semiónovich Live. **Obras escogidas**. Edición en lengua castelhana dirigida por Amélia Alvarez y Pablo Del Rio. Traducción. José María Bravo. Editorial Pedagógica, Moscú, Madrid, España: Gráficas Rógar, Fuenlabrada, 1982.

WEISZ, Telma. **Como se aprende a ler e escrever ou prontidão, um problema mal colocado**. Ciclo Básico, Cenp, São Paulo, 1988.