

## **ANÁLISE DE JOGOS ELETRÔNICOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

*Luciana Augusta Ribeiro do Prado<sup>1</sup>; Maria Salete<sup>2</sup>*

### **RESUMO**

O artigo tem por objetivo analisar os jogos eletrônicos “Pedro no Parque de Diversões” e “Alfabetização Fônica Computadorizada” no desenvolvimento da faceta linguística no processo de alfabetização que é a consciência fonológica. A metodologia da pesquisa é bibliográfica e exploratória, por meio de abordagem qualitativa, com o objetivo de formar um arcabouço teórico para subsidiar o uso desses jogos eletrônicos. Foram apresentados conceitos, dentre eles o conceito de lúdico e de jogo. Além de estudos sobre consciência fonológica, como um processo *continuum*, que uma vez desenvolvida favorece a alfabetização. Em seguida, foi realizada a análise destes jogos eletrônicos com a perspectiva teórica das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC). Concluiu-se que os jogos eletrônicos analisados podem contribuir no desenvolvimento da consciência fonológica para o processo de aprendizagem do sistema de escrita alfabética.

**Palavras-chave:** alfabetização, consciência fonológica, jogos eletrônicos.

### **INTRODUÇÃO**

O artigo tem como objetivo fazer a análise, especificamente, dos jogos eletrônicos de consciência fonológica “Alfabetização fônica computadorizada” e “Pedro no parque de diversões”, com o intuito de verificar as contribuições e as limitações desses recursos pedagógicos no processo de ensino e aprendizagem do sistema de escrita alfabética. Os jogos eletrônicos foram escolhidos por serem desenvolvidos em português brasileiro e por conter etapas que desenvolvem as habilidades da consciência fonológica.

Nesta pesquisa, em especial, trabalhar-se-á com dois eixos teóricos que fundamentam a investigação dos jogos eletrônicos, o primeiro deles está relacionado

---

<sup>1</sup> Pós-graduanda do Programa de Pós-Graduação em Educação – Eixo Alfabetização – Instituto Federal Catarinense – Campus Camboriú – [e-mail:luciana.pmf@gmail.com](mailto:e-mail:luciana.pmf@gmail.com).

<sup>2</sup> Doutora em Linguística pelo Programa de Pós-graduação em Linguística da Universidade Federal de Santa Catarina (PPGL/UFSC) – Professora do Instituto Federal Catarinense – Campus Camboriú – [e-mail:maria.salete@ifc.edu.br](mailto:e-mail:maria.salete@ifc.edu.br)

a um dos aspectos da alfabetização, a linguística, no que se refere ao desenvolvimento da consciência fonológica, e o segundo, que trata das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), subsidiando a análise dos jogos eletrônicos como um suporte para o trabalho pedagógico para os professores das séries iniciais do Ensino Fundamental.

## **PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

A metodologia desta pesquisa é bibliográfica, com natureza exploratória. Foi realizado o levantamento bibliográfico a respeito do tema “consciência fonológica” e das “TDIC”. Para compreender quais aspectos do desenvolvimento da consciência fonológica favorece na alfabetização, e a utilização das TDIC quando se relacionam com os jogos eletrônicos e o lúdico nesse processo. Serão realizados critérios de análise por meio de abordagem qualitativa das informações levantadas (SEVERINO, 2007).

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A consciência fonológica pode ser definida pelas ações de reflexão e manipulação que o falante realiza ao reconhecer palavras que rimam, começam ou terminam com o mesmo som, ou compostas por sons que, ao serem manipulados, podem formar outras palavras (LAMPRECHT *et al.*, 2009). Estas ações para o desenvolvimento da consciência fonológica possuem uma complexidade linguística, pois, trabalha com diversos níveis que constitui um processo em etapas e níveis de desenvolvimento, que consiste em um *continuum* da consciência da palavra para a consciência do fonema. O *continuum* ocorre, inicialmente, a partir do reconhecimento de unidades maiores, as palavras, em unidades menores em sílabas, rimas das sílabas, aliterações, e segmentos em uma palavra em fonemas que são representações abstratas, representadas por grafemas, nesse sentido, por meio desse desenvolvimento o estudante atinge a compreensão do princípio alfabético (GODOY, 2005; ADAMS *et al.*, 2006; SOARES, 2013;).

O desenvolvimento da consciência fonológica, em contato com o ensino alfabético, pode de certa forma auxiliar o estudante, de forma mais fácil, a perceber

e analisar o fonema e “possibilitar a descoberta do princípio alfabético, a chave para aprender a ler (GODOY, p. 35, 2005)”. Ao contrário da fala, a aprendizagem do sistema de escrita alfabética não ocorre espontaneamente, depende da instrução escolar e requer dedicação por parte do aprendiz.

Ao considerar o jogo eletrônico com objetivos educacionais, podemos perceber que envolve aspectos lúdicos, de brincadeira, do jogo e do divertimento. No entanto, a ideia de brincadeira e divertimento contrapõe-se ao conceito de trabalho produtivo imposto pela nossa cultura, porque não gera bens. No entanto, a criança quando brinca faz de forma compenetrada por estar distante do cotidiano (KISHIMOTO, 2000). Ainda destaca que o jogo educativo, na “prioridade do processo de brincar”, distorce o conceito de jogo ao dar preferência à aprendizagem e não na atividade lúdica em si. Quando o professor planeja estas atividades e ao conduzi-las propõe o trabalho e o ensino, que contrapõe a liberdade e o prazer de jogar e brincar. Não oportunizando a “livre escolha” da criança em relação aos jogos.

Os jogos eletrônicos, mesmo fugindo de suas características principais de liberdade e de lúdico (KISHIMOTO, 2000), propiciam oportunidades de aprendizagem por ser uma alternativa para superar as metodologias tradicionais, quando é oportunizado para o professor fazer a mediação. Ao atribuir elementos das TDIC que fazem parte dos jogos eletrônicos comerciais, com contexto significativo, narrativa interessante, desafio, elementos surpresa em uma plataforma integrada, favorece para uma aprendizagem significativa (SANTAELLA, 2013).

Dessa forma, existe uma complexidade em considerar estes aspectos na educação, porque o trabalho pedagógico tem um objetivo a aprendizagem que muitas vezes é um processo que exige dedicação e concentração. Porém, lembrando-se também do cuidado em perceber quando o jogo é fácil ou, difícil demais. Porque nem todos os estudantes aprendem da mesma forma, o professor tem que fazer uso dessa diversidade de forma construtiva.

Nesse sentido, os jogos eletrônicos “Pedro no Parque de Diversões” e “Alfabetização Fônica Computadorizada”, ao desenvolver a consciência fonológica quando atinge o nível fonêmico, possibilita a aprendizagem do princípio alfabético que consiste em estabelecer a associação entre grafemas e fonemas, exige o conhecimento de ambos e uma interação recíproca.

## CONCLUSÕES

A proposta deste artigo foi apresentar as perspectivas teóricas para subsidiar a utilização dos jogos eletrônicos “Pedro no Parque de Diversões” e “Alfabetização Fônica Computadorizada”. Contribuir com a formação dos professores em relação ao trabalho com os jogos eletrônicos de consciência fonológica na aprendizagem do sistema de escrita alfabética. Assim, o professor ao compreender estes recursos, vai saber utilizá-los em sala de aula, adequando-se às demandas conforme seu planejamento e objetivos de ensino e aprendizagem.

O desenvolvimento da consciência fonológica, a princípio, contribui para que o estudante desenvolva estas habilidades, em entender que a escrita representa os sons da fala. A partir disso, conseguir ler, compreender, interpretar e produzir textos. É importante que o estudante domine estes aspectos para desenvolver sua proficiência e conseguir estar inserido na sociedade atual de forma mais plena.

Dessa forma, os jogos de consciência fonológica “Pedro no Parque de Diversões” e “Alfabetização Fônica Computadorizada” são recursos que se bem utilizados, no processo de alfabetização, podem ser recursos efetivos. Porém, ao lidar com estes jogos, é necessário articulá-los com os objetivos pedagógicos, relacioná-los com o lúdico. Mesmo com as contradições apresentadas, entre recursos pedagógicos e lúdicos, essas ações exigem estratégias e planejamentos para mobilizar o estudante para a alfabetização.

Podemos sugerir outras pesquisas para serem desenvolvidas em relação ao uso dos dois jogos, de forma separada, ou, simultaneamente: “Pedro no Parque de Diversões” e “Alfabetização Fônica Computadorizada”, com mediação do professor em sala de aula. Verificar o interesse do estudante em utilizar esses recursos pedagógicos para a alfabetização. Porque, a aprendizagem do sistema de escrita alfabética, não ocorre de maneira natural, ao contrário da fala, depende da instrução escolar e requer dedicação por parte do aprendiz. Assim, o aspecto do lúdico nesses jogos ganha outro rumo nesse processo. O desafio é conciliar pedagógico com o lúdico.

## REFERÊNCIAS

AÇÃO EDUCATIVA; Instituto Paulo Montenegro. **Indicador de analfabetismo funcional – INAF**: Estudo especial sobre analfabetismo e mundo do trabalho. 2016. Disponível em: <[http://acaoeducativa.org.br/wp-content/uploads/2016/09/INAFEstudosEspeciais\\_2016\\_Letramento\\_e\\_Mundo\\_do\\_Trabalho.pdf](http://acaoeducativa.org.br/wp-content/uploads/2016/09/INAFEstudosEspeciais_2016_Letramento_e_Mundo_do_Trabalho.pdf)>. Acesso em: 10 jan. 2018.

ADAMS, Marilyn Jager et al. **Consciência fonológica em crianças pequenas**. Porto Alegre: Artmed, 2006. 215 p.

AZENHA, Maria da Graça. **Imagens e Letras: os possíveis acordos de Ferreiro e Lúria**. 2. ed. São Paulo: Ática, 1996.

BELLONI, Maria Luiza. Os jovens e a internet: representações, usos e apropriações. In: FANTIN, Mônica; GIRARDELLO, Gilka. **Liga, clica e roda: Estudos em mídia, cultura e infância**. Campinas: Papirus, 2008. Cap. 6. p. 99-112

BRASIL. Ministério da Educação. Assessoria de Comunicação Social. **MEC anuncia Política Nacional de Alfabetização para reverter estagnação na aprendizagem. 2017**. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/36188>>. Acesso em: 24 mar. 2018.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa**: planejando a alfabetização e dialogando com diferentes áreas do conhecimento: ano 1: unidade 4 / Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. - Brasília: MEC, SEB, 2012.

CAPOVILLA, Fernando César; CAPOVILLA, Alessandra Gotuzo Seabra. Problemas de aquisição de Leitura e escrita: efeitos de déficit de discriminação fonológica, velocidade de processamento e memória fonológica. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p.26-50, 2002. Semestral. Disponível em: <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revispsi/article/view/7703>>. Acesso em: 10 ago. 2017.

CAPOVILLA, A., CAPOVILLA, F. **Alfabetização: Método fônico**. 5. ed. São Paulo: Ed. Memnon Edições Científicas, 2010.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

FILATRO, Andrea. Design da interface humano-computador. In: FILATRO, Andrea. **Design instrucional na prática**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2008. Cap. 8. p. 85-106.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000. Cap. 1. p. 13-43.

LAMPRECHT, Regina Ritter et al (Org.). **Consciência dos Sons da Língua:** subsídios teóricos e práticos para alfabetizadores, fonoaudiólogos e professores de língua inglesa. Porto Alegre: Edipucrs, 2009.

LUKASOVA; MACEDO; OLIVEIRA. Avaliação de um programa computadorizado para intervenção fônica na dislexia do desenvolvimento. **Psico-USF**, São Paulo, v. 15, n. 3, p.277-286, set/dez 2010.

MCGUINNESS, Diane. Treino de consciência fonêmica. In: MCGUINNESS, Diane. **O ensino da leitura:** O que a ciência nos diz sobre como ensinar a ler. Porto Alegre: Artmed, 2006. Cap. 6. p. 119-143.

MALUF, Maria Regina; BARRERA, Sylvia Domingos. Consciência fonológica e linguagem escrita em pré-escolares. **Psicol. Reflex. Crit.**, Porto Alegre, v. 10, n. 1, p. 125-145, 1997. Available from <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-79721997000100009&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79721997000100009&lng=en&nrm=iso)>. access on 03 May 2018. <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-79721997000100009>.

MOOJEN, Sônia et al (Org.). **CONFIAS: Consciência Fonológica: Instrumento de Avaliação Sequencial**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2011.

NAVES, Tatiana Póvoa; MENDES, Elise; PAGAN-NEVES, Luciana. *Softwares de aprendizagem da leitura envolvendo a consciência fonológica: um olhar da fonoaudiologia*. **Revista Linhas**. Florianópolis, v. 17, n. 34, p. 299-322, maio/ago. 2016.

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. Interfaces. In: ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. **Design de Interação: além da interação humano-computador**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. Cap. 6. p. 157-221.

SANTAELLA, Lucia. Gamificação: a ubiquidade dos *games*. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013. p.219-230.

SCLIAR-CABRAL, Leonor. **Sistema Scliar de Alfabetização: fundamentos**. Florianópolis: Lili, 2013.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Cortez, 2007.

SOARES, Magda. **Alfabetização: a questão dos métodos**. São Paulo: Contexto, 2016.

VYGOTSKI, L. S. O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: VYGOTSKI, L.S. **A formação social da mente**. 4. ed. Curitiba: Martins Fontes, 1991. Cap. 7. p. 61-70.