

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA**  
**FACULDADE DE EDUCAÇÃO**  
**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E**  
**COMUNICAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA**

**Taynara de Souza Diniz**

Contribuições dos jogos digitais no processo de alfabetização no ensino  
fundamental

**Juiz de Fora**  
**2018**

**Taynara de Souza Diniz**

**Contribuições dos jogos digitais no processo de alfabetização no ensino fundamental**

Trabalho de conclusão apresentado ao Curso de Especialização Tecnologias da Informação e Comunicação para a Educação Básica, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Especialista.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Thaís Fernandes Sampaio  
Professora da Faculdade de Letras e do Programa de Pós-Graduação em Linguística da UFJF

**Juiz de Fora**

**2018**

de Souza Diniz, Taynara.

Contribuições dos jogos digitais no processo de alfabetização no ensino fundamental / Taynara de Souza Diniz. -- 2018.

42 p.

Orientadora: Thaís Fernandes Sampaio

Trabalho de Conclusão de Curso (especialização) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação. Especialização em Tecnologias de Informação e Comunicação para o Ensino Básico, 2018.

1. alfabetização. 2. jogos na educação. 3. aprendizagem significativa. 4. ferramentas tecnológicas. 5. dificuldades de aprendizagem. I. Fernandes Sampaio, Thaís , orient. II. Título.



**Taynara de Souza Diniz**

Contribuições dos jogos digitais no processo de alfabetização no ensino fundamental

Trabalho de conclusão apresentado ao Curso de Especialização Tecnologias da Informação e Comunicação para a Educação Básica, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Especialista.

Aprovada em (dia) de (mês) de (ano)

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> em Linguística - Thaís Fernandes Sampaio - Orientador  
Universidade Federal de Juiz de Fora

---

Titulação. Nome e sobrenome  
Universidade Federal de Juiz de Fora

---

Titulação. Nome e sobrenome  
Universidade Federal de Juiz de Fora

Dedico este trabalho a Deus, minha fortaleza.

Ao grande companheiro de curso José Deniac.

Aos meus amigos Dayse e Cláudio.

Aos meus alunos, aqueles que passaram por mim e os que ainda virão.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pela força e direcionamento nos desafios encontrados durante a caminhada, pela companhia nas madrugadas de estudo e dedicação, pelo dom da vida, e pela capacidade de iluminar e guiar meus passos oportunizando a realização dos meus planos.

Aos meus amigos e maiores incentivadores Dayse da Silva Conceição e Cláudio Negreiros Belmont por todo carinho, por cada palavra de apoio em todas as vezes que pensei em desistir. Essa conquista também é de vocês!

Ao meu grande amigo José Deniac que mesmo a distância me auxiliou e motivou na realização das atividades propostas. Em cada ato de incentivo e no acolhimento em Juíz de Fora nas atividades presenciais. “Em frente Zé!”

Aproveito para agradecer aos meus pais, meus irmãos, a minha sobrinha e afilhada Stayce Maria que são parte da minha existência. Este é o resultado da dedicação e do tempo investido em todos os momentos que estive ausente nos finais de semana, feriados, e datas importantes.

A orientadora Thaís Sampaio, pela paciência e orientação em cada etapa da construção deste trabalho. As professoras Priscila e Carla por cada palavra de incentivo, no feedback motivacional das atividades. Exemplos de profissionalismo!

Finalmente, estendo meu agradecimento a todos que contribuíram direta ou indiretamente para tornar realidade um sonho até então distante, que em meio a tantas dificuldades está sendo concretizado com orgulho e muita dedicação.

“Só desperta paixão por aprender, quem tem paixão por ensinar.”

Paulo Freire



## **RESUMO**

Este trabalho de conclusão do Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação para a Educação Básica é composto por um memorial, pelo relato das atividades desenvolvidas durante as disciplinas do curso e por um projeto didático desenvolvido pela candidata ao título de especialista. O projeto didático foi desenvolvido com alunos do 1º ano do ensino fundamental da E. E. M. Umbelina Aquino de Oliveira localizada em Conceição de Macabu, tendo utilizado jogos e outros recursos audiovisuais com objetivo de auxiliar os alunos com dificuldades específicas no processo de alfabetização e letramento. Os resultados obtidos com o desenvolvimento do projeto didático enfatizam a necessidade de oferecer diferentes recursos para atender as necessidades particulares de cada aluno em seu processo de aprendizagem, criando melhores condições para a construção do conhecimento e tornando prazerosa a descoberta do mundo da leitura e escrita.

Palavras-chave: alfabetização, jogos na educação, aprendizagem significativa, ferramentas tecnológicas, dificuldades de aprendizagem

## LISTA DE ABREVIATURAS

A.	Alfabético
BIM	Bimestre
E. V.A	Placas emborrachadas compostas de Etil, Vinil e Acetato
MEC	Ministério da Educação
P.S	Pré-Silábico
S. A	Silábico Alfabético
S. C. V. S	Silábico com Valor Sonoro
S. S. V.S	Silábico sem valor sonoro
SEMEC	Secretaria Municipal de Educação e Cultura
SISLAME	Sistema para Administração e Controle Escolar
TIC	Tecnologia da Informação e comunicação
TICEB	Tecnologia da Informação e Educação na Educação Básica
UFJF	Universidade Federal de Juiz de Fora

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Captura de tela do jogo Vogais e Figuras .....	35
Figura 2: Captura de tela do jogo ABCDário .....	35
Figura 3: Captura de tela do jogo Clique na Primeira Letra.....	36
Figura 4: Aplicação da atividade individual com jogo ABCDário .....	39
Figura 5: Aplicação da atividade coletiva com o jogo Vogais e Figuras .....	40
Figura 6: Aplicação da atividade colaborativa com jogo Clique na Primeira Letra .....	40

## SUMÁRIO

1.	<b>MEMORIAL</b> .....	13
2.	<b>RELATOS PRODUZIDOS NAS DISCIPLINAS DO CURSO</b> .....	16
2.1.	Introdução.....	16
2.2.	Módulo Zero.....	17
2.3.	Educação por internet.....	18
2.4.	Tecnologia da Informação e Comunicação I.....	19
2.5.	Tecnologia da Informação e Comunicação II.....	20
2.6.	Técnicas e métodos para uso de TICS em sala de aula.....	21
2.7.	Produção de Material Pedagógico.....	22
2.8.	Gestão Escolar Informatizada.....	23
2.9.	Computador em Sala de Aula.....	24
2.10.	Processos Cognitivos.....	25
2.11.	Conclusão.....	26
3.	<b>PROJETO DE TRABALHO</b> .....	27
3.1.	Tema.....	27
3.2.	Título.....	28
3.3.	Identificação do Problema.....	28
3.4.	Levantamento de Hipóteses e Soluções.....	28
3.4.1.	Audiovisuais.....	29
3.4.2.	Jogos digitais.....	29
3.4.3.	Aprendizagem colaborativa.....	29
3.5.	Mapeamento do aporte teórico-científico.....	30
3.6.	Definição e descrição do Produto.....	33
3.7.	Documentação e Registro.....	36
3.8.	Descrição e Análise dos Resultados.....	37
	<b>REFERÊNCIA</b>	

## 1. MEMORIAL

O presente memorial descreve minha trajetória educacional e experiências ao longo do curso de especialização. Atuo como professora, tendo trabalhado com Educação de Jovens e Adultos (2012), Ética e Cidadania no Ensino Fundamental II (2013), e 1º ano do Ensino Fundamental I na rede municipal de Conceição de Macabu/RJ desde 2013. Sou graduada em Licenciatura em Pedagogia (2015) pela Unirio, graduanda em Biologia pela UENF e pós-graduanda em Mídias em Educação pela UFJF. Iniciei o curso de Especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação no Ensino Básico em agosto de 2017 com entusiasmo, confiante na capacidade em adaptar-me às atividades a serem desenvolvidas em um curso EAD, visto que havia realizado o curso de graduação na modalidade semipresencial, possuindo, assim, o domínio de alguns softwares.

No decorrer do desenvolvimento das atividades da primeira semana do módulo zero, recebi a informação de classificação para a especialização no Curso de Mídias em Educação – também na UFJF, o que gerou dúvida para escolher apenas um curso. Ao pesquisar sobre a proposta de cada curso, decidi que tentaria conciliar os dois cursos.

De tal forma, optei por organizar minha rotina de estudos com o tempo disponível buscando melhor aproveitamento do material disponibilizado na plataforma para aprofundamento de estudos, visto que estava trabalhando em horário integral e cursando a faculdade no turno da noite 2 vezes na semana. No decorrer do trabalho com WIKI, percebi que alguns colegas acabam deixando acumular atividades, o que prejudica quem mantém a rotina de estudos em dia. O trabalho coletivo requer atenção e dedicação de todos os membros, ou alguém acaba ficando sobrecarregado para revisar o trabalho e fazer as devidas alterações. Tal fato acabou me aproximando do colega José Deniac, com o qual mantenho relação de amizade desde então.

Destaco a mediação e a atenção da tutora Roberta Muller, sempre pronta a ajudar, estabelecendo o feedback das atividades propostas, enriquecendo o diálogo nos fóruns, aguçando a curiosidade e apresentando novas fontes de pesquisas sobre os assuntos abordados.

Infelizmente, a maioria dos professores da escola onde atuo ainda preferem o método tradicional, por acreditar que este “fazia efeito”, argumentando que elaborar aulas mais dinâmicas demandam tempo maior, manuseio de recursos tecnológicos que ainda não dominam, e que alunos de zona rural estão distantes de tanta tecnologia e modernidade.

Por ser sonhadora e estar sempre buscando o melhor para os meus alunos, ainda trabalhando com o 1º ano do Ensino Fundamental – Alfabetização, procurei adaptar as sugestões do curso à minha realidade de sala de aula e à faixa etária dos meus alunos, bem como à carência de recursos em nossa unidade escolar. Era fascinante ver o brilho nos olhos dos alunos ao lidar com o computador e o quanto vibravam manuseando o smartphone, refletindo a capacidade de produzirem, de pesquisarem. Lembro perfeitamente do dia em que expliquei a um aluno que era possível pesquisar na internet mesmo sem saber ler e escrever por meio do comando de voz de Google, dos questionamentos para entender como o celular entendeu o que ele falou, se havia alguém dentro do aparelho ouvindo.

Destaco que foi necessário convencer os pais sobre o preenchimento de termo de autorização de imagem, vídeo e voz para futuras publicações envolvendo os alunos. Alguns ficaram assustados, com medo, pois o pouco que escutam é sobre roubo de crianças ou sobre o uso de facebook para destruir famílias, por exemplo. Aos poucos, consegui conquistar a confiança dos pais dos meus alunos e apresentar alguns resultados sobre o uso de jogos, sobre a importância de aproveitar o ambiente alfabetizador que possuem em casa, no trajeto até a escola, nos recursos que possuem em casa, desde o aparelho celular até a televisão, e apresentar o mundo ainda desconhecido de pesquisa na internet, como, por exemplo, livros de receitas, filmes infantis etc.

Os estudos direcionados às contribuições da neurociência auxiliaram meu trabalho com os alunos com dificuldades de aprendizagem, oferecendo novas alternativas para mediar a construção da aprendizagem dentro de suas limitações. Por exemplo, obtive resultados satisfatórios usando jogos digitais com esses alunos. Ao conhecer o relato de professores, pude refletir sobre a necessidade de repensar constantemente nosso planejamento, avaliar e reprogramar novas ações, bem como a real necessidade de inovar para obter bons resultados e tornar a aprendizagem significativa.

Em Produção de Material Pedagógico, encontrei a oportunidade para ampliar meu gosto em elaborar minhas atividades e pude verificar a importância em analisar todos os pontos do material desde o público para o qual é destinado, quanto fontes, tamanho, estrutura etc. Criei com os alunos o cartaz da festa junina da escola e espero colocar outras atividades em prática no decorrer dos próximos bimestres.

O trabalho em trio nas propostas pedagógicas com uso de recursos tecnológicos e mecanismos de informação e comunicação digitais (blogs, infográficos, enciclopédias digitais etc), em Técnicas e Métodos para Uso de TICs em Sala de Aula, possibilitou a construção de

trabalhos coletivos que podem ser adaptados para diferentes faixas etárias e colocados em prática de acordo com a realidade das turmas.

O compartilhamento de experiências e a mediação dos tutores nos fóruns propiciaram minha motivação na busca por novas fontes de pesquisa e estratégias, ressaltando a necessidade de inserir recursos presentes no cotidiano dos alunos como estímulo para que possam construir o conhecimento de maneira significativa: atividades diversificadas envolvendo redes sociais para além do compartilhamento de selfies; ensino híbrido com momentos de atividades off line e online, favorecendo a construção do sujeito enquanto protagonista, criativo, autônomo e responsável pelo sucesso de suas ações.

O curso de Especialização em Tecnologia da Informação e Comunicação no Ensino Básico – TICEB ofereceu novas oportunidades de inovação em minha prática enquanto professora e estudante, ressaltando a necessidade constante da busca por aperfeiçoamento, bem como o desenvolvimento de práticas voltadas ao aluno da geração tecnológica.

Nesta perspectiva, reconheço a importância de inovar com ações, como por exemplo, a sala de aula invertida, a necessidade de mediar atividades que favoreçam o multiletramento para que o aluno utilize recursos presentes no seu cotidiano como base para construção do saber, bem como a urgência em romper com paradigmas tradicionais nos quais o ensino está limitado à sala de aula. Como proposta, com a educação disruptiva e o uso de novas tecnologias, é possível contribuir com a educação de milhares de pessoas que estão desmotivadas em buscar o conhecimento, com professores desmotivados que diariamente disputam dos alunos com o smartphone, visto que desconhecem as contribuições deste para além de tarefas rotineiras.

Com o avanço da tecnologia e a facilidade de acesso aos recursos tecnológicos, o aluno/pessoa pode aprender em qualquer espaço, na interação com o próximo, seja virtualmente ou pessoalmente, por meio de vídeos, de compartilhamento de informações, de pesquisas.

## 2. RELATOS PRODUZIDOS NAS DISCIPLINAS

### 2.1. Introdução

A presente seção visa apresentar relato referente às disciplinas oferecidas ao longo do curso de especialização, sendo destacadas as atividades mais importantes e a relação destas com minha trajetória enquanto educadora na busca por formação continuada para melhor desenvolvimento dos processos de ensino e aprendizagem.

Torna-se indispensável refletir sobre nossa prática e buscar formação continuada, visto que constantemente a sociedade sofre alterações e os sujeitos envolvidos modificam suas necessidades, desenvolvem novas aptidões. Como resultado do capitalismo, e conseqüentemente da industrialização, a facilidade para adquirir equipamentos tecnológicos tornou-se real alcançando diferentes classes sociais, além da oferta do ensino a distância, utilização de redes sociais, aplicativos e ferramentas que otimizam tempo em meio a correria para desenvolver diferentes funções e atender às necessidades de sobrevivência.

Na educação acontece o mesmo; sendo importante conhecer o aluno que ocupa a cadeira de nossa sala de aula, suas particularidades, dificuldades e principalmente reconhecer que trabalhamos com turmas heterogêneas. O professor precisa interligar conhecimento e tecnologia promovendo ações e espaço promovendo ações significativas em espaços significativos, despertando no aluno o entusiasmo na construção do conhecimento.



## 2.2. Módulo zero

Com objetivo de apresentar o cronograma do curso, as ferramentas e a plataforma a serem utilizadas, a disciplina englobou dentre as diferentes atividades a criação de perfil com apresentação pessoal, orientações sobre inserir fotos e arquivos, informações gerais sobre o curso ressaltando o papel do professor no ambiente virtual de aprendizagem, mudanças de hábito, a importância da organização no gerenciamento do tempo com ferramentas para melhor aproveitamento das 24h do dia, sendo o planejamento tarefa fundamental para desenvolver os objetivos propostos em nossa vida, além de informações sobre plágio assegurando a necessidade de seguir as normas da ABNT e garantir os direitos autorais quando utilizar fontes em citações, o cuidado nas buscas em diferentes sites de pesquisa etc.

Na primeira semana, o objetivo foi criar e editar o perfil, inserindo foto e um texto descritivo com informações a respeito da formação acadêmica e pessoal, envio de mensagem de acolhimento no fórum para tutora e um(a) colega, além de acrescentar ao glossário um termo e seu significado a fim de aproximar os alunos da linguagem da plataforma. Tais atividades de acolhimento motivaram meu anseio na busca por conhecimento. Destaco a alegria em realizar o curso graças à modalidade a distância, visto que presencialmente tornou-se impossível devido a distância até a universidade mais próxima e as dificuldades de conciliação com horário do trabalho em dois turnos.

### 2.3. Educação por internet

No decorrer da disciplina conheci os avanços da tecnologia e a necessidade de repensar a prática educacional para atender as necessidades dos alunos, mediando a construção do conhecimento por meio de ferramentas de comunicação e informação presentes em seu dia a dia. A educação a distância apresenta-se como alternativa para conciliar trabalho, estudos e outras tarefas onde o aluno pode organizar seu tempo e estudar além dos muros de escolas e universidades, muitas vezes no próprio smartphone. Em contrapartida, foi possível constatar que cresce o número de casos de vítimas de cyberbullying, das informações falsas divulgadas por fakes, do acesso e compartilhamento de dados nas redes sociais, inclusive pessoais por parte de crianças e adolescentes que colocam em risco suas vidas e de suas famílias.

Ressalto dentre as atividades a produção de texto coletivo envolvendo a leitura e estudo de material de apoio sobre cyberbullying por meio de texto e vídeo, sendo criado um fórum com a participação dos membros do grupo formado para tal e da tutora Maria Paula, onde inserimos fontes de informações sobre assunto iniciando a construção deste. Criamos um grupo no WhastApp para facilitar o diálogo, pois poucos alunos conseguiam acessar a plataforma no smartphone, e no whatsapp o diálogo torna-se mais instantâneo. O texto final caracterizou o bullying e o cyberbullying destacando o papel do agressor e as consequências para a vítima, bem como a necessidade de desenvolver políticas públicas que promovam a segurança, orientem os riscos de compartilhamento de dados pessoais e outros na internet, pois a expansão da utilização de diferentes ferramentas tecnológicas podem auxiliar o trabalho no desenvolvimento da aprendizagem, levando em consideração a realidade na qual o público alvo está inserido. Além do trabalho proposto, por meio da construção do texto e do diálogo no fórum e no whatsApp nos aproximamos dos colegas do grupo, aliás mantemos o mesmo formado até hoje para trocarmos informações e materiais para utilização em sala de aula. A construção/elaboração de trabalho coletivo estimula o diálogo, a socialização, trabalho em equipe, pesquisas, a busca por diferentes fontes de informações e favorece a possibilidade de ampliarmos nosso conhecimento ao analisar a experiência dos colegas sobre o tema proposto.

#### 2.4. Tecnologias da Informação e Comunicação I

Na disciplina TICs I observei a importância em lançar mão do uso de ferramentas de informação e comunicação para mediar o processo de ensino aprendizagem dentro da sala de aula, fazendo uso de recursos que estão presentes no dia a dia dos alunos de modo a estimular a busca, valorizar o conhecimento prévio e oferecer novas oportunidades para explorar recursos tecnológicos. Como exemplos, o uso de vídeos, redes sociais, compartilhamento de informações, acesso a bibliotecas virtuais, animações, recursos de áudio, imagem etc tornando mais prazerosa a construção do conhecimento, dialogando com o aluno da atualidade. Destaco a atividade Chat 1 – conversa sobre TICs na semana 2, onde após o estudo dos textos: Técnica, tecnologia, tecnociência: da filosofia antiga à filosofia contemporânea; TIC e educação no Brasil: Breve histórico e possibilidades atuais de apropriação; e do vídeo A história da comunicação humana e novas tecnologias, participamos em grupo do chat 1, onde dialogamos sobre TICs, mediado pela tutora Priscila Rodrigues, com perguntas sobre o material de apoio, onde também trocamos informações sobre nossas experiências em sala de aula, bem como as reais dificuldades enfrentadas na rede pública devido a falta de recursos para melhor desenvolvermos nosso trabalho, o que ainda influencia em aproximar os alunos de recursos tecnológicos em sala de aula. O chat foi produtivo ao aproximar os alunos, ainda que em cidades diferentes fazendo uso de tecnologia, propiciando o diálogo, a troca de informações e a construção de maneira significativa a respeito do tema abordado. Enquanto professora alfabetizadora, encontro dificuldades para realizar esta atividade na prática com meus alunos, visto que os alunos de zona rural não têm acesso a internet/computador em grande maioria. Ressalto que a utilização do chat apresenta-se como recurso favorável para promover o diálogo e aproximar os alunos, além de apresentar novas fontes de pesquisas, enriquecer a conversa com a troca de experiências, em tempo real com pessoas em diferentes espaços físicos.

## 2.5. Tecnologia da Informação e Comunicação II

A disciplina TICs II aprofundou o tema iniciado em TICs I apresentando a nova ecologia do saber, pautada na necessidade de abandonarmos velhos modelos e buscarmos a construção de um novo paradigma educacional de acordo com o tempo e espaço em que vivemos, inseridos na quarta revolução industrial, onde a facilidade ao acesso e aquisição de equipamentos tecnológicos invade as casas, muda nossa rotina e torna mais prática nossas ações em diferentes espaços. É preciso inovar para estimular os alunos, podendo fazer uso de metodologias ativas, inovação sustentada e disruptiva, trazendo novo sentido para educação atual.

Enfatizo a atividade da semana 7, de criação de vídeo e animação baseada nos recursos e no roteiro descritos no formulário roteiro inserindo diferentes recursos, dentre eles: som, imagens, textos, podendo fazer uso de narração etc de modo a dialogar com o aluno oferecendo conteúdo de maneira atrativa, em vídeo/animação em curto tempo, aguçando a curiosidade, estimulando novas fontes de pesquisa, o debate e diálogo sobre o tema, podendo ser introdução, compartilhado em redes sociais etc.

Os recursos do Powtoon tornam o vídeo mais atraente, dinâmico e prático para abordar diferentes temas. Enquanto alfabetizadora ressalto as dificuldades em encontrar vídeos com linguagem voltada para as crianças. Por meio de tais recursos agora consigo criar meus próprios vídeos e animações, inclusive abordando temas da realidade dos meus alunos e da comunidade na qual estamos inseridos, bem como relacionar com a escola, inserir exemplos com nomes dos alunos nos personagens etc.

## 2.6. Técnicas e Métodos para Uso de TICs em Sala de aula

Ao longo da disciplina analisei práticas e recursos a serem utilizados em sala de aula para dialogar com o aluno que ocupa o espaço escolar e/ou de ensino e as ferramentas de comunicação e informação por meio da mediação, orientando o caminho da construção do conhecimento. Para tal, podendo fazer uso de práticas de letramento atreladas à tecnologia como: projetos, uso do smartphone, banco de informações, compartilhamento de imagens e informações nas diferentes redes sociais, jogos, bibliotecas virtuais, vídeos, blogs etc. Vimos que é preciso conhecer o aluno, os objetivos e necessidades destes, estabelecendo linguagem clara e objetiva que mantenha-o interessado, que estimule a busca por mais informações, podendo lançar mão de dados e aplicativos que utiliza em seu dia a dia.

Evidencio a atividade da semana 5, em que após o estudo de caso, materiais de apoio sobre tecnologia, relatos de professores, projetos e multiletramentos, formamos um trio para desenvolvimento da atividade proposta, sendo o grupo destinado às demais atividades da disciplina. Criamos o Projeto Pedagógico I utilizando diferentes tecnologias e diferentes gêneros textuais: infográficos, enciclopédias digitais, palestras digitais etc. No fórum, compartilhamos diferentes informações sobre o tema escolhido para a elaboração da proposta, mediadas pela tutora Carla. O Projeto Pedagógico ficou bem organizado, com linguagem clara, utilizando ferramentas de fácil acesso, atendendo a proposta da semana. Conseguimos alcançar a nota máxima.

Trabalhar com diferentes gêneros propicia ao aluno amplo conhecimento, pois atualmente estamos cercados por diferentes textos em diversos formatos, para além de poemas, notícias em jornais. É preciso apresentar ao aluno novas utilidades para a tecnologia que muitos carregam na palma da mão, para além de compartilhamentos de selfies e notícias que muitos não conhecem a fonte. Apresentar bibliotecas virtuais, blogs, sites para jogos, jornais eletrônicos, canais de vídeo aulas, promover o diálogo e a socialização em trabalho em grupo favorece a aprendizagem estimulando novas fontes de informação.

## 2.7. Produção de Material Pedagógico

Dentre as diversas informações da disciplina Produção de Material Pedagógico observei a importância em estar atenta à elaboração do material didático que oferecemos aos alunos e/ou compartilhamos. Ao longo da disciplina foram apresentadas diferentes informações a respeito do planejamento visual e do design gráfico, com dicas de fonte, cor, alinhamento e estrutura do texto para que os materiais tenha aparência organizada, promovendo o diálogo com o leitor.

Saliento a atividade design gráfico – Capa de Revista, realizada ao longo da semana 3 com o estudo do material da semana, destacando o planejamento visual sobre cores e imagens no uso de materiais didáticos, com a proposta de elaboração de uma capa de revista no Power Point estando atento às dicas quanto ao uso de cores e muitas fontes, buscando construir uma capa para atrair o leitor a conhecer o material apresentado na revista. O trabalho final ficou bem interessante, alegre, com linguagem voltada ao público feminino, enfatizando temas atuais relacionados à mulher brasileira, moda e dia a dia.

Ao elaborar uma capa de revista em sala de aula, podemos realizar o trabalho em grupos, integrando artes e português, onde um grupo pode revisar o que o outro desenvolveu etc. Tal proposta favorece a reescrita, a análise da veracidade de informações, a pesquisa sobre o público alvo, podendo ainda criar uma revista da escola para compartilhamento e divulgação dos trabalhos desenvolvidos, aniversariantes, curiosidades etc.

## 2.8. Gestão Escolar Informatizada

A disciplina Gestão Escolar Informatizada foi organizada e desenvolvida em 4 unidades, promovendo a construção do conhecimento a respeito do trabalho a ser desenvolvido pelos gestores nas escolas com ferramentas tecnológicas que facilitam a busca de informações referentes à escola, como apresentação de dados em gráficos, matrículas online, controle de gastos, armazenamento de dados de alunos e funcionários etc, atendendo às dimensões administrativa, financeira, pedagógica e gestão escolar informatizada. A escola, quando planeja ações, organiza informações e analisa os dados, tem maior controle sobre as decisões que precisam ser tomadas, bem como sobre as modificações necessárias.

Na unidade III conheci o SisLAME, e outros softwares utilizados na gestão escolar, após navegar no link sugerido. No fórum da semana compartilhamos diferentes softwares, além dos utilizados em nossa prática educacional, bem como a realidade da gestão em diferentes estados onde cada aluno apresentou o software utilizado e/ou as dificuldades enfrentadas pela falta de recursos para implementação da gestão informatizada, os benefícios e a agilidade da realidade das escolas que caminham com a utilização de recursos tecnológicos. Enfatizo que caminhamos em passos lentos, e a educação não está acompanhando o crescimento da tecnologia, o governo não investe e conseqüentemente enfrentamos obstáculos para atender a clientela.

A utilização de software para realizar tarefas como diário de frequência dos alunos, lançamento de notas e relatórios individuais, bem como envio de e-mail com planejamento semanal para orientação pedagógica facilitaria meu trabalho, onde o tempo gasto preenchendo papéis a caneta (que muitas vezes somem na secretaria de educação, necessitando serem refeitos) poderia ser utilizado elaborando outras atividades, pesquisando novidades para sala de aula, construindo jogos etc. Infelizmente na zona rural onde atuo, é difícil falar em gestão informatizada, principalmente quando o gestor desconhece/domina tais recursos tecnológicos e a escola não possui nenhum computador.

## 2.9. Computador em Sala de Aula

Compreendi que antigamente nas escolas encontrávamos salas de informática com horário específico para tais aulas, na maioria das vezes essas aulas serviam apenas como premiação para alunos comportados, ou para apresentar o conteúdo no computador. Atualmente nossos alunos possuem contato com a tecnologia desde pequenos, poucos não têm computador/notebook em casa, e outros carregam o computador na palma das mãos nos smartphones e tablets.

A realidade que encontramos é do aluno fascinado por tecnologia, por desafios, e precisamos inserir tais recursos em nossas aulas, para além de compartilhamento de vídeos, inserindo o aluno como autor do conhecimento. Por meio de audiovisuais, fotografias, podemos trabalhar diferentes temas, desenvolver a imaginação, trabalhar sentimentos, interesses, frustrações etc propiciando espaço para que o aluno reconheça sua capacidade de criar, de pesquisar, de construir, de modo que o computador seja ferramenta de mediação, para pesquisa, para compartilhamento de informações, dados, filmes, músicas etc.

Destaco a atividade da semana 3, cuja proposta foi responder o questionário contendo 4 perguntas discursivas sobre Instituto Nacional do Cinema Educativo, O Projeto Saci, O Programa Salto para o Futuro e A TV Escola, com objetivo de caracterizar os programas que marcam o avanço na educação relacionados à utilização de mídias educacionais. O questionário contribuiu para revisão e registro das informações estudadas na semana relacionando os pontos principais de cada tema, os recursos envolvidos e as contribuições desses para a educação. Ao conhecer diferentes projetos que marcaram avanços na utilização de audiovisuais na educação, refletimos sobre o tempo que estamos vivendo e a necessidade da busca constante por formação continuada para atender o público alvo que se modifica a cada geração. Não podemos utilizar apenas estratégias ultrapassadas, pois desmotivam, tornam as aulas monótonas e afastam cada vez mais o aluno. Hoje a educação não acontece apenas na sala de aula com aluno e professor, acontece na sociedade a todo tempo, na socialização, no compartilhamento de informação. A utilização de questionário é uma alternativa a ser pensada como instrumento válido na avaliação.



## 2.10. Processos cognitivos

Por meio da disciplina me encantei com diferentes contribuições da neurociência a respeito dos processos cognitivos para compreender a importância em inserir a tecnologia como recurso no processo de ensino-aprendizagem, o seu desenvolvimento, as etapas, a particularidade que cada ser humano carrega e conseqüentemente que a mesma atividade nem sempre atende a todos os alunos.

No fórum da semana 3 compartilhamos experiências de sucesso, mediadas pela tutora, conhecendo alternativas que podem ser inseridas em sala de aula, reformuladas etc. complementando as atividades com a palavra cruzada referente aos processos cognitivos sendo necessário estudo mais detalhado sobre o tema e autores relacionados. O fórum propiciou momentos prazerosos de troca de experiências, de contribuições, de reflexão sobre a prática pedagógica. Nas escolas em que não contamos com o computador, podemos fazer palavra cruzada no papel, na lousa, sendo o fórum substituído por troca de e-mail, grupos no facebook, whatsapp. Tais atividades promovem a socialização, diálogo, conhecimento de diferentes culturas e pensamentos.

### 2.11. Conclusão

Cada disciplina contribuiu de maneira significativa para conscientização de que cada sujeito é único e traz consigo experiências, anseios, limites e necessidades. Em sala de aula, precisamos pensar em estratégias que possam atender e ir ao encontro de todos os alunos, o que nem sempre acontece se pensarmos de maneira geral. Portanto, é preciso planejar diferentes ações, avaliar o trabalho desenvolvido constantemente, observar e analisar o desenvolvimento de todas as etapas do conhecimento, promovendo um ambiente favorável à descoberta e à construção da aprendizagem, ressaltando o uso de atividades diferenciadas que aguçam a curiosidade dos alunos e tornam mais prazerosas as descobertas principalmente relacionadas à realidade na qual estão inseridos cercados por tecnologia, visto que as ferramentas tecnológicas podem auxiliar no desenvolvimento cognitivo, oferecendo alternativas para mediar a aprendizagem.

Enquanto alfabetizadora, percebo que cada aluno possui o seu tempo para dominar a leitura e escrita de palavras sendo necessário desenvolver ações diferenciadas com uso de recursos tecnológicos para atender aqueles com maiores dificuldades em associar os assuntos abordados no processo de leitura e escrita, além do letramento, sendo esse imprescindível para vida em sociedade.

### 3. PROJETO DE TRABALHO

#### 3.1. Tema: Alfabetização e letramento

A alfabetização é um processo que vai além da decodificação de letras, símbolos e números, envolve habilidades que possibilitam a compreensão da linguagem. Ao brincar, a criança tem a oportunidade de desenvolver tais habilidades de maneira criativa e divertida com a interação de recursos presentes em seu cotidiano.

Vivenciamos a era da tecnologia e a educação está passando por um processo de adaptação, sendo necessário repensar as práticas pedagógicas a fim de promover na escola um ambiente lúdico que estimule a troca de conhecimentos, a valorização das experiências e o contato com ferramentas presentes no cotidiano interligados a era digital, deixando de lado o modelo conteudista e incluindo novas metodologias que despertem o interesse do aluno.

Veen e Vrakking (2009) afirmam que “a nova geração que aprendeu a lidar com novas tecnologias está ingressando em nosso sistema educacional” sendo necessário repensar práticas, buscar formação continuada para atender as necessidades dessa geração, que chega a escola carregada de conhecimentos, fascinada por tecnologia e desafio, e com a qual a educação bancária tradicional não terá efeito.

Desde pequenas as crianças estabelecem diálogo com diferentes recursos tecnológicos: celular, redes sociais, jogos online, filmes, vídeos, videochamadas, músicas etc, é preciso planejar atividades que dialoguem com essas ferramentas promovendo interação, prazer nas descobertas, estimulando pesquisas, experimentos etc.

Ao entrarem na escola, as crianças começam a organizar o conhecimento prévio, aprendendo a se comunicar, a se comportar, a respeitar direitos e cumprir deveres, as regras etc. além de fazerem novas amizades por meio da integração com o espaço físico e social.

Neste sentido o professor, precisa promover práticas de leitura, escrita, oralidade, raciocínio lógico, e a escola como um todo deve orientar esse processo, organizando o tempo e o espaço, analisando ações e propostas pedagógicas, visto que alunos motivados tornam-se mais dispostos a aprender.

Os jogos e brincadeiras no processo de alfabetização vêm ganhando espaço por seu poder criativo, imaginário, desafiador e social. Brincando é possível compreender o mundo que nos cerca, enquanto ser crítico, que pensa, que constrói.

Glória e Frade (2015) ressaltam que

A experimentação da escrita no suporte virtual de texto conta com múltiplos modos: a tela apresenta brilho, movimento e imagem; o *mouse* e o *teclado* provocam novos gestos e comportamentos; e há ainda um conjunto de dados/repertórios disponíveis para escolha.

De tal modo, estaremos ampliando a exploração, a curiosidade, as tentativas, tornando fascinante a descoberta utilizando instrumentos para além do lápis e do papel, com som, imagem, interação, estimulando a construção do saber.

A escola precisa estar preparada para oferecer ao aluno oportunidades para construção de sua identidade, mediando descobertas, aguçando a curiosidade, oferecendo apoio e atividades que estimulem a aprendizagem de maneira significativa, para leitura e utilização de diferentes gêneros que circulem na sociedade, bem como ações do professor por meio de jogos e brincadeiras promovendo a aprendizagem, o letramento e a participação no mundo com os alunos utilizando diferentes recursos de informação e comunicação.

### 3.2. Título

O título “Contribuições dos jogos digitais no processo de alfabetização no ensino fundamental” remete a variedade de contribuições pedagógicas ao utilizar recursos tecnológicos como ferramentas e estratégias no processo de ensino aprendizagem com foco nos jogos estimulando a construção do conhecimento de maneira lúdica.

### 3.3. Identificação de um problema

Enquanto alfabetizadora da rede municipal, observei o elevado número de alunos (6 alunos) que ainda encontravam-se na hipótese pré-silábica no 2º BIM estando preocupada em avançar com a turma para a hipótese sugerida pela SEMEC (silábico alfabético) no 3º BIM. Ao longo do ano letivo, também observei a falta de interesse dos meus alunos nas atividades propostas e suas dificuldades no reconhecimento e na identificação das letras do alfabeto, o que compromete a escrita e a leitura no processo de alfabetização. Além disso, verifiquei a necessidade do desenvolvimento da oralidade e pautas sonoras, apesar de tais habilidades serem normalmente trabalhadas na educação infantil.

Percebi que a utilização de diferentes métodos, dos livros didáticos oferecidos pela rede municipal e das atividades de fixação de conteúdo não atendiam as necessidades de parte dos alunos que continuaram dispersos em sala, além de permanecerem sem avanços nas hipóteses de escrita.

### 3.4. Levantamento de hipóteses e soluções

Com objetivo de solucionar os problemas relatados, destaca-se a necessidade de repensar a prática e assegurar os direitos de aprendizagem dos alunos respeitando suas limitações, oferecendo novas estratégias para alcançar as metas traçadas levando em consideração que o aluno dialoga com o meio no qual está inserido, ainda que não domine os códigos de escrita e que, desde o nascimento, estão cercados por recursos tecnológicos: televisão, smartphones, tablets, rádio, internet que formam ambientes digitais cativando o interesse das crianças. Após conhecer inúmeras atividades de sucesso envolvendo diferentes recursos tecnológicos no curso de especialização TICEB da UFJF relacionei algumas soluções com mecanismos de informação e comunicação lúdicos com intenção de promover a aprendizagem de maneira significativa e atraente.

#### 3.4.1. Audiovisuais

As tecnologias digitais, com seu caráter multimodal, podem ser importantes aliadas no processo de alfabetização, tendo em vista que os recursos audiovisuais são essenciais nesse processo. Faz-se necessário utilizar novas ferramentas e buscar práticas para além de caneta e papel – escrita impressa, promovendo ambiente lúdico que desperte o interesse do aluno, incluindo imagens, áudios e outros, aguçando a sua curiosidade e, possivelmente, tornando a aprendizagem significativa.

#### 3.4.2. Jogos Digitais

Os jogos digitais despertam o interesse dos alunos favorecendo a construção do conhecimento de modo prazeroso, visto que a motivação e o interesse são pré-requisitos para a aprendizagem. O emprego de jogos que favoreçam a identificação das letras do alfabeto bem como a relação letra inicial e final de palavras relacionadas a figuras desperta maior interesse por parte dos alunos, aproximando-os da relação letra/fonema de maneira lúdica.

#### 3.4.3. Aprendizagem colaborativa

Por meio do ambiente digital, promovemos a interação social, colaboração e troca de experiências através do desenvolvimento de atividades em dupla e/ou grupos, onde o aluno é desafiado e estimulado a interagir de maneira divertida na construção do conhecimento dialogando com seus colegas na busca por estratégias para alcançar os objetivos propostos. Podem ser trabalhadas regras, socialização e interpretação no compartilhamento de esforços e ideias no engajamento mútuo nas atividades.

### 3.5 Mapeamento do aporte teórico-científico

Atualmente nos deparamos com elevado número de alunos que não acompanham o processo de aprendizagem relacionado ao seu ano de escolaridade acarretando em dificuldades que carregarão por toda vida escolar quando não solucionadas, cabendo à escola avaliar, acompanhar e desenvolver estratégias que visem promover o desenvolvimento da aprendizagem de maneira a assegurar seus direitos de aprendizagem.

No século XXI, que exige uma constante adaptação dos conhecimentos em relação ao mundo de rápidas mudanças, a memorização de fatos não é suficiente. Faz-se necessária a compreensão dos conceitos. Construir o conhecimento é literalmente um processo ativo de pessoas envolvidas em ensinar e aprender. As pessoas constroem o conhecimento para utilizá-lo fazendo coisas no mundo. (OLIVEIRA, 2014, p. 20).

Alfabetizar é aprender a caminhar: cada um no seu tempo, alguns iniciam engatinhando, outros se “apoiando” e ainda há aqueles que levantam e simplesmente caminham. Alguns em passos lentos, dependentes de ajuda; outros disparados chegam a correr. Não há receita milagrosa! É preciso estímulo, compreender a importância do processo, observar o ponto de partida e principalmente manter-se atraído ao ponto de chegada.

É nas relações com o próximo, com o meio que nos cerca, que colocamos em prática e construímos o saber, para tal é preciso ir além do ensino tradicional que utiliza métodos que assegurem o domínio do sistema de escrita. O aluno precisa utilizar a leitura e a escrita no cotidiano, sendo enfatizada a importância de reconhecer que a tecnologia invadiu até mesmo as casas da classe baixa graças ao sistema capitalista que oferece oportunidades de compra e venda de equipamentos tecnológicos com condições acessíveis.

Gabriel (2013) enfatiza que “independente do ritmo de adoção de tecnologias dentro das escolas e universidades, os alunos estão experimentando uma exposição crescente a elas em suas vidas particulares e virão cada vez mais com essas expectativas para a sala de aula” o

que tornar desinteressante o ensino pautado em lousa, lápis e papel, onde o professor fala e os alunos devem reproduzir.

Cristaliza-se, com isso, a noção de letramento como a capacidade cognitiva mensurável e indispensável à condição de funcionalidade do indivíduo na democracia, noção essa que, nos dias de hoje, vemos muitas vezes estendida diretamente à capacidade de utilizar as TIC, nos discursos do senso comum sobre inclusão digital. (BUZATO, 2006, p.10).

Seria possível ler o mundo desconhecendo as letras? Sim! Os alunos chegam à escola decifrando símbolos, reconhecendo os numerais que também estão presentes no controle remoto, na placa dos carros, na etiqueta dos preços em produtos no supermercado; símbolos nas placas e identificação de banheiros. O ato de escolher vídeos no YouTube ainda sem o domínio da escrita por meio do comando de voz no Google; o clique na palma das mãos que encanta e desperta a curiosidade dos alunos a conhecer inúmeras possibilidades no acesso a internet; os jogos coloridos que desafiam a ultrapassar os limites. Ween e Vrakking (2009) afirmam que “esses recursos permitiram às crianças de hoje ter controle sobre o fluxo de informações, mesclar comunidades virtuais e reais, comunicarem-se e colaborarem em rede, de acordo com suas necessidades”.

Conforme Oliveira (2014) aponta “quando o aprendizado se orienta por metas, como tomada de decisão, planejamento e execução de planos, escolhas de comportamentos mais adequados, para uma dada situação, serão incluídas funções mentais com comportamentos complexos. São funções chamadas executivas”. Tais funções são moldadas por ações educativas, desafios, experiências que precisam ser desenvolvidas em sala de aula, onde passam maior parte do dia.

Presenciamos o crescimento cada dia maior dos recursos tecnológicos que favorecem a construção e o aumento de uma educação mais abrangente, diversificada e interativa.

De acordo com Moran,

As tecnologias na educação do futuro também se multiplicam e se integram; tornam-se mais e mais audiovisuais, instantâneas e abrangentes. Caminhamos para formas fáceis de vermo-nos, ouvirmo-nos, falarmos-nos, escrevermo-nos a qualquer momento, de qualquer lugar, a custos progressivamente menores (embora altos para a maior parte da população). (MORAN, 2005, p. 1).

Pensar a educação num contexto meramente analógico é transitar para possibilidades “sucateadas” e isoladas do cerne da aprendizagem, o aluno.

O autor ainda afirma que,

A educação formal está num impasse diante de tantas mudanças na sociedade: como evoluir para tornar-se relevante e conseguir que todos aprendam de forma competente a conhecer, a construir seus projetos de vida e a conviver com os demais. Os processos de organizar o currículo, as metodologias, os tempos e os espaços precisam ser revisto. (MORAN, 2015, p.1).

A necessidade em repensar a prática precisa estar num contexto mais aberto e reflexivo de educação, visando trazer o aluno para a vivência de um processo de aprendizagem, construindo significados, valores, e novas maneiras de aprender, reaprender e aprender no contato com a cultura digital.

Um dos modelos mais interessantes de ensinar hoje é o de concentrar no ambiente virtual o que é informação básica e deixar para sala de aula as atividades mais criativas e supervisionadas. É o que se chama de aula invertida. A combinação de aprendizagem por desafios, problemas reais, jogos, com a aula invertida é muito importante para que os alunos aprendam fazendo, aprendam juntos e aprendam, também, no seu próprio ritmo. (MORAN, 2015, p.22-23).

Observa-se a necessidade de respeitar o tempo de cada indivíduo assegurando que lhe sejam oferecidas diferentes estratégias para construção do saber, atividades de socialização que promovam a troca de experiências, o trabalho em equipe, o apoio de membros familiares e amigos em casa, na rua, no vizinho etc. Atualmente a educação acontece em diferentes espaços, em diferentes tempos; o professor deixou de ser o detentor do saber e assume a posição de estimular a curiosidade, a busca por mecanismos de pesquisas, e muitas vezes é o próprio aluno que traz para sala temas que despertam o interesse dos demais indivíduos favorecendo o diálogo, a busca por soluções, os questionamentos, o que, por sua vez, favorece a autonomia, o desenvolvimento do ser humano crítico e atuante.

Moran ressalta ainda que “os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem de jogos (gamificação) estão cada vez estão mais presentes no cotidiano escolar. Para gerações acostumadas a jogar, as atividades com desafios, recompensas, de competição e cooperação são atraentes e fáceis de perceber” o que estimula e mantém o aluno concentrado buscando estratégias para superar limites.

Veen e Wrakking (2009) completam afirmando que o homo zappiens <sup>1</sup>aprende por meio do brincar e das atividades de investigação e descoberta relacionadas ao brincar” relatando ainda que “os jogos de computador desafiam o homo zappiens a encontrar

---

<sup>1</sup> Veen e Wrakking caracterizam homo zappien como a nova geração, que aprendeu a lidar com novas tecnologias, e está ingressando em nosso sistema educacional.



estratégias adequadas para resolver problemas, a definir e categorizar problemas e uma variedade de outras habilidades metacognitivas na aprendizagem”.

Como afirma Silbiger, “projetando um filme, o professor pode resgatar no íntimo do aluno aspectos que não necessariamente estariam visíveis, mas que podem vir à tona com emoções suscitadas pelo vídeo”. Com isso, é possível aproveitar o conhecimento prévio sobre o assunto e aguçar a curiosidade em buscar mais sobre o mesmo, ajudando na compreensão e na reflexão sobre o tema em questão.

Devemos nos questionar sobre os motivos pelos quais os recursos audiovisuais atraem a atenção do aluno. Conforme Coutinho (2006) define, “audiovisual é técnica e tecnologia. São técnicas audiovisuais que reúnem máquinas capazes de capturar, o que na vida real é efêmero e fugidio, em imagens e sons” tornando a informação mais agradável com luz, sombra, cores, música, o que faz emergir a preocupação em trabalhar com tais recursos, englobando cinema, curta metragem, exibição de vídeos, filmes etc. que aguçam a curiosidade em diferentes meios de comunicação de massa, na internet ou até mesmo em uma simples propaganda.

Visamos o ensino em que o aluno identifique a importância da leitura para além do reconhecimento de letras, sílabas e frases, compreendendo os usos da escrita na sociedade e desenvolvendo os recursos e habilidades necessários para participar de eventos de letramento, desde a leitura de receitas, do noticiário, das bulas do medicamento, dos números nos extratos bancários, na conta de luz, as medidas nos experimentos de ciências, as datas de fatos históricos, a troca de mensagens em diferentes aplicativos e redes sociais, o aperfeiçoamento dos meios de comunicação e, principalmente, que compreenda e utilize diferentes fontes de informação e comunicação na construção do conhecimento ao longo da vida de maneira significativa.

### 3.6. Definição e descrição do produto

A partir da análise da planilha de acompanhamento de leitura e escrita, dos relatórios individuais, avaliações diagnósticas e do aporte teórico tracei metas para promover o avanço das hipóteses de escrita, ressaltando a grande necessidade de auxiliar os alunos que ainda estavam na fase pré-silábica a reconhecerem as letras e conseqüentemente o som destas com a aplicação de recursos que despertassem o interesse pelas atividades e aguçassem a curiosidade pelo mundo da leitura, sendo possível aprofundar o trabalho em casa com o apoio dos pais.

Observamos, pela nossa experiências que a utilização de jogos digitais em sala de aula desperta nos alunos o interesse e motiva a participação nas atividades de maneira lúdica; proporciona interação entre aluno e aluno, professor e aluno; promove o acesso a novas fontes de informação e comunicação como recursos para construção da aprendizagem; além de incentivar demais professores com práticas para promover a aprendizagem significativa;

Ressalto que desde junho recebemos o apoio de um professor do programa Mais Alfabetização do MEC, que atua 2h por dia em cada sala como auxiliar nas turmas de 1º e 2º ano o que possibilitou a realização de atividades diferenciadas com os alunos com maiores dificuldades.

Utilizando os vídeos: *Aprenda o alfabeto cantando A B C a música do alfabeto e Música do alfabeto só com personagens* (ABC dos desenhos), as letras do alfabeto foram apresentadas utilizando música, com imagens das letras de maneira divertida. Os alunos aprenderam cantando e associando as letras às palavras apresentadas, relacionando com elementos materiais presentes na sala de aula e personagens animados que muitos assistem em suas casas, o que facilitou a memorização das letras e identificação da letra e personagem de desenho animado. Foram utilizadas letras de E.V.A como material concreto de apoio na identificação das letras ao apresentar as imagens dos personagens na tela do computador.

Através de diferentes jogos digitais como “Vogais e Figuras”, “Clique na Primeira Letra” e “ABCDário” trabalhando com os alunos pré-silábicos utilizando os notebooks e tablet (material de uso pessoal da autora) desenvolvemos as atividades no refeitório da escola, visto que os jogos são online e dependem do acesso à internet que é limitado à esta área.

Individualmente no jogo Vogais e Figuras <sup>2</sup>foi apresentado ao aluno a ilustração e a reprodução do nome da figura solicitando que o mesmo clique na vogal inicial relacionada à figura. Ao clicar na vogal, o som desta é reproduzido e informado se está correto. No caso de incorreto o aluno é estimulado a tentar de novo. Ao acertar, o aluno recebe elogio e avança para próxima palavra. O jogo estimula a concentração, a vontade em vencer os desafios e demonstrar a capacidade para atingir os objetivos propostos.

**Figura 1:** Captura de tela do jogo Vogais e Figuras. Extraído de (HVIRTUA.COM)

---

<sup>2</sup> <http://jogoseducativos.hvirtua.com.br/vogais-e-figuras/>



Avançando para o reconhecimento e identificação das letras do alfabeto, foi usado o jogo ABCDário<sup>3</sup>. Nessa atividade, que foi desenvolvida em duplas, o aluno é interrogado sobre qual dos elementos (figuras apresentadas) inicia com a letra em destaque que é pronunciada. Ao clicar na imagem escolhida, caso esteja incorreta, é reproduzido o nome da figura e informada a letra inicial desta, sugerindo que o aluno tente novamente. Ao acertar, o nome da figura é reproduzido e o aluno recebe um estímulo para manter-se interessado no jogo até que relacione todas as imagens às suas respectivas letras iniciais.

**Figura 2:** Captura de tela do jogo ABCDário. Extraído de (DISCOVERY KIDS)



Explorando outro jogo Clique na Primeira Letra<sup>4</sup>, ao clicar no ícone do som (junto à figura), a criança escuta o nome da figura sendo recomendado clicar na letra inicial correspondente. Quando acerta, o quadrado fica verde, indicando que pode avançar para próxima palavra. Quando a resposta está incorreta, o quadrado fica vermelho indicando que deve tentar outra letra. O jogo desenvolve a concentração visto que é preciso estar atento a cor que demonstra se está apto a avançar ou analisar novamente a escolha da letra inicial referente a figura, se necessário é possível reproduzir quantas vezes for preciso o som da palavra. O aluno alfabético auxilia o aluno pré-silábico na identificação das letras disponíveis para

<sup>3</sup> Disponível em: <https://www.aprendizagemaberta.com.br/infantil/index.php?task=view&id=154>

<sup>4</sup> Disponível em: <https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/food/puzzles/firstletter.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/palavras/index.htm>

escolha de modo a contribuir com desenvolvimento da atividade proposta. A cada acerto, é somado um ponto.

**Figura 3:** Captura de tela do jogo Clique na Primeira Letra. Extraído de (DIGIPUZZLE.NET)



Ressalto que a escola possui apenas uma televisão, não possui sala de informática e nenhum computador, sendo necessário levar equipamentos pessoais. No caso das atividades propostas foram usados notebooks e tablets de uso pessoal da autora e emprestados por terceiros. Outro ponto a ser destacado é o serviço de internet que é custeado pela prefeitura, porém o sinal transmitido chega apenas até o refeitório o que impossibilita a execução de atividades dependentes de internet dentro da sala de aula como jogos online, exibição de filmes online etc sendo as atividades desenvolvidas no pátio, sendo a área limite de transmissão de sinal de internet.

Ao fim da execução das metas traçadas, os alunos realizaram novamente avaliações diagnósticas para o preenchimento da nova planilha de acompanhamento de leitura e escrita, também foram feitos registros das observações ao longo do 4º bimestre na ficha individual.s. Os alunos foram premiados com brindes e doces além de “pontos” no quadro de incentivos exposto na sala de aula.

### 3.7 Documentação e registro

Com base nos dados da planilha de acompanhamento de escrita enviada à SEMEC bimestralmente, enquanto professora regente da turma apresentei o cronograma e projeto à diretora da unidade escolar com objetivo de reduzir o número de alunos pré-silábicos com atividades mais dinâmicas e atrativas auxiliando o desenvolvimento da aprendizagem referente à turma de modo geral, com a utilização de novas fontes de informação e comunicação sendo observado o grande interesse por jogos.

**Tabela 1:** Cronograma de desenvolvimento do projeto

<b>Cronograma do Projeto</b>	
12/9/2018	Apresentação do projeto à direção.
13/9/2018 a 16/9/2018	Análise da planilha de acompanhamento da hipótese de escrita, relatórios individuais e observações registradas dos alunos, elaboração de meta e ações.
18/9/2018 a 21/9/2018	Seleção do material e jogos utilizados.
24/9/2018 a 9/11/2018	Realização do projeto.
9/11/2018	Premiação aos alunos.
12/11/2018 a 14/11/2018	Aplicação de avaliação diagnóstica.
15/11/2018 a 17/11/2018	Análise dos resultados.
21/11/2018	Apresentação dos dados à direção.

Emília ferreiro e Ana Teberosky (1985) na psicogênese da língua escrita apontam hipóteses de escrita que são adotadas para acompanhamento do desenvolvimento da leitura e escrita pela SEMEC no município onde a escola está instalada. Fica a critério do professor adotar diferentes métodos e estratégias ao longo do ano letivo, observando os conteúdos mínimos a serem trabalhados, para assegurar as hipóteses esperadas para cada bimestre, conforme orientações entregues durante o ano.

O presente projeto foi desenvolvido na turma do 1º ano do ensino fundamental da zona rural de Conceição de Macabu, composta por 16 alunos matriculados, 1 transferido e 15 frequentando. Destes, são 8 meninos e 7 meninas, com idade entre 6 e 8 anos. Um aluno da turma foi reprovado no ano anterior por frequência inferior a 75%.

As avaliações diagnósticas e atividades desenvolvidas ao longo do projeto foram avaliadas e autorizadas pela diretora sendo aprovadas para aplicação.

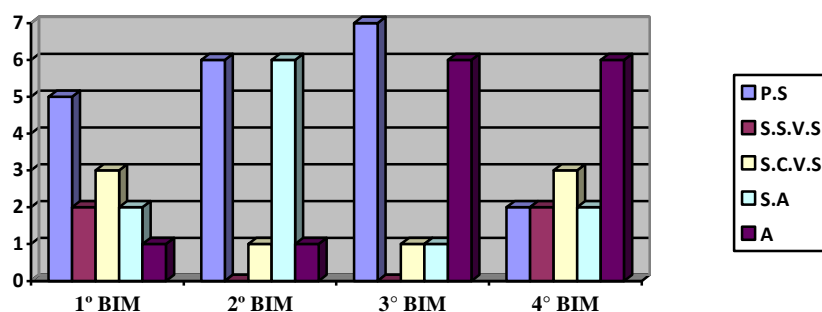
### 3.8 Descrição e análise dos resultados

Com base nas observações diárias e análise das avaliações diagnósticas iniciei o planejamento com uso de tecnologia de informação e comunicação com maior frequência nas aulas, sendo o projeto apresentado e aprovado pela diretora escolar visto que a orientadora pedagógica responsável por orientar e acompanhar o desenvolvimento da aprendizagem da turma trabalha apenas quinzenalmente uma vez na semana estando na ocasião afastada da

escola por motivos pessoais. O maior desafio foi à falta de recursos tecnológicos visto que a escola possui apenas uma televisão e o acesso à internet é limitado até o refeitório.

A utilização de recursos tecnológicos envolvendo audiovisuais e jogos contribuíram de maneira significativa no trabalho desenvolvido, sendo observada a evolução dos alunos no que diz respeito aos níveis de hipótese de escrita, principalmente com os alunos na fase inicial – pré-silábica – dos quais 5 dos 7 alunos observados passaram a identificar e reconhecer as letras do alfabeto, iniciando a escrita de palavras e frases, e realizando pauta sonora. Percebeu-se, portanto, que as atividades desenvolvidas contribuíram para o processo de decodificação de símbolos, letras e sons na alfabetização. Os alunos que não apresentaram avanços nas hipóteses de escrita demonstraram maior confiança no reconhecimento das letras iniciais dos seus respectivos nomes e das vogais. É preciso considerar que estes alunos já tinham sido encaminhados à avaliação e ao acompanhamento psicológico e educacional pela equipe multidisciplinar do município desde o primeiro bimestre, quando chegaram à unidade escolar em fase de garatuja com elevado nível de déficit de atenção.

**Gráfico 1:** Acompanhamento da hipótese de escrita dos alunos durante o ano letivo de 2018.



**Fonte:** elaborado pela autora (2018).

De modo geral os alunos da turma avançaram satisfatoriamente na classificação de hipótese de escrita reduzindo o número de pré-silábicos, mantendo o número de alfabéticos e aumentando o número de alunos em níveis de transição para alfabético, o que é base de avaliação e acompanhamento do município. Além disso, os alunos demonstraram maior entusiasmo nas ações realizadas. Também foi percebido maior desenvolvimento da oralidade e da expressão corporal, além de melhora na interação com os colegas e demais membros da escola.

**Figura 4:** Aplicação de atividade individual com jogo ABCDário



Fonte: arquivo pessoal da autora (2018).

No decorrer das atividades realizei pequenas entrevistas por meio de diálogo com os alunos a fim de identificar as impressões sobre o trabalho desenvolvido. O diálogo abaixo ocorreu durante o jogo de identificação de vogais:

**Professora:** Você acha que está diferente aqui no computador e na sala com atividades no papel?

**Aluna K:** Sim! Está mais alegre. Tem cor e “fala” a letra quando aperta, aí não preciso te chamar toda hora.

**Professora:** E será que dá pra aprender nos dois?

**Aluno M:** Acho que sim, porque “um monte de gente” conseguiu no papel e eu to fazendo aqui.

**Aluno E:** Eu acho que aqui é pra quem estuda em escola de computador. Tem que ficar olhando e procurar a letra, se olhar pro lado perde a chance.

Os alunos vibravam com os acertos, e orientavam os demais a fazer silêncio para ouvir as dicas, desenvolvendo atenção durante todo o jogo. A cada erro ou acerto, registrávamos no cartaz para contabilizar os pontos no final. Utilizamos palitos de picolé para contagem e conferimos o resultado na calculadora do computador.

**Figura 5:** Aplicação de atividade colaborativa com jogo Vogais e figuras.



Fonte: arquivo pessoal da autora (2018).

O ato de jogar no computador é diferente dos jogos em papel visto que englobam alguns componentes como som, imagens 3D etc. tornando prazerosa a descoberta. Diferentes jogos digitais podem ser explorados em casa ou até mesmo no aparelho celular de pais e responsáveis, dando novo sentido e utilidade para equipamentos já presentes em tantas casas.

**Figura 6:** Aplicação de atividade colaborativa com jogo Clique na Primeira Letra



Fonte: arquivo pessoal da autora (2018).

Através dos jogos de identificação das letras iniciais foram desenvolvidas atividades colaborativas com alunos de diferentes hipóteses de escrita, sendo observado o diálogo e a busca por alternativas para atingir o objetivo do jogo e somar mais pontos para a dupla:

**Aluno L:** Eu sei que a letra do mamão é M, mas não consigo lembrar como é o desenho dela.

**Aluno D:** É a letra de Mariana (nome fictício) da nossa sala! Lembra do nome na chamadinha?

**Aluno L:** Lembro! É essa daqui! Viu, ficou verde. Eu acertei! “Bora” pra outra.

**Professora:** Vocês precisam de ajuda?



**Aluno D:** Não, estamos cheios de ponto já. Esse jogo é bem animado, fala tudo.

A atividade colaborativa favorece a socialização, o diálogo, a busca por estratégias, a troca de experiências, ajudando a desenvolver o raciocínio crítico por meio da linguagem mais clara do diálogo entre alunos da mesma idade. O desafio interligado ao trabalho em grupo promove estímulo para vencer obstáculos quando planejado com mediação, avanços, conquistas e valorização.

Desta forma, ressalta-se a importância em reformular novas ações que contribuam para elaboração de metas e planos, bem como políticas públicas que abordem a temática da tecnologia como recurso favorável à educação, auxiliando a construção da autonomia e criatividade do ser humano enquanto agente transformador da sociedade em que vive, dialogando com elementos capazes de despertar a curiosidade e o interesse em buscar informações, interação e reconhecer-se como autor da construção do conhecimento, com as contribuições do ensino mediado por TICs.

Enfatiza-se ainda a constante busca por formação continuada e aperfeiçoamento por parte de professores e equipe pedagógica para promover ações englobando jogos e audiovisuais dentre outras fontes de informação e comunicação utilizados atualmente com objetivo de promover o desenvolvimento da aprendizagem e despertar o interesse dos alunos, mantendo-os interessados nas aulas, contribuindo para a construção do conhecimento de maneira divertida e significativa.

## REFERÊNCIAS

- AQUARELA KIDS. **Música do alfabeto só com personagens infantis (ABC dos desenhos)**. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VgUAWAX5dcI>  
Acesso em: 18/9/2018.
- BUZATO, Marcelo El Khouri. **Letramento e inclusão: do estado-nação à era das TIC\***. D.E.L.T.A., 25:1, p.1-34, 2009.COUTINHO, Laura Maria. **Audiovisuais: arte, técnica e linguagem**. Técnicos em Multimeios Didáticos in Profucionário – curso técnico de formação para funcionários da educação, p.1-93Brasília, 2006.
- DIGIPUZZLE.NET. **Clique na primeira letra**. Disponível em: <https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/food/puzzles/firstletter.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/palavras/index.htm> Acesso em: 18/9/2018.
- DISCOVERY KIDS. **ABCdário**. Disponível em: <https://www.aprendizagemaberta.com.br/infantil/index.php?task=view&id=154> Acesso em: 18/9/2018.
- FERREIRO, E. TEBEROSKY, A. **Psicogênese da Língua Escrita**. Tradução de Diana Myrian Lichtenstein et al. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.
- GABRIEL, Martha. **Educ@ar a (r)evolução digital na educação**. 1.ed. Saraiva, cáp.17, p.108-112. São Paulo, 2013.
- GLÓRIA, Julianna Silva. FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva. **A alfabetização e sua relação com o uso do computador: o suporte digital como mais um instrumento de ensino-aprendizagem da escrita**. Educação em revista, v.31, nº3, p.339-358, Belo Horizonte, set/2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/edur/v31n3/1982-6621-edur-31-03-00339.pdf> Acesso em: 31/10/2018.
- HVIRTUA.COM. **Vogais e figuras**. Disponível em: <http://jogoseducativos.hvirtua.com.br/vogais-e-figuras/> Acesso em: 18/9/2018.
- MORAN, José. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Coleção mídias contemporâneas. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens. Vol, II, p.15-31, 2015.
- MORAN, José. In RICARDO, Eleonora Jorge (org.) **Tendências da educação online no Brasil**. Educação corporativa e Educação a distância. Editora Qualitymark Rio de Janeiro, p.1-14, 2005. Disponível em: [http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/educacao\\_online/tendencias.pdf](http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/educacao_online/tendencias.pdf) Acesso em: 01/11/2018.

MORAN, José Manuel. [et al]. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Editora Papirus, 10ª edição p. 1-19.

OLIVEIRA, Gilberto Gonçalves de. **Neurociências e os processos educativos: um saber necessário na formação de professores**. Educação Unisinos, v.18, n.1, p.13-24, Minas Gerais, jan./abr. 2014.

SILBINGER, Lara Nogueira. **O potencial educativo do audiovisual na educação formal**. Actas do III SOPCOM, VI LUSOCOM e II IBÉRICO, v.4, p. 375-381, São Paulo. Disponível em: <http://www.sopcom.pt/actas/silbiger-lara-potencial-educativo-audiovisual-educacao-formal.pdf> Acesso em: 16.11.2018.

VEEN, Wim. VRAKKING, Bem. **Homo Zappiens: educando na era digital**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

ZOOIMOLE. **Aprenda o alfabeto cantando A B C a música do alfabeto**. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gEaERQIOiAY> Acesso em: 18/9/2018.