

# **A IMPORTÂNCIA DO SOFTWARE EDUCACIONAL PARA APRENDIZAGEM**

Autora: Maria Ingedy Barbosa

ID: 0009-0005-4490-839X

GRADUADA EM PEDAGOGIA

Especialista em Tecnologias Aplicadas à Educação

Psicopedagoga

Universidade Federal do Ceará

Mariingredy2022@gmail.com

## **INTRODUÇÃO**

Este estudo investiga o impacto do software educacional na melhoria das habilidades de leitura em crianças do Ensino Fundamental, com enfoque na alfabetização, reconhecendo a aprendizagem como um processo social onde a interação desempenha papel central. Destaca-se a relevância da linguagem e dos instrumentos culturais na construção do conhecimento, em consonância com teóricos como Vygotsky, Soares e Kleiman. O software Menino Curioso é analisado como uma ferramenta promissora para promover a alfabetização de forma dinâmica e interativa. O sujeito da pesquisa é um menino do Ensino Fundamental, anos iniciais, de uma escola municipal. A escolha do software Menino Curioso visa apoiar a alfabetização de maneira dinâmica e interativa. Desenvolvido pelo professor José Antônio Borges (UFRJ), o software possui onze jogos destinados a crianças da pré-escola até o 5º ano do Ensino Fundamental. O objetivo principal foi analisar o impacto do software Menino Curioso no desenvolvimento das habilidades de leitura em crianças do ensino fundamental. O objetivo específico é investigar como a interação com o software influencia o desenvolvimento das habilidades de decodificação na leitura.

**PALAVRAS- CHAVE:** Software. Educacional. Letramento.

## **MATERIAIS E MÉTODOS**

Utilizando uma abordagem qualitativa, este estudo emprega pesquisa bibliográfica e estudo de caso. O estudo de caso foi realizado com uma criança aluna do 2º ano do ensino fundamental, de uma instituição filantrópica envolvendo três sessões individuais de aproximadamente 40 minutos cada, durante as quais a interação da criança com o software foi observada. Utilizou-se a análise textual discursiva

(MORAES & GALIAZZI, 2007), os dados foram coletados através da análise textual discursiva dos registros das sessões, explorando categorias emergentes relacionadas à interação com a tecnologia digital e ao desenvolvimento de habilidades de leitura.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Segundo SOARES (2003), alfabetização envolve adquirir o domínio do código e habilidades para ler e escrever, enquanto o letramento implica o envolvimento em práticas sociais de leitura e escrita. A aprendizagem formal da leitura ocorre na interação entre colegas e professores, conforme Kleiman (2012), sendo crucial conhecer as crianças ao ingressarem na escola. FERREIRO e TEBEROSK (1999) destacam as relações entre escrita e linguagem oral, observando que a criança chega à escola com conhecimento linguístico. A aprendizagem da leitura e escrita, segundo VYGOSTKY (1998), se desenvolve em interações, requerendo ajuda de adultos ou colegas experientes. Durante as sessões de interação com o software, foram observadas habilidades específicas sendo desenvolvidas em cada jogo. No jogo Letrinhas, a criança associou letras a palavras, demonstrando êxito e motivação. No Quadro de Letras, explorou conhecimento prévio, iniciando habilidades metalinguísticas e vocabulário visual. Ao inventar palavras, revelou insegurança, mas também reconheceu erros, indicando um início de habilidade metalinguística.

No jogo Inventor, lidou bem com vogais, enquanto no Labirinto enfrentou dificuldades, destacando a influência do desafio no interesse e desempenho. Figurinhas foi o preferido, sobressaindo-se na identificação do signo gráfico. Os jogos proporcionam desafios adequados ao nível de desenvolvimento da criança, incentivando o engajamento e a superação de dificuldades, especialmente na decodificação

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O estudo destaca a eficácia do software Menino Curioso como uma ferramenta educacional para promover a alfabetização e o letramento em crianças do ensino fundamental. Recomenda-se a incorporação de softwares educacionais nas práticas pedagógicas, alinhando os desafios propostos com a Zona de Desenvolvimento Proximal dos alunos. No entanto, são necessárias mais pesquisas para explorar plenamente o potencial dos softwares educacionais na promoção da aprendizagem.

## **REFERÊNCIAS**

- FERREIRO, E. & TEBEROSKY A. Psicogênese da língua escrita. Porto Alegre: Artmed. 1999
- KIEIMAN, A. Oficina de leitura – teoria e prática. (14a ed.). São Paulo: Ponte. 2012
- MORAES, R. & GALIAZZI M. Análise textual discursiva. Ijuí: Editora Unijuí. 2007
- SOARES, M. Letramento e Escolarização. In: Ribeiro, V.M. (Org.), Letramento no Brasil: reflexões a partir do INAF. São Paulo: Global. (pp. 89-113). 2003
- VYGOSTKY, L. S. Pensamento e Linguagem. (2a ed.). São Paulo: Martins Fontes 1998