

JOGOS *ONLINE* PARA ALFABETIZAÇÃO o que a internet oferece hoje¹

Andréa Lourdes RIBEIRO²

Carla Viana COSCARELLI³

Resumo: Este trabalho pretende analisar jogos existentes na internet que possuem direta ou indiretamente o objetivo de auxiliar a alfabetização de crianças em fase de aquisição do sistema de escrita do Português. A partir de um levantamento de diversos sites foi realizada uma análise que adotou como parâmetro critérios como a usabilidade, a concepção de aprendizagem, a utilização de recursos propiciados pelos ambientes digitais, extensão do repertório, contextualização, desafio, *feedback* entre outros. O exame de diferentes tipos de jogos mostra que a maioria não tem cuidado suficiente com o quesito diversão, o que torna os jogos em circulação na rede apenas uma extensão *online* da didática tradicional aplicada nas escolas para o processo de alfabetização.

Palavras-chave: educação; alfabetização; jogos *online*; internet

1. Introdução

Sabemos que o Brasil ainda apresenta um alto índice de analfabetismo⁴ e acreditamos que as novas tecnologias podem ajudar a fazer transformações positivas para o cenário educacional brasileiro. Novas propostas de ensino que utilizam suportes tecnológicos da informação e da comunicação podem encontrar nos jogos uma alternativa interessante para alcançar um número cada vez maior da população e com isso, contribuir para a alfabetização e para o ensino-aprendizagem de modo geral.

O Projeto Aladim – Alfabetização e Letramento em Ambientes Digitais Multimodais – que tem como seu objetivo principal desenvolver jogos para auxiliar o processo de alfabetização de crianças, fez um levantamento de jogos que colaboram direta ou indiretamente para o processo de alfabetização de crianças em fase de aquisição do sistema de escrita do Português, disponibilizados gratuitamente na Internet, procurando saber mais sobre o que já está disponível e

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Discussão Propostas Pedagógicas Mediadas por Mídias Digitais, no III Encontro Nacional sobre Hipertexto, Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

² Doutora, andrearibeiro2004@yahoo.com.br

³ Doutora, cvcosc@yahoo.com.br

⁴ O contingente de analfabetos no Brasil acima de 15 anos, 14 milhões de pessoas, coloca o país no grupo das 11 nações com mais de 10 milhões de não-alfabetizados, de acordo com dados do IBGE, de 2007. Extraído do site: <http://noticias.uol.com.br/educacao/ultnot/ult105u5900.jhtm> (visitado em setembro de 2008).



analisando como esses materiais lidam com os conteúdos da alfabetização e como se utilizam da tecnologia para desenvolver habilidades de leitura e escrita nos jogadores.

Faremos aqui uma exposição das nossas análises desses jogos.

Os jogos, em seus diversos gêneros e suportes, costumam despertar nos jogadores um interesse que vai além da necessidade de aprender. No caso da criança em fase de alfabetização, o ser lúdico, intrínseco no indivíduo dessa idade, é motivado, auxiliando na absorção de idéias e na memorização de regras, imagens, sons e conceitos. Jogos costumam ser um universo motivador, em que o aprendizado costuma ser rico e prazeroso. Neles os desafios são combustíveis para que elas queiram continuar brincando e aprendendo. Sendo assim, acreditamos que precisamos desenvolver jogos que buscam lidar com o processo de aprendizado como um fator de motivação intelectual e cognitiva, ajudando, seus jogadores a desenvolver habilidades de leitura e de escrita.

Apesar desse potencial dos jogos, nos perguntamos se há jogos de alfabetização na internet e se os professores e alunos podem se beneficiar dos jogos educativos disponíveis. Os jogos disponíveis na internet possuem um caráter educativo suficiente para complementação do aprendizado escolar? Os métodos utilizados na construção desses jogos estão embasados em teorias eficazes? São jogos que desafiam a criança ou simplesmente repetem conhecimentos já adquiridos por ela?

A proposta desse trabalho é justamente analisar os jogos presentes na internet, buscando um verificar o que existe na rede em termos de jogos para alfabetização. Utilizaremos para essa análise um conjunto de critérios de julgamento, embasados em teorias pedagógicas, lingüísticas e das teorias de jogos, que acreditamos serem pertinentes para análise de jogos disponíveis na *Web*.

2. Sites analisados

Para esse trabalho foram analisados 15 (quinze) jogos de sites previamente selecionados por serem gratuitos e facilmente encontrados na internet por quem faz uma busca de jogos que contribuam com o processo de alfabetização; em alguns casos, por serem sites conhecidos; por não dependerem de programas diferentes dos disponíveis no Windows; por apresentarem *download* rápido e por não revelarem problemas graves de execução. A lista é composta de jogos alocados em diferentes sites disponibilizados por jornais e revistas infantis *online*, provedores, universidades, canais de TV a cabo, dentre outros:

1. <http://drkaos.psico.ufrgs.br/jogos/associacao1.html>



2. <http://www.turminhaquerubim.com.br/jogos.php>
3. <http://sitio.globo.com/Sitio/0,25203,8566-p-240486,00.html>
4. <http://www.kidleitura.com/detona/diversos.htm>
5. <http://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/alfabeto/jogo-do-alfabeto-em-portugues-I.html>
6. http://www.terra.com.br/criancas/jogos_palavras.htm
7. <http://www2.uol.com.br/ruthrocha/cruzadinhas.htm>
8. <http://www.monica.com.br/index.htm>
9. <http://senna.globo.com/senninha/jogos.asp>
10. <http://www.cambito.com.br/>
11. www.escaleno.com.br
12. www.discoverykidsbrasil.com
13. <http://iguinho.ig.com.br/jogo-caca-palavras.html>
14. <http://www.alemdeeducar.com.br/jogos/flash/forca/forca.shtml>
15. <http://jogoseducativos.jogosja.com/jogos-educativos-alfabeto.aspx>

3. Critérios de análise dos sites

A fim de verificar como são os jogos para crianças que visam auxiliar o processo de alfabetização, disponíveis na Internet, utilizamos os seguintes critérios:

1. Interface e instruções
2. *Feedback*
3. Concepção de aprendizagem
4. Contextualização
5. Repertório lingüístico
6. Recursos
7. Tarefas
8. Recompensa
9. Desafio
10. Funcionamento do jogo



Apesar de ser uma lista pequena de critérios, acreditamos que eles são suficientes para nos fornecer uma visão da qualidade dos jogos de alfabetização disponíveis na internet. Vejamos a descrição de cada um deles.

Interface e instruções

Acreditamos que a interface⁵ em um jogo para crianças em fase de alfabetização deva ser intuitiva e auto-explicativa. Como as crianças em fase de alfabetização ainda não podem contar com o auxílio de informações verbais escritas, as instruções dos jogos precisam utilizar recursos não-verbais (imagens, animações) e sonoros que expliquem para elas o que devem fazer. O ideal é que a criança entenda sem a mediação de um adulto, por si só, o que deve ser feito para jogar.

É preciso considerar que o uso de jogos *online* está diretamente relacionado ao grau de letramento desenvolvido pelo jogador. A busca na internet pelos jogos, a navegação entre as telas, o conhecimento do texto hipertextual, o manuseio do mouse e do teclado, a possibilidade de interação em rede são todas habilidades necessárias e requeridas aos usuários do ambiente digital, sendo assim, seria bom que o jogo fosse fácil de ser encontrado, e que ajudasse o aprendiz a adquirir habilidades relativas a esse letramento digital que a criança também precisa desenvolver.

Feedback

Parece ser fundamental que o *feedback*, ou seja, a resposta dada às ações dos usuários ao final do jogo sobre o seu desempenho com o objetivo de reorientar e/ou estimular as ações do jogador, seja rico o suficiente para colaborar para a aprendizagem do sistema de escrita, ajudando o jogador a refletir sobre seu erro e a descobrir o que fazer para acertar e aprender.

Concepção de aprendizagem

Creemos que jogos educativos devem estimular a aprendizagem ativa, construtiva em que exista mais de uma possibilidade de construção. A situação proposta num jogo que tem como um de seus objetivos auxiliar a aquisição do sistema de escrita deve favorecer a aprendizagem, fornecendo ao jogador informações ou oportunidades de reflexão sobre o sistema de escrita para que o conhecimento seja construído.

⁵ Interface é conjunto de meios planejadamente dispostos sejam eles físicos ou lógicos com vista a fazer a adaptação entre dois sistemas. A interface com o usuário se compõe dos meios pelos quais um programa se comunica com o usuário, incluindo uma linha de comandos, menus, caixas de diálogos, sistema de ajuda on line, etc. As interfaces com os usuários podem ser classificadas com baseadas em caracteres (texto), baseados em menus ou baseadas em elementos visuais.

Contextualização

Um jogo educativo que vise auxiliar a alfabetização deve trabalhar com a linguagem de forma contextualizada, que permita uma noção do todo, em uma situação (real ou imaginária) significativa no jogo. Espera-se que, em jogos que auxiliem a alfabetização, as palavras, sílabas, os sons sejam trabalhados com um propósito comunicativo especificado.

Repertório linguístico

Um jogo, que tem intenção de ser educacional e fazer com que os usuários aprendam, precisa ter claro em sua concepção as habilidades e os conteúdos que pretende trabalhar. É preciso haver uma proposta de organização das habilidades e conteúdos que se traduza por meio de um repertório linguístico. Essas habilidades e conteúdos não devem, portanto, ser trabalhados de forma randômica por falta de planejamento ou por falta de uma base teórica que sirva de base a essa organização. No caso da alfabetização, há muitas formas de organizar o repertório linguístico: por complexidade, por nível de dificuldade, por abordagem metodológica, por familiaridade dos usuários com a situação, por campo semântico, dentre outras.

Além de organizado, o repertório linguístico trabalhado no jogo deve ser variado. A repetição constante de um número restrito de situações ou elementos linguísticos trabalhados no jogo pode fazer com que ele se torne repetitivo e, portanto, desinteressante e previsível.

Recursos

Como o ambiente virtual proporciona a construção de jogos interativos e multimodais atraentes e motivadores para crianças, esperamos que jogos *online* explorem recursos da tecnologia como animação, som, *feedback* personalizado e não sejam apenas uma atividade tradicionalmente feita no papel que tenha sido transferida para a tela do computador (cf. Bolter, 2001).

Tarefas

Da mesma forma que o repertório linguístico trabalhado no jogo deve apresentar variações, as tarefas a serem realizadas pelos jogadores também devem variar. Para que o jogo não seja enfadonho pela repetição do mesmo comando, deve haver variação nas tarefas que o jogador precisa realizar, ou seja, é preciso variar o tipo de resposta que se exige dele.

Recompensa e desafio



A recompensa e o desafio são elementos básicos do jogo, funcionando ambos como motivação para o jogador. O usuário precisa ter a sensação de estar aprendendo e de estar sendo recompensado, por isso esperamos que os jogos sinalizem de alguma forma que o esforço do jogador está valendo a pena. Para Falcão (2002) o Behaviorismo acredita que aprimorar o comportamento do sujeito é algo que se consegue melhor quando os comportamentos desejados são recompensados. No entanto, para que a recompensa seja de fato motivadora é preciso que esteja relacionada a alguma necessidade do sujeito. No caso do jogo, a recompensa pode ser dada como pontos ou “vida” para os personagens, acreditando-se que o comportamento recompensado é aumentado em sua frequência para se alcançar a vitória.

Quanto ao desafio, para que o jogo prenda a atenção dos jogadores é preciso haver desafio crescente. O nível de dificuldade deve aumentar à medida que o jogador é bem sucedido. Ficar sempre no mesmo nível de dificuldade costuma ser desmotivante, tanto no caso de o nível ser fácil demais quanto no caso de níveis muito difíceis. É preciso haver equilíbrio para que o jogador passe rapidamente pelos níveis mais fáceis e desenvolva habilidades para chegar a níveis mais difíceis, sendo capaz de ir aprendendo com o jogo para conquistar estágios mais avançados.

Funcionamento do jogo

Finalmente é importante que o programa no qual o jogo se encontra instalado funcione bem, tenha *download* rápido, tenha boa resposta às interações e não apresente problemas durante a execução.

3. Análise dos jogos *online*

A análise dos jogos *online* selecionados é pautada nas metodologias quantitativas com vista a conhecer a realidade dos jogos disponibilizados gratuitamente pela internet a partir de probabilidades e associações estatisticamente relevantes e qualitativa, com o objetivo de discutir e lançar reflexões sobre os dados obtidos.

Cada um dos critérios definidos foi examinado com base nos dados coletados que primeiramente passaram por um tratamento quantitativo em que se buscou configurar estatisticamente a presença ou não e/ou como se manifestavam cada um dos critérios definidos para o exame. Em alguns momentos essa configuração é apresentada por meio de gráficos em outros apenas mencionada em percentual. A partir desse tratamento inicial dos dados foi realizada a avaliação qualitativa dos jogos em que discussões entre o visto e o esperado

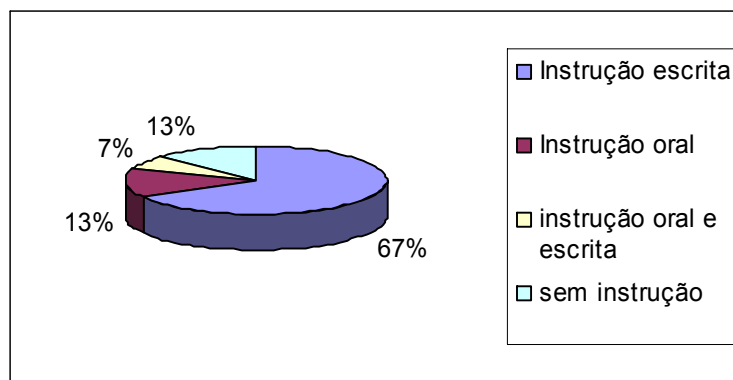
levantaram reflexões críticas sobre a qualidade da contribuição didático-pedagógica da seleção de jogos *online* livres, gratuitos e destinados às crianças em fase de alfabetização.

Interface e instruções

O exame verificou que as páginas principais dos sites pesquisados eram coloridas e muitas possuíam áudio e animação, recursos digitais que tornam os jogos *online* atraentes e motivadores para o universo infantil. Alguns sites analisados como o Cambito, por exemplo, exploram conhecimentos de variadas áreas de estudo e por isso possuem um caráter educacional explícito e outros se voltam quase que exclusivamente para a diversão como o da Turma da Mônica.

Na maioria dos jogos examinados, a interface pôde ser considerada intuitiva, ou seja, o jogador tem claramente apresentadas as ações que precisa realizar para começar e finalizar o jogo. Em sua maioria, as interfaces poderiam ser consideradas auto-explicativas, se o jogador fosse alguém que já sabe ler, uma vez que muitos jogos apresentam instruções escritas, que orientaram o usuário na execução do jogo. Como esses jogos têm como público-alvo jogadores em fase de alfabetização, deveriam apresentar suas instruções oralmente ou de uma forma intuitiva para que o jogador não dependesse das instruções escritas para jogar, já que ele muito provavelmente ainda não tem essa competência. Vejamos na figura 1 a distribuição do tipo de instrução encontrada.

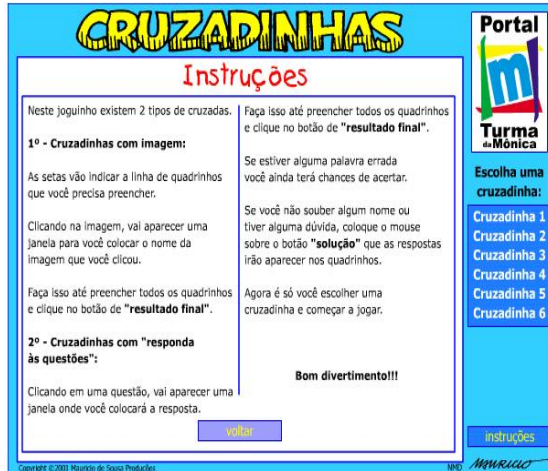
Figura 1 – Tipos de instrução



Pelo gráfico é possível perceber que, 87% (oitenta e sete) dos jogos analisados apresentem instrução, no entanto 67% (sessenta e sete) delas são apresentadas por escrito, o que pode dificultar ou inviabilizar a tarefa do jogador não alfabetizado. Embora a presença de instruções seja importante para orientar o jogador, as interfaces observadas em sua grande maioria não foram consideradas auto-explicativas para as crianças em fase de alfabetização. A presença de

instruções escritas, algumas com textos longos, tal como a apresentada no exemplo 1, pode representar uma dificuldade para a criança ou impor a necessidade da mediação de um adulto.

Exemplo 1



As instruções escritas do exemplo 1 representam uma dificuldade para crianças em fase de alfabetização, que vão precisar de um leitor para ler as orientações do jogo.

Fonte: <http://www.monica.com.br/index.htm>

Pode-se argumentar que isso não costuma representar um obstáculo para as crianças, pois elas acabam descobrindo o que fazer, mas acreditamos que se o jogo é para ajudar a alfabetização, ele não pode exigir que o usuário seja alfabetizado e deve ser feito para quem ainda não sabe ler. Essa discussão levanta ainda outras questões que precisam ser pesquisadas com profundidade e que não serão respondidas aqui: os jogos *online* precisam apresentar explicitamente instruções ou a criança é capaz de ir descobrindo o que fazer na interação com o jogo? Como fazer com que ela descubra que ações têm de realizar sem que isso seja um desafio difícil demais a ponto de provocar que desista do jogo?

O emprego de instruções escritas em jogos destinados a usuários em fase de alfabetização precisa ser bem planejado e, provavelmente contar também com recursos não-verbais, de animação ou de som a fim de evitar que a criança não consiga realizar a tarefa. O grau de exigência do conhecimento da escrita para decifrar instruções escritas longas se opõe ao objetivo e ao público-alvo de jogos *online* para crianças que estão construindo conhecimentos sobre o sistema de escrita, pois os tornam elementar para os que já sabem ler e muitas vezes indecifráveis para os que ainda não são alfabetizados.

Feedback



Encontramos a presença de *feedback* em 87% (oitenta e sete) dos jogos que compõem o *corpus*. Passamos então para a investigação da concepção de aprendizagem que norteia o *feedback* e se este poderia ou não colaborar para a aprendizagem do sistema de escrita.

Verificamos que o *feedback* em 13 (treze) dos 15 (quinze) jogos analisados restringe-se à sinalização de “erro” ou de “acerto” do usuário-jogador, numa abordagem claramente behaviorista⁶, em alguns casos com emprego de recursos de animação e de áudio. Apesar de o sujeito acabar aprendendo por ensaio e erro, em situações de estímulo resposta - pois quando ele erra, deve tentar de novo até acertar - esperava-se dos jogos educativos destinados à alfabetização que as respostas dadas às ações da criança ao final do jogo fossem, sobretudo nos casos em que ela errasse, ricas o suficiente para indicar o erro e ajudá-la a refletir sobre o que fez e descobrir o que fazer para acertar e, conseqüentemente, aprender a escrever. Esse é um aspecto que merece muita discussão e pesquisa. Em dois jogos apenas foi encontrado um *feedback* que permite ao jogador a perceber seu “erro” pela apresentação de um quadro com a chave das respostas.

Constatamos que em nenhum dos jogos pesquisados para crianças em processo de alfabetização o *feedback* foi pensado como um retorno que permitisse ao jogador refletir sobre seu “erro” e a descobrir o que fazer para acertar e aprender a construir o saber sem *overteach* por um lado e, por outro lado, sem deixar que o ensaio-erro fosse a única alternativa do jogador.

O exame demonstrou também a necessidade de uma investigação especial para os efeitos na aprendizagem da utilização de sons de tiros, bombas e outros do gênero para sinalizar o “erro” e o som de palmas e o movimento de confetes caindo na tela para o “acerto”. Não podemos negar que a concepção behaviorista inerente aos jogos é fortemente reforçada por essas escolhas.

Recursos

Sabemos que o ambiente digital propicia a construção de jogos *online* interativos e multimodais atraentes e motivadores para crianças. Este contexto possibilita que as habilidades envolvidas na aquisição da escrita podem ser trabalhadas de forma lúdica e prazerosa por meio da utilização de diferentes recursos de áudio, vídeo, imagem, escrita, animação disponíveis no meio

⁶ O Behaviorismo ou Teoria Comportamental concentra seus estudos nas interações entre indivíduos e ambiente, ou seja, na resposta dada pelo indivíduo a partir do estímulo que recebe do ambiente. Na educação, o Behaviorismo foi aplicado no desenvolvimento de métodos de ensino programado, no controle e na organização de situações de aprendizagem. Esta última pode ser assim exemplificada: o professor pergunta ao aluno: 4 x 3 são? Dada a resposta o professor confirma com um reforço que pode ser positivo ou negativo: a correta, 12, é confirmada com o reforço positivo “Muito bem!” que equivale a uma recompensa dada ao sujeito por ter aprendido o que se desejava; já uma resposta incorreta recebe um reforço negativo “Errado, você precisa estudar mais” que tem a função de remover o comportamento indesejado. (cf. BOCK, 2002)

digital. Embora os recursos sejam muitos, nos jogos examinados constatamos a exploração ainda tímida da multimídia, como no exemplo 2, em que o jogo explora apenas o recurso de movimento para ligar a palavra a sua imagem.

Em muitos deles há imagens, porém em grande parte com função apenas ilustrativa, poucos jogos empregam animação e/ou movimento; no entanto, quase todos empregam o áudio, na maioria das vezes para sinalizar o *feedback*. Em apenas três jogos, ou seja, 20% (vinte) do *corpus* foram constatados o uso de áudio para leitura das instruções, para a soletração da letra inicial ou da palavra. É importante destacar que o jogo “Detonando os erros” proposto no site Kidleitura utiliza a pronúncia totalmente artificial da vogal final das palavras, numa tentativa forçada de estabelecer correspondência a oralização da palavra e sua representação gráfica convencional.

Exemplo 2

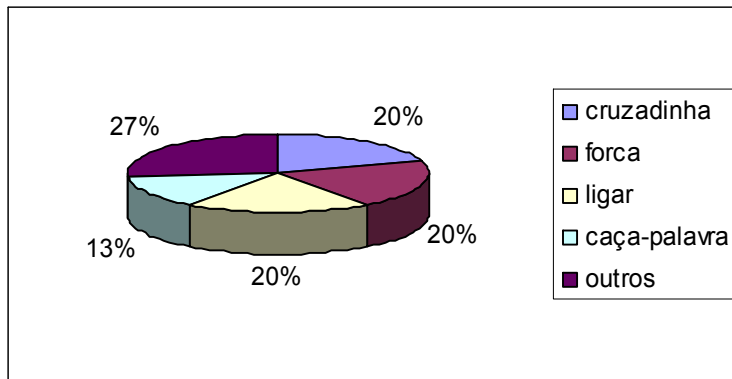


No exemplo 2, apesar do bom funcionamento do site e, principalmente, do jogo, este emprega apenas o movimento como recursos do suporte digital e não explora o som e a animação que poderiam ser particularmente interessantes para este jogo.

Fonte: drkaos.psico.ufrgs.br

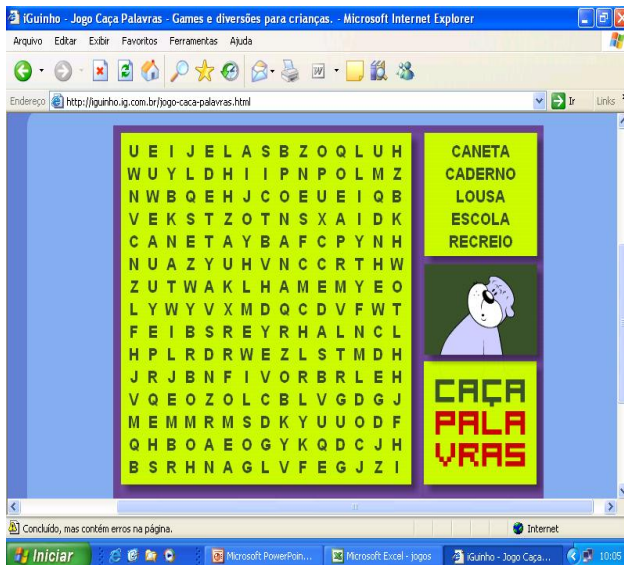
A análise do *corpus* revelou que a grande maioria dos jogos analisados não foram desenvolvidos especificamente para o ambiente digital, uma vez que simplesmente reproduzem antigas brincadeiras de diversão existentes na versão escrita tais como cruzadinha, forca, ligar, caça-palavras, etc. – o que pode ser visto da figura 2 - com a diferença de que estas atividades exploram, eventualmente, os recursos da tecnologia como animação, som e, mais raramente, de *feedback* personalizado.

Figura 2 – Tipos de jogos



O exame dos tipos de jogos encontrados nesse *corpus* nos permitiu constatar que a diferença dos jogos impressos para os *online* é pequena e envolve praticamente elementos relacionados à mudança de suporte e algumas habilidades que a interface do computador requer como clicar, arrastar, entre outras, num claro processo de remediação. O exemplo 4 apresenta um jogo *online* que é uma remediação do caça-palavra, em que a configuração estética e as regras do jogo são as mesmas da versão escrita, a *online* diferencia-se pelo suporte em que está inserida e pela ação designada ao jogador de marcar as palavras encontradas com o arrastar do mouse.

Exemplo 3



No exemplo 3, verificamos a remediação, ou seja, a transposição de uma atividade típica do universo impresso para o digital.

Fonte: <http://iguinho.ig.com.br/jogos.html>

A análise demonstrou ainda que o acesso e o uso dos jogos *online* estão diretamente relacionados ao grau de letramento digital desenvolvido pelo jogador. A busca na internet pelos jogos, a navegação entre as telas, o conhecimento do funcionamento do texto hipertextual, o

reconhecimento de ícones, o manuseio do mouse e do teclado para a escrita, a possibilidade de interação *online*, são habilidades necessárias e requeridas aos usuários do ambiente digital.

Repertório linguístico

No que tange a organização das habilidades e conteúdos trabalhados, o *corpus* observado aponta que não há na concepção dos jogos uma preocupação com o desenvolvimento de habilidades e de conteúdos direcionados à aquisição da escrita. Isso se revela no fato de que não há uma proposta de organização identificável deles. Essa diretriz fica clara quando observamos que dos sites examinados apresentam um jogo apenas ou um conjunto muito pequeno deles, ou, quando apresentam outros jogos, eles são bem diferentes entre si.

Exemplo 4



O exemplo 3 apresenta parte da tela inicial do site da Cambitolândia disponibiliza jogos que exploram diferentes áreas de conhecimento que passam pelo linguístico, geográfico, musical, dentre outros.

Fonte: www.cambito.com.br

Exemplo 5

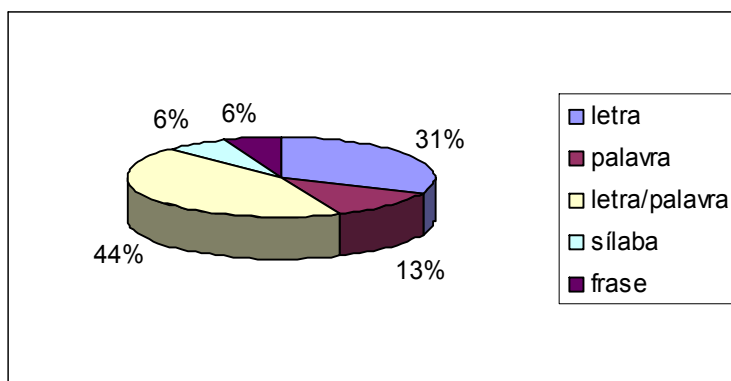


Da mesma forma que o anterior, o exemplo 4 apresenta a tela inicial do site Terra apresenta várias opções de jogos que exploram diferentes conhecimentos e habilidades.

Fonte: www.terra.com.br

No *corpus* examinado, os jogos contemplam a aquisição da escrita por meio de propostas que tomam como unidade a letra, a sílaba e/ou a palavra, chegando ao nível da frase em apenas 6% dos casos.

Figura 3 – Conteúdos de alfabetização



Num levantamento dos conteúdos lingüísticos trabalhados nos jogos, verificamos (figura 3) que a grande maioria deles, ou seja, 88% trabalham com letra e palavra e que os conteúdos trabalhados contribuem para a formação de algumas capacidades necessárias para o processo de alfabetização (cf. LEMLE, 1988): a idéia de símbolo, a discriminação das formas das letras, a consciência da unidade palavra e em menor grau a discriminação dos sons da fala e sua representação no escrito. Vê-se também que não há uma preocupação com a organização destes

conteúdos, uma vez que um mesmo jogo apresenta palavras com diferentes níveis de dificuldade que evidenciam as complicadas relações entre sons e letras (cf. LEMLE, 1988) tais como a mesma letra em diferentes posições na palavra representando diferentes sons, como a letra **l** depois da vogal como em **sol** e antes da vogal como em **mala**; outras que um mesmo som é representado por diferentes letras segundo a posição como o fonema [K] diante das vogais **a, o, u** representado pela letra **c** como em **casa** e pelas letras **qu** diante das vogais **e, i** como em **barquinho**; e letras diferentes que representam os mesmos sons tais como as letras **z** e **x** diante de vogais que representam o fonema [ʒ], por exemplo, nas palavras **peixe** e **chuva**. Há também um jogo chamado “Detonando os erros”, disponível no site Kidleitura, que apresenta palavras com grafias incorretas tais como **abacachi**, **excova**, **pimtor**, **escola**, para que o jogador descubra o erro. Esse tipo de atividade não é indicado para alfabetizandos, uma vez que pode confundir o sujeito que está ainda em fase de aquisição e consolidação das normas ortográficas.

A análise demonstrou também que os jogos examinados exploram um universo reduzido de habilidades, as quais são praticamente repetidas em quase todos os jogos. São elas:

- identificar letras do alfabeto;
- fixar a ordem alfabética;
- reconhecer letras maiúsculas e minúsculas;
- identificar letra inicial das palavras;
- identificar as letras que formam uma palavra;
- identificar sílabas final, inicial e medial de palavras;
- relacionar palavra e imagem;
- associar a palavra ao número de letras;
- identificar sílaba com erro ortográfico;
- diferenciar letras de outros grafismos;
- relacionar som e registro gráfico da palavra;
- dominar a convenção ortográfica das palavras;
- identificar palavra em um conjunto de letras;
- diferenciar letras maiúsculas e minúsculas.
- manusear o mouse;
- manusear o teclado.



As atividades são normalmente de reconhecimento. Não foram encontrados jogos que trabalhassem com habilidades mais complexas tais como estabelecer correspondência entre sílabas orais de uma palavra e a representação gráfica convencional, que trabalhassem a construção do sistema de escrita pela criança ou que explorassem habilidades referentes ao processamento de frases e textos.

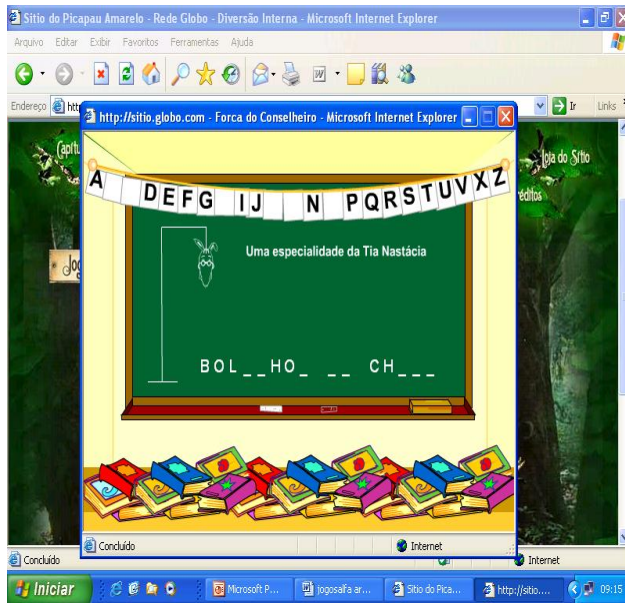
O uso repetitivo de uma parte apenas das habilidades essenciais no processo de aquisição da língua escrita leva a um reducionismo verificado na exploração dos conteúdos nos jogos analisados. Os conteúdos são explorados de uma forma reducionista e, muitas vezes simplória, sem levar em consideração a complexidade de cada aspecto lingüístico e isso se torna visível na repetição de atividades que exploram superficialmente apenas uma pequena parte das habilidades essenciais para a alfabetização.

Não precisamos seguir uma ordenação rígida ou uma única orientação metodológica (fônico ou global, por exemplo), mas, mesmo no caso de oferecer ao aluno várias entradas ao mundo da escrita, é preciso haver gradação no nível das dificuldades apresentadas, a fim de evitar que o jogador desista do jogo por não ser capaz de resolver os desafios ou ficar desmotivado por não encontrar desafio suficiente. Optar por construir um jogo que ofereça várias entradas possíveis e simultâneas na aquisição da escrita é uma possibilidade na qual acreditamos, mas que sabemos exigir ainda muita pesquisa e acompanhamento de alunos. Exige também a formulação cuidadosa dos jogos e atividades, a organização criteriosa de níveis e a construção de feedback bem planejado.

Contextualização

Esperávamos que jogos que buscam auxiliar a alfabetização apresentassem os conteúdos de forma contextualizada para que as palavras, sílabas, os sons tivessem um propósito comunicativo. No entanto, verificamos que nenhum dos jogos analisados apresenta uma situação (real ou imaginária) significativa para o jogo. A única forma de contextualização encontrada é o uso de palavras pertencentes ao contexto de uso da ambientação criada para o jogo, isto é, as palavras usadas pertencem ao campo semântico da temática escolhida para o jogo tal como pode ser visto no a seguir.

Exemplo 6



Nesse exemplo, o jogo da forca apresenta contextualização bastante fraca, uma vez que as palavras a serem descobertas têm relação com as histórias e com os personagens do seriado Sítio do Pica-pau Amarelo exibido pela Rede Globo de Televisão.

Fonte: www.sítio.globo.com

Tarefas

Ao observarmos os comandos das atividades, verificamos que os jogos não apresentam variações do que o jogador precisa fazer, ou seja, o jogador tem de repetir sempre a mesma ação, não há variações, mas atividades. Para que o jogo seja estimulante e incentive o jogador, acreditamos que deva haver variação nas tarefas que o jogador precisa realizar. Repetir o mesmo comando sempre da mesma forma certamente tornará a atividade enfadonha. Da mesma forma como as tarefas devem apresentar variações, o repertório linguístico trabalhado no jogo também deve variar (palavras, expressões, sílabas, letras, etc.). A repetição constante de um número restrito de situações ou elementos linguísticos trabalhados no jogo de repertório limitado torna o jogo desinteressante.

Exemplo 7



No exemplo 7, a atividade de ligar a vogal inicial a imagem é a única tarefa que deve ser realizada pelo jogador. Além disso o repertório linguístico não varia, há apenas estas dez imagens cujas palavras são soletradas quando o jogador as liga corretamente a vogal inicial.

Fonte: www.turminhaquerubim.com.br

Recompensa e desafio

O universo dos jogos pressupõe que o usuário do jogo tenha a sensação de estar aprendendo e de estar sendo recompensado e isso não pode ser diferente nos jogos educativos. Por isso acreditamos que os jogos devam sinalizar de alguma forma que o esforço do jogador está valendo a pena. No entanto, verificamos nesta análise que os jogos não oferecem recompensa, ou seja, ao vencer o jogador não ganha vidas, não passa para outro nível, não ganha pontos como acontece em jogos que não têm objetivos explicitamente educacionais.

Para que o jogo prenda a atenção dos jogadores é preciso haver desafio crescente. O nível de dificuldade deve aumentar à medida que o jogador é bem sucedido. Ficar sempre no mesmo nível de dificuldade é desmotivador, tanto no caso de o nível ser fácil demais quanto no caso de níveis muito difíceis. É preciso haver equilíbrio para que o jogador passe rapidamente pelos níveis mais fáceis para ele e desenvolva suas habilidades para chegar a níveis mais difíceis, sendo capaz de ir aprendendo com o jogo para conquistar cada vez mais estágios mais complexos do jogo. Como 87% dos jogos do *corpus* examinado apresentam nenhuma variação nas atividades propostas, verificamos que o desafio praticamente inexistente nos jogos analisados, ou seja, não há motivação para o jogador continuar jogando.

Exemplo 8



No exemplo 8, o jogo de montar as tirinhas consiste em ordenar com coerência e coesão cada uma das três histórias apresentadas. Ao acertar a ordem correta das tirinhas, o jogador recebe apenas uma mensagem que diz: “Parabéns. Você montou a história em quadrinhos na ordem correta!”

Fonte: senna.globo.com/senninha/jogos.asp

Funcionamento do jogo

É importante ressaltar que todos os jogos selecionados para análise apresentaram um bom funcionamento. Não foram encontrados jogos que não tivessem *download* rápido, nem que apresentassem problemas durante sua execução, nem que deixasse as ações do usuário sem resposta.

4. Considerações finais

A análise empreendida mostrou que a maioria dos jogos ou atividades para alfabetização disponíveis gratuitamente na internet não tem cuidado suficiente com o quesito diversão e deixou muito a desejar no que diz respeito aos critérios que usamos para analisar esses jogos. Podemos dizer que os jogos não atenderam aos seguintes aspectos:

- A concepção de aprendizagem que serve de base à grande maioria desses jogos é behaviorista, ou seja, o jogo indica para o jogador se ele acertou ou errou, mas não fornece um *feedback* rico o suficiente para que ele compreenda o seu erro e o ajude a acertar na próxima vez.
- Não há uma organização das habilidades e conteúdos trabalhados nos jogos. A unidade é quase que exclusivamente pautada na letra, sílaba e palavra.
- Os jogos são apenas uma transposição de atividades de escrita impressas que colaboram direta ou indiretamente para o processo de alfabetização de crianças em



fase de aquisição do sistema de escrita do Português. Portanto uma remediação do papel para a tela do computador.

- Embora as interfaces fossem consideradas intuitivas e auto-explicativas, as instruções dos jogos muitas vezes foram apresentadas por textos longos fora do alcance de leitura de crianças em fase de alfabetização.

- Em muitos jogos a tarefa é repetitiva, basta realizar uma ou duas ações apenas para se jogar.
- O repertório lingüístico (letras, sílabas ou palavras) usado é um muito pequeno e, portanto, repetitivo, não havendo muitas vezes uma organização dos conteúdos em diferentes graus de dificuldade ou que nos permitam perceber os critérios ou concepções lingüísticas que regem as escolhas daquele repertório ou seqüência.
- Não foram encontrados recompensas ou desafios que atraíssem ou motivassem o jogador.

O exame do *corpus* levantou a necessidade de voltarmos ao conceito de jogo. Se consideramos como Gee (2003, p.1) que os jogos se caracterizam pela ação do jogador que desempenha algum papel como algum personagem movimentando-se em um mundo elaborado, solucionando problemas (violentamente ou não), ou em que o jogador constrói ou mantém alguma entidade complexa, como um exército, uma cidade ou mesmo uma civilização inteira verificaremos que são raríssimos (para não dizer inexistentes) os jogos voltados para alfabetização disponíveis na internet que se encaixam nessa definição. Pelo contrário, nos jogos examinados o jogador executa tarefas repetitivas em ambientes pouco elaborados e que ajudam minimamente aos jogadores a desenvolverem habilidades para a alfabetização. Há de se enfatizar que também há poucos jogos que se encaixam na concepção de Gee disponíveis no comércio (Coelhinho Sabido seria um deles).

Pautados em Gee, podemos afirmar que não há jogos disponíveis na internet que envolvam a alfabetização, o que encontramos são atividades didáticas como forca, caça-palavras, palavras cruzadas e algumas atividades de relacionar letras ou palavras com figuras que sofreram simplesmente uma remediação para um novo suporte que possibilita o uso de recursos audiovisuais e de animação. É preciso considerar essas atividades didáticas por estarem

remediadas possibilitam a familiaridade do jogador com a máquina, uma vez que ele digita, usa o mouse, acessa sites, etc.

Esperamos que iniciativas que vão além o que encontramos na internet sejam desenvolvidas por equipes interdisciplinares para que as crianças possam encontrar disponíveis na internet jogos que, de forma prazerosa, divertida e motivadora, desenvolvam nelas habilidades importantes para a aquisição do sistema de escrita, funcionando assim, como suporte para a alfabetização ou como agência de letramento complementar à escola.

Referências

- BUARQUE DE HOLANDA FERREIRA, Aurélio. **Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**, Revista e atualizada do Aurélio Século XXI. 3ª Edição. Brasil: Editora Positivo. 2004
- BOCK, Ana Mercês Bahia *et al.* **Psicologias**: uma introdução ao estudo de psicologia. São Paulo: Saraiva, 2002.
- BOLTER, J. David. **Writing Space**: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print, Mahwah, New Jersey, Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2001
- FALCÃO, Gérson Marinho. **Psicologia da aprendizagem**. São Paulo: Ática, 2002.
- GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York, Palgrave Macmillan, 2004.
- LEMLE, Miriam. **Guia teórico do alfabetizador**. São Paulo: Ática, 1988.

Internet:

- BREYER, Felipe & NEVES, André. **Parâmetros para criação de um sistema de avaliação de jogos centrado no usuário**. Anais do 4º. Congresso Internacional de Pesquisa em Design.. Acesso 10.07.2009:
- <http://www.anpedesign.org.br/artigos/pdf/Par%E2metros%20para%20cria%E7%E3o%20de%20um%20sistema%20de%20avalia%E7%E3o%20de%20jogo%85.pdf>
- <http://www.oei.es/noticias/spip.php?article800>
- <http://noticias.uol.com.br/educacao/ultnot/ult105u5900.jhtm>