

Artigo Original

The Importance of Educational Software for Learning

A importância do *software* educacional para a aprendizagem

Maria Ingedy Barbosa¹
ORCID: 0009-0005-4490-839X

1: GRADUADA EM PEDAGOGIA
Especialista em Tecnologias Aplicadas à Educação
Psicopedagoga
Universidade Federal do Ceará
Mariingredy2022@gmail.com

PALAVRAS- CHAVE: Software. Educacional. Letramento.

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 espe-

cífico é investigar como a interação com o software influencia o desenvolvimento das habilidades de decodificação na leitura.

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 es-