

O USO DO SOFTWARE CARTA ENIGMÁTICA PARA O DESENVOLVIMENTO E PROMOÇÃO DE HABILIDADES DE LEITURA E ESCRITA

Aletheia Machado de Oliveira
aletheiaoliveria@yahoo.com.br

RESUMO

O presente trabalho pretende relatar uma experiência com três turmas do 3º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública de Juiz de Fora utilizando-se do *software* educativo Carta Enigmática. O objetivo foi analisar se o uso do *software* em questão auxilia esses alunos a desenvolver a leitura e a escrita. A interlocução teórica teve como ponto de partida apresentar o conceito de *software* educativo e os diferentes tipos usados no contexto educativo, bem como descrever a ferramenta escolhida. Constitui-se em abordagem qualitativa, efetivado por meio de pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo com observação direta intensiva. Concluímos que o uso de *softwares* educativos podem ser aplicados ao contexto da educação e se mostraram aliados no processo de leitura e escrita dos alunos envolvidos. Devem ser empregados com cautela e direcionamento e vir ancorados no bom planejamento, com objetivos claros e metodologia articulada. Além disso, possibilitou a construção de uma grande teia de aprendizagem.

Palavras-chave: Software educativo; Carta Enigmática; Aprendizagem

1. Introdução

A tecnologia está inserida em diversos espaços da sociedade. Na área educacional, de forma especial, está sendo cada vez mais empregada nos conteúdos didáticos com o intuito de despertar nos alunos o prazer em aprender.

Ao usar o computador para a construção do conhecimento, o aluno desenvolve habilidades e competências em busca de novas aprendizagens. Diante desse panorama, um dos caminhos aproveitado pelos professores que atuam nos laboratórios de informática da rede municipal de Juiz de Fora é a aplicação de *softwares* educativos em parceria com os conteúdos trabalhados pelo professor regente de sala de aula, como instrumento didático facilitador da aprendizagem.

Nesse contexto, contamos com inúmeros *softwares* que podem auxiliá-los nesse processo. Valente (1999) pontua que existem diversos tipos de *softwares* que vão desde os de uso aberto, de autoria ou aplicativos. Em todos esses casos, o importante é a resolução de problemas ou a realização de tarefas. O que está sendo trabalhado via computador permite ao aluno buscar novos conteúdos e estratégias para ampliar o nível de conhecimento que já possui sobre o assunto.

Assim sendo, o uso de *softwares* educativos em parceria com o conteúdo que está sendo trabalhado em sala de aula é uma constante entre os professores. Ao utilizar esse instrumento didático de ensino, o aluno tem a oportunidade de aprender o conceito ou o conteúdo embutido no programa de forma lúdica.

Lisboa (2013) corrobora com o autor supracitado e acrescenta que a exploração de *softwares* educativos pode contribuir com a aquisição de habilidades cognitivas, além de motivar, estimular a criatividade e imaginação, desenvolver atenção/concentração, tomada de decisões, correspondência de ideias, abstração, entre outros. Esses jogos devem dialogar com os conteúdos didáticos e serem analisados previamente com o professor de informática para que os objetivos propostos sejam alcançados com sucesso.

Neste sentido, a questão significativa a ser levantada é: O uso do *software* carta enigmática pode auxiliar esses alunos no desenvolvimento e promoção de habilidades de leitura e escrita?

1.2 Justificativa

A finalidade de realizar essa pesquisa nasce da experiência como professora de informática educativa na rede municipal de Juiz de Fora. Atuando em uma escola localizada na zona leste deste município, atendemos alunos da Educação Infantil até o 5º ano do Ensino Fundamental. Durante as aulas, as professoras da disciplina de Língua Portuguesa do 3º ano do Ensino Fundamental solicitaram atividades que pudessem ajudar os alunos no desenvolvimento e promoção de habilidades de leitura e escrita.

Com base nesses relatos, propusemos a elas o trabalho com o *software* educativo Carta Enigmática. Por meio de conversas informais durante as aulas, apresentamos a elas o recurso didático para que pudessem explorar e assim poder articular à necessidade educacional pontuada anteriormente.

A Língua Portuguesa é expressa em diferentes linguagens e em ambientes muito diversos na sociedade. Essas linguagens são utilizadas para falar, ouvir, escrever e ler, manifestar o pensamento, as ideias. Conhecê-las não é uma exigência apenas da escola, mas uma necessidade social de cada pessoa. Dentre suas manifestações, a escrita é a que mais oferece dificuldades para os alunos dos anos iniciais. Eles ainda não possuem habilidades, conhecimento de mundo, às vezes, o contato com o mundo da escrita se dá só na escola. Na vida diária, a leitura é mais comum, e, principalmente a linguagem não-verbal é a mais atraente e disponível para eles. O visual atrai mais.

O texto escrito dentro de padrões formais e informais é um dos elementos essenciais para a comunicação efetiva em vários ambientes, unir Língua Portuguesa e tecnologia objetiva ajudar os alunos a desenvolverem iniciativas para eles organizarem as ideias e pensamentos, além de contribuir para aperfeiçoar a habilidade de se expressar para além da oralidade.

Já a leitura se configura como um instrumento presente na vida do aluno mesmo antes de entrar na escola, fator importante para a compreensão e interpretação de fatos e acontecimentos sobre diversas perspectivas, estimulando a curiosidade e possibilitando interpretar o sentido das coisas do mundo a sua volta com mais facilidade e criticidade.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Portuguesa (1997) trazem, em sua concepção, a importância do aluno ter contato com diversos tipos de textos que circulam socialmente a fim de favorecer a reflexão crítica e imaginativa numa sociedade letrada. E com a utilização cada vez mais presente do computador nas aulas, abrem-se novas possibilidades para que o professor possa trabalhar, permitindo fazer conexões entre os conhecimentos.

Na perspectiva do trabalho com *softwares* educativos, Tarja (2008) destaca que diante a diversidade de *softwares* disponíveis, é fundamental que a integração desse recurso deva acontecer de forma significativa com o cotidiano educacional para novas descobertas e aprendizagens. Outra questão pontuada pela autora está relacionada ao entendimento dos professores em correlacionar a tecnologia à sua proposta educacional. Evidencia-se, segundo a autora supracitada, que haja uma avaliação inicial dos professores regentes para que possa aplicá-lo de modo acertado às suas necessidades, com um modelo de ficha de avaliação de *software* educativo¹.

Outro fator de destaque refere-se às teorias do conhecimento existentes na literatura e que foram sendo construídas na tentativa de compreender a dinâmica do ato de ensinar e aprender e ajudar no trabalho com as tecnologias, em especial o trabalho com *softwares* educativos.

Oliveira, Costa e Moreira (2001) argumentam que as questões relacionadas às concepções de aprendizagem coexistentes na escola, poderão ajudar na apropriação da Informática pela Educação, apoiada em bases pedagógicas que favorecem a atividade construtiva do aluno como um dos pontos substanciais do processo ensino-aprendizagem. Ou seja, esse esclarecimento dos conceitos que entremeiam o trabalho educativo possibilitará o estabelecimento de metas que orientarão o uso de tecnologias no contexto educacional.

1 Maiores informações sobre esse modelo podem ser encontrados em Tarja. (2008, p. 70-73).

Nas palavras dos autores mencionados, dependendo da concepção pedagógica que fundamente o trabalho educativo articulado com a utilização desses *softwares*, poderá ser positivo do ponto de vista educacional.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo Geral

A partir da questão norteadora da investigação apresentada na seção contextualização, estabeleceu-se como objetivo geral analisar se o uso do *software* em questão auxilia esses alunos a desenvolver a leitura e a escrita.

1.3.2 Objetivos Específicos

Do propósito principal, objetiva-se especificamente que este trabalho conceitue *software* educativo e os tipos de softwares, descreva o *software* educativo Carta Enigmática, apresente os resultados incluindo o planejamento, a caracterização da escola e dos alunos e as ações desenvolvidas, bem como analisar tais ações a fim de verificar se o uso do *software* auxilia ou não nesse processo da leitura e escrita.

1.4 Metodologia

No âmbito da atividade proposta, optou-se nesse trabalho pela abordagem qualitativa, do tipo exploratória por ser considerada a mais apropriada à perspectiva deste estudo. Bogdan e Biklen (1994) enumeram algumas características essenciais desse estilo de pesquisa que foram decisivas para a realização deste trabalho, a saber: tem no ambiente natural a fonte direta dos dados; a valorização do contexto; é descritiva; o centro de preocupação é o processo e não os resultados; enfatiza que métodos e teorias devem estar em consonância com aquilo que se estuda; entre outros.

Ou ainda conforme observa Minayo (2010) que a pesquisa qualitativa se aprofunda no mundo dos significados, das relações, aspirações, crenças, valores e atitudes, penetra no universo humano, sendo dificilmente traduzida em dados quantitativos.

Do ponto de vista dos procedimentos metodológicos, optou-se pela pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo com observação participante direta intensiva. O primeiro procedimento

buscou reunir informações em relação ao tema a partir de fontes secundárias, ou seja, utilizaram-se como recurso fontes nacionais relatados em textos teóricos, artigos científicos e anais de encontro científicos que pudessem subsidiar o assunto apresentado.

A escolha pelo segundo procedimento ocorreu em função da presença das professoras, alunos e da pesquisadora estarem participando ativamente do contexto escolar, garantindo assim a credibilidade do material a ser analisado.

1.5 Estrutura do Trabalho

No desenvolvimento da presente pesquisa, o trabalho ficou estruturado da maneira como se expõe a seguir.

O conteúdo do capítulo introdutório baseou-se na exposição do trabalho através da apresentação do problema, justificativa, objetivos, métodos e materiais de pesquisa utilizados.

No capítulo subsequente à introdução, procurou-se conceituar *software* educativo e os tipos de *softwares* de acordo com seus objetivos pedagógicos, bem como descrever o *software* Carta Enigmática como um dos muitos recursos utilizados para o ensino da Língua Portuguesa nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

No terceiro capítulo serão apresentados os resultados da pesquisa, efetuando um diálogo entre o quadro teórico e metodológico que fundamentaram este estudo. Para tanto, o capítulo será dividido em seções: planejamento; caracterização da escola e dos alunos; ações desenvolvidas e resultados e discussões.

Por fim, nas considerações finais, serão retomados os principais aspectos levantados e discutidos na pesquisa.

2 Software educativo

2.1 Definição e tipos

Diante da grande variedade de *softwares* educativos existentes no mercado, é fato sua utilização no processo educacional. Mas o que é *software* educativo?

Nas palavras de Oliveira, Costa e Moreira (2001, p. 46), *software* educativo ou Programa Educativo por Computador não é o mesmo que *software* educacional. Enquanto que o *software* educacional é um produto educacional, empregado tanto em procedimentos administrativos ou

escolares, o *software* educativo é considerado uma categoria deste, cujo objetivo é favorecer o processo ensino e aprendizagem, permitindo ao aluno a construção de determinado conteúdo didático como destaca os autores ao pontuarem que a essência do *software* educativo “[...] é o seu caráter didático que busca favorecer o conhecimento pelo aluno”.

Esses mesmos autores apresentam algumas características que poderão ajudar o professor a selecionar o *software* educativo mais adequado à sua proposta educacional, a saber: presença de uma fundamentação pedagógica; finalidade didática correlacionada ao currículo; interação aluno/programa; facilidade de uso e atualização quanto ao estado da arte.

Tarja (2008) apresenta algumas categorias de *softwares*, a saber: tutoriais que são aqueles que apresentam instruções programadas para a realização de alguma tarefa; exercitação com exercícios por meio de respostas; investigação são voltados para a pesquisa; simulação permitem ao aprendiz testar novas situações, analisar resultados, redefinir estratégias e rever conceitos; jogos são indicados para o aprendizado de conceitos de forma lúdica e, por último, temos os abertos que são os de livre produção, ou seja, oferecem ao aluno várias ferramentas de criação.

Valente (1999) também analisa os diferentes tipos de *softwares* usados na educação como os tutoriais, a programação, o processador de texto, os *softwares* multimídia (mesmo a *Internet*), os *softwares* para construção de multimídia, as simulações e modelagens e os jogos. O autor pontua que mesmo apresentando uma visão simplista sobre o recurso e seu uso, pode ajudar o professor a compreender o papel do computador e sua efetividade na construção do conhecimento.

2.2 SOFTWARE CARTA ENIGMÁTICA

Como já citado anteriormente, a utilização de *softwares* educativos permite novos significados às atividades de ensino e possibilita que o professor planeje de forma diferente o que pretende ensinar. Ao aluno, proporciona um aprendizado mais significativo. Em meio à variedade de *softwares* educativos online, temos Carta Enigmática² como um dos muitos recursos utilizados para o ensino da disciplina Língua Portuguesa nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

2 http://www.pingado.com/portfolio/jogos_animacoes/0906itau_carta_enigmatica.swf

Discorrendo sobre o recurso, o mesmo pode ser jogado online ou pode-se fazer o *download* para instalar na máquina. Ele executa tanto no sistema operacional Windows como Linux Educacional.

Ao acessar a tela inicial, visualizamos uma pequena introdução sobre determinado assunto e o botão “Jogar”. O aluno ao clicar nesse botão, terá acesso à carta com o desafio de decifrá-la. Para trocar o desenho por palavras, basta clicar sobre o mesmo que irá aparecer uma nova janela para digitar a palavra. Ao final, bastar clicar no botão “OK” que o jogo troca o desenho pela palavra. Caso o aluno digite incorretamente, aparece um x para que ele possa digitar novamente. O jogo contém quatro cartas com assuntos diferentes, a saber: férias; restaurante; mensagem para a fada e cardápio esquisito. Abaixo, segue algumas imagens do jogo:

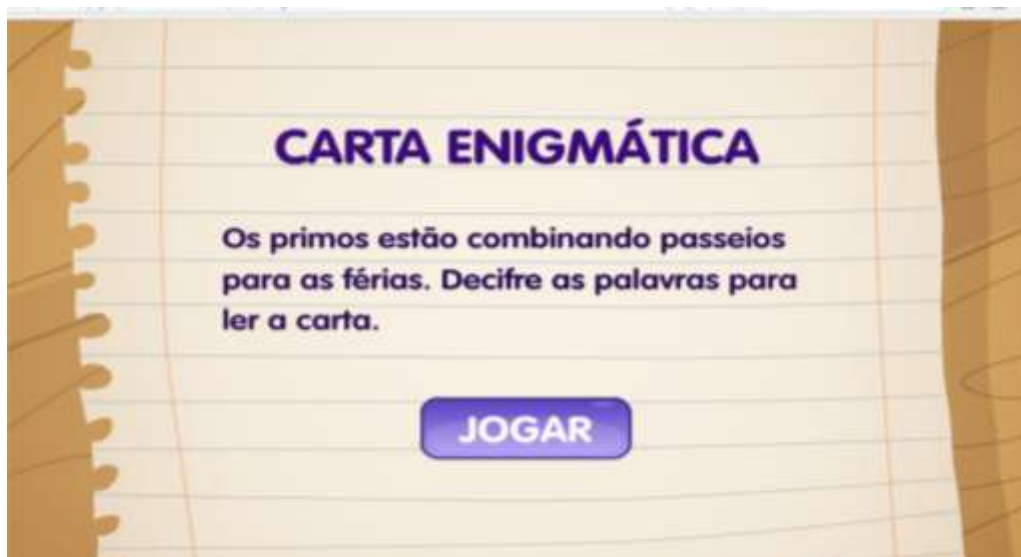


Figura 01 – Tela inicial do jogo



Figura 02 – A carta

3 Desenvolvimento

O propósito deste capítulo é apresentar os resultados do trabalho. Para relatar os dados de forma detalhada, o capítulo foi dividido em quatro seções. Na primeira seção apresenta-se o planejamento do trabalho. Na segunda seção busca-se caracterizar a escola e os alunos participantes. Na terceira seção relatam-se as ações desenvolvidas no laboratório de informática. Por fim, faz-se uma análise do que foi trabalhado, à luz do quadro teórico delineado anteriormente.

3.1 Planejamento

Este trabalho contou com a participação de três professoras do Ensino Fundamental que atuavam em sala de aula, com a disciplina de Língua Portuguesa. Inicialmente, foi apresentado às professoras o *software* educativo Carta Enigmática para que pudessem explorar e assim poder articular com as atividades realizadas em sala de aula, a fim de atender à necessidade educacional pontuada anteriormente.

3.2 Caracterização da escola e dos alunos

O trabalho foi aplicado em uma escola municipal de Juiz de Fora, localizada na zona leste deste município, atendendo alunos da Educação Infantil até o 5º ano do Ensino Fundamental e Ensino Médio. Os professores que atuam na escola possuem ensino superior completo e, a maioria, é efetiva na rede municipal.

A escola possui um laboratório de informática com dezessete computadores, *Internet* em rede e sistema operacional Linux Educacional. Observou-se que o ambiente de informática para ministrar as aulas facilitou o fluxo das professoras e dos alunos, permitiu a interação, a colaboração e a cooperação entre os alunos e, também, proporcionou às professoras melhor visualização das atividades desenvolvidas pelos alunos.

Com base nas informações coletadas, o trabalho foi desenvolvido em três turmas do 3º ano do Ensino Fundamental, composta por 25 a 26 alunos respectivamente. A faixa etária estava entre 08 e 09 anos de idade. Todos já possuíam domínio no computador, uma vez que eles tinham a oportunidade de vivenciar no laboratório de informática da própria escola e em casa.

3.3 Ações desenvolvidas

O processo de escolha do *software* Carta Enigmática aconteceu a partir de atividades desenvolvidas pelas professoras em sala de aula referente ao gênero textual carta. Em conversas informais com essas professoras, elas solicitaram atividades que pudessem ajudar no processo da leitura e escrita dos alunos, pois muitos apresentavam dificuldades em tais processos.

Partindo, então, dessa dificuldade foi proposto a elas e aos alunos o trabalho com o *software* educativo citado anteriormente. Inicialmente, as professoras foram ao laboratório de informática para avaliar e aprender como funciona tal recurso. Logo em seguida, os alunos tiveram a oportunidade de aprender como se joga o *software*.

Durante um mês, as três turmas tiveram a oportunidade de conhecer o *software* e jogá-lo. Fico acordado entre eles que a cada semana eles teriam que decifrar os conteúdos de cada carta e fazer o registro no caderno, com suas palavras, sobre o assunto de cada uma.

3.4 Resultados e discussões

A utilização do *software* educativo Carta Enigmática pelos alunos aconteceu de forma tranquila apresentando bom desempenho na concretização das atividades e evidenciou o quanto

é importante articulá-la ao planejamento pedagógico, uma vez que possibilitou aos aprendizes melhorar o processo de leitura e escrita, bem como a atenção e o raciocínio para decifrar as palavras.

Observou-se que houve um grande envolvimento e comprometimento dos alunos na realização da atividade proposta. Quando envolvidos em atividades significativas, seu interesse para o aprendizado aumenta. Constatou-se que a organização dos aprendizes em grupos promove uma maior interação e ajuda mútua entre eles, contribuindo para uma melhor aprendizagem.

Valente (1999) e Lisboa (2013) entendem que ao dialogar com os conteúdos o emprego de qualquer *software* amplia o nível de conhecimento que o aluno já possui sobre o assunto, estimula a imaginação, desenvolve atenção/concentração, a correspondência de ideias e promove interação. Estes requisitos foram verificados no trabalho com esses alunos.

Verifica-se também que o software escolhido é do tipo jogo. Segundo Valente (1999), os jogos podem ser úteis enquanto criam condições para o aluno colocar em prática os conceitos e estratégias que possuem. Isto foi percebido quando os aprendizes foram desafiados a estabelecer diferenças entre desenhos e letras e relacionar fala à escrita, letra e som.

4. Considerações Finais

O relato de experiência nos permite concluir dois resultados importantes. Primeiro, o uso de *softwares* educativos podem ser aplicados ao contexto da educação e se mostram como aliados na construção de habilidades e competências. Devem ser empregados com cautela e direcionamento e vir ancorados no bom planejamento, com objetivos claros e metodologia articulada.

O professor deve ter muito claro quando e como usar o computador como ferramenta de ensino e fazer uma análise prévia do tipo de *software* a ser aplicado na turma em que atua. Para isso, um modelo de ficha de avaliação como proposto por Tarja (2008) pode apontar para que tipo de proposta pedagógica o *software* poderá ser melhor aproveitado.

Segundo, as crianças que tem contato com a tecnologia ficam expostas a uma gama enorme de estímulos. Não é preciso aprender apenas em meios tradicionais, mas com a apropriação consciente das tecnologias no contexto escolar.

Por meio desse recurso, podemos explorar as potencialidades pedagógicas dos jogos *online* como instrumentos facilitadores de aprendizagem. Além de serem fontes de diversão, podem ser fontes de aprendizado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. **Investigação qualitativa em educação**: uma introdução à teoria e aos métodos. Porto: Porto Editora, 1994.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa/SEF/Brasília, 1997. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro02.pdf>>. Acesso em: 20 out. 2015.

LISBOA, Patrícia. Os softwares educativos e a construção de habilidades cognitivas na pré-escola. **Revista Práticas de Linguagem**, Juiz de Fora, v. 3, n.1, p. 13-22, jan./jun.2013.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). *Pesquisa Social: teoria, método e criatividade*. 29. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

OLIVEIRA, Celina Couto de; COSTA, José Wilson da; MOREIRA, Mércia. Ambientes informatizados de aprendizagem. **Novas linguagens e nova tecnologias**: educação e sociabilidade. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

TARJA, Sanmya Feitosa. **Informática na Educação**: novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade. 8 ed. São Paulo: Érica, 2008.

VALENTE, José Armando. **O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas, SP: UNICAMP/NIED, 1999.

SOBRE A AUTORA:

Possui graduação em Pedagogia pela Universidade Federal de Juiz de Fora, especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação no Ensino Fundamental pela mesma instituição e Informática na Educação pela Universidade Federal de Lavras, mestrado em Educação pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Atualmente, faz formação em Licenciatura em Computação pela UFJF. Trabalha como professora de informática na Prefeitura de Juiz de Fora e professora orientadora de TCC pela UFSJ.