



ALFABETIZAÇÃO, APRENDIZAGEM E INFORMÁTICA

Arlette Mabilde^{*}
Cristiano Lopes Lima^{**}

RESUMO: O objetivo da utilização de jogos educativos é o de possibilitar a apropriação e o desenvolvimento do código escrito, direito de todo o cidadão, através de atividades lúdicas em informática, que constitui um atrativo para crianças e adolescentes.

PALAVRAS CHAVES: Alfabetização, Informática, Jogos.

THE ACT OF TEACHING TO READ, LEARNING AND COMPUTER

ABSTRACT: The objective of the use of educative games is all to make possible the appropriation and the development of the written code, right of the all citizen, through playful activities in computer, that constitutes attractive for children and adolescents.

KEY WORDS: The act of teaching to read, Computer, Games.

O direito à educação está expresso em documentos de caráter internacional dos quais o Brasil é signatário. Está na Constituição Federal/ 1988, na Constituição Estadual/ 1989, na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9394/1996) e no Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei 8069/1990). Apesar das garantias legais continuamos mantendo níveis indesejáveis de analfabetismo. De acordo com o Censo Demográfico sobre Educação do IBGE, 16,4 milhões de brasileiros de 10 anos de idade ou mais não sabem ler e escrever.

O uso de jogos didáticos em alfabetização tem se mostrado como eficaz na apropriação da lecto-escrita. Baseado neste fato, fizemos a transposição de uma amostragem de jogos para uso informatizado. Para a transformação em jogos de computador, eles passaram por um processo de criação da interface, utilizando a plataforma Macromedia® Flash, que se apresenta como atrativo para uso com crianças e adolescentes, nas escolas.

Através do Laboratório de Estudos Cognitivos/ LEC da UFRGS aconteceu a experimentação na rede pública. Confirmou-se a eficácia dos jogos de alfabetização.

O jogo tem valor em si para além do lúdico, pois apresenta regras que precisam ser lidas, interpretadas e aplicadas. Ler? Está posta a situação problema desafiando o alfabetizando. Não acreditamos que estar alfabetizado é condição *sine qua non* para frequentar laboratórios de informática. A riqueza de possibilidades que a informática oferece constitui para alfabetizando um desafio no sentido de apropriar-se do código escrito.

^{*} Professora, Pedagogia UFRGS, Laboratório de Estudos Cognitivos, Coordenador pedagógico educandi@hotmail.com, <http://www.lec.ufrgs.br/jogos/arlette>.

^{**} Programador, Técnico em Informática Industrial, Laboratório de Estudos Cognitivos, Bolsista, cristiano_lima@pop.com.br, <http://www.lec.ufrgs.br/~cristiano>.

O jogo de alfabetização leva o sujeito a estabelecer relações, pensar, levantar e confrontar hipóteses, principalmente frente ao erro, ocasião em que o jogo é interrompido na tentativa de saber o que aconteceu e/ ou resolver o impasse, oportunizando a interação. Do ponto de vista sócio-educativo possibilita aprender a esperar a vez de jogar, o lidar com o ganhar e o perder e, muitas vezes, a repartir o tempo de jogo no computador com o parceiro/ a. A informática constitui um atrativo na aprendizagem. Não encontramos criança ou adolescente que apresentasse resistência ao enfrentamento do desconhecido em informática. 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 para o procedimento seguinte. Nos contatos preliminares, ficam muitas vezes surpreendidos com a riqueza de recursos que ela oferece. Registramos alguns dos questionamentos que ouvimos na interação com crianças e adolescentes.

“O computador guarda para a gente ver noutro dia?” “Como?” “É verdade que o computador sabe recortar e colar?” “Dá para desenhar?” “Dá para procurar sobre qualquer coisa na Internet?” “Qualquer coisa que eu gosto?” “Como se faz para colocar figuras?” “Como se faz para colocar figuras que se mexem?” Estar frente a um computador desencadeia uma série de indagações.

O salvar, recortar e colar, trocar tipo e tamanho de letras, colorir, sublinhar, destacar, inserir, deletar e outras operações em informática se apresentam inicialmente como mágicas para os aprendentes.

Interessante quando descobrem que em informática as sublinhas em vermelho indicam que há algo fora do convencional. O trabalho em duplas no computador favorece a identificação da situação, o confronto de hipóteses e as experimentações até que as sublinhas desapareçam. Nesse momento o sorriso é emergente e denunciador da equilibrção.

Sabemos e podemos afirmar que a alfabetização não constitui um ato isolado. As atividades, por mais elementares que sejam, estão no bojo de uma trama muito complexa. Ela tem múltiplas implicações com o universo realmente fascinante do aprender, marca dos humanos.

Morin (2000) afirma que, “O conhecimento das informações ou dados isolados é insuficiente. É preciso situar as informações e os dados em seu contexto para que adquiram sentido”. E inclui, a idéia de Bastien que “a contextualização é condição essencial da eficácia (do funcionamento cognitivo)”

O desenvolvimento de diferentes Projetos de Aprendizagem, o envio de mensagens, os jogos de alfabetização, chats, consultas à Internet, criação de páginas, construção do alfabetário e outras atividades aconteciam simultaneamente oportunizando a construção e desenvolvimento da escrita e de conhecimentos em informática confirmando o laboratório como verdadeiro espaço de produção de conhecimento.

Segundo Ferreiro (1992) “As crianças são facilmente alfabetizáveis, desde que descubram, através de contextos sociais funcionais, que a escrita é um objeto interessante que merece ser conhecido (como tantos outros objetos da realidade aos quais dedicam seus melhores esforços intelectuais)”.

Esta questão se potencializa se considerarmos que conhecimentos em informática são cada vez mais necessários e se considerarmos também a representatividade que ela tem para crianças e adolescentes.

Como mais um recurso para interagir com a língua materna, instância fundamental do aprender, a informática constitui uma fonte rica para a apropriação e desenvolvimento do processo de construção da língua escrita.



Em *Língua & Liberdade* (1985), Luft afirma que “A criança e o falante não escolarizado sabem tudo de que precisam para falar em seu nível de comunicação. Apenas não conhecem os termos técnicos, os nomes daquilo que sabem”. Ele aponta também sobre a precocidade gramatical de crianças de três anos de idade e para o desgosto “construído” com um ensino “gramaticalista” alheio aos conhecimentos lingüísticos construídos na primeira infância.

A realidade confirma que o gostar de ler e escrever da primeira infância se transforma na adolescência em desgosto. Ouvimos nos laboratórios de informática “não sei”, “não gosto”, “não adianta” negando o aprender como marca do humano. O fato se agrava quando consideramos que os atos da comunicação já faziam parte do cotidiano do homem pré-histórico mesmo em ambientes geograficamente distantes. Em contato principalmente com adolescentes da rede pública de ensino, verificamos que no binômio informática e produção textual apresentou-se como atrativo para os novos escritores, o convite para a criação de páginas pessoais com dados de identificação e outros registros de livre escolha dos autores. As buscas na Internet sobre temas de interesse abriram espaço para leitura, inserção de figuras e para a escrita também assim como registros referentes aos projetos de aprendizagem em desenvolvimento. Oportunizam também, a escolha de tamanho e cor da fonte, cor de fundo e outras alternativas que se apresentam como lúdicas e que são oferecidas pelos diferentes programas disponíveis em informática. As buscas na Internet sobre temas de escolha do aluno são realizadas com especial prazer. Abrem múltiplos espaços incluindo também o da produção textual.

Enfatizamos: os jogos de alfabetização via informática favorecem sobremaneira a apropriação do código escrito com atividades que além de desafiadoras, portanto promotoras do pensar e do desenvolvimento da inteligência, são fonte de satisfação. Com isto, reunimos a garantia do direito de ler e escrever com o lúdico do jogo e também, com a informática que é para crianças e adolescentes uma vertente de desafios, do estabelecimento de relações, de buscas e, sobretudo, de aprendizagens.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- FERREIRO, E. **Com Todas as Letras**. São Paulo:Cortez,1992. p.25-31.
LUFT,C. P.**Língua & Liberdade:por uma nova concepção da língua materna e seu ensino**. Porto Alegre: L&PM,1985.p.43-48.
MORIN, E.**Os Sete Saberes necessários à Educação do Futuro**. São Paulo:Cortez; Brasília,DF: UNESCO,2002. p.36-37-40.