

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

Flávio Medeiros da Silva

Os Jogos Virtuais como Recurso Pedagógico no Processo de Alfabetização

Juiz de Fora

2018

Flávio Medeiros da Silva

Os Jogos Virtuais como Recurso Pedagógico no Processo de Alfabetização

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.^a Dr.^a Beatriz de Basto Teixeira

Juiz de Fora

2018

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Medeiros da Silva, Flavio.

Os Jogos Virtuais como Recurso Pedagógico no Processo de Alfabetização / Flavio Medeiros da Silva. – 2018.

53 p.

Orientadora: Dr.^a. Beatriz Basto Teixeira

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. Jogo Virtual. 2. Alfabetização. 3. Aprendizagem. 4. TICs. I. Basto Teixeira, Dr.^a. Beatriz , orient. II. Título.

Flávio Medeiros da Silva

Os Jogos Virtuais como Recurso Pedagógico no Processo de Alfabetização

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 15 de dezembro de 2018

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a. Beatriz de Basto Teixeira - Orientadora
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof.^a Dr.^a Joyce Kelly do Nascimento Silva
Universidade Federal de Juiz de Fora

Dedico este trabalho à minha família que com tanto amor me educou e tem me concedido apoio na vida de estudos. E à minha grande amiga Isabel Pimentel Barbosa, que com grande carinho, acolheu-me em sua casa para realização dos encontros e provas presenciais do curso.

AGRADECIMENTO

Meus sinceros agradecimentos primeiramente a Deus, que me concedeu a graça da vida e da oportunidade dessa formação.

Agradeço à minha família, pelo apoio, carinho e amor concedido constantemente, que tem me proporcionado força para caminhar.

A minha grande amiga Isabel Pimentel Barbosa pelo apoio, incentivo e ajuda nos estudos.

À UAB (Universidade Aberta do Brasil) e à UFJF (Universidade Federal de Juiz de Fora) pela oportunidade concedida na realização desse curso.

Meu especial agradecimento à toda equipe do TICEB, professores, tutores e demais membros da equipe, que colaboraram para que essa formação fosse possível.

“No mundo das tecnologias, o papel do professor será mais valorizado como formador na ética e na cidadania, o que nenhuma máquina pode fazer” (RAMAL, 2002).

RESUMO

Este trabalho de conclusão do Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação para a Educação Básica é composto pelo memorial, relato das atividades desenvolvidas durante as disciplinas do curso e de projeto didático. O projeto didático foi desenvolvido em escola pública municipal de ensino fundamental, com os alunos do 2º ano, utilizando como recurso o computador com acesso à internet e objetos de aprendizagens como jogos virtuais, tendo como foco explorar atividades desafiadoras que desenvolve o processo de alfabetização dos alunos. O objetivo do trabalho consistiu em produzir pesquisa a respeito das potencialidades dos jogos virtuais na prática alfabetizadora, buscando dinamizar e inovar em relação ao trabalho educativo. Além disso, o trabalho pautou-se no desenvolvimento prático de projeto didático com atividades de alfabetização que explora as novas tecnologias, como o computador e os jogos virtuais. Os resultados obtidos com o desenvolvimento do projeto didático foram significativos, pois inovou e dinamizou a prática docente, despertou a curiosidade e o interesse dos alunos, favoreceu o protagonismo e proatividade dos educandos, contribuindo para a reflexão sobre a escrita e a leitura, como a aquisição do sistema alfabético. A turma interagiu mais nas atividades propostas, utilizando as novas tecnologias como recurso de aprendizagem, juntamente com a mediação fundamental do professor. A aplicação desse projeto didático, baseado nos estudos realizados no curso, contribuíram para melhorar a aprendizagem da referida turma, permitindo o avanço dos alunos na apropriação do sistema alfabético.

Palavras-chave: Jogo virtual. Alfabetização. Aprendizagem.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Jogo Dominó de Vogais	45
Figura 2 – Jogo: Qual é a Sílabas?	46
Figura 3 – Jogo Sopa de Letrinhas	47
Figura 4 – Jogo Ditado	48
Figura 5 – Jogo Caça Palavras.....	49

SUMÁRIO

1	MEMORIAL	13
2	RELATOS PRODUZIDOS NAS DISCIPLINAS DO CURSO	19
2.1	TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO I.....	19
2.2	TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO II.....	21
2.3	EDUCAÇÃO POR INTERNET.....	22
2.4	PROCESSOS COGNITIVOS.....	24
2.5	COMPUTADOR EM SALA DE AULA.....	25
2.6	GESTÃO ESCOLAR INFORMATIZADA.....	27
2.7	TÉCNICAS E MÉTODOS PARA O USO DE TIC EM SALA DE AULA.....	29
2.8	PRODUÇÃO DE MATERIAL PEDAGÓGICO.....	31
3	PROJETO DE TRABALHO	33
3.1	Tema: Os Jogos como recursos metodológicos na alfabetização.....	33
3.2	Título: Os Jogos virtuais como recursos potencializadores de aprendizagem na alfabetização.....	33
3.3	Identificação de um problema	33
3.4	Levantamento de hipóteses e soluções.....	33
3.5	Mapeamento do aporte teórico-científico	35
3.6	Definição e descrição do produto.....	41
3.7	Documentação e registro.....	45
3.8	Descrição e análise dos resultados.....	50
	REFERÊNCIAS	54

1 MEMORIAL

Eu, Flavio Medeiros da Silva, nascido em São Paulo em 11 de junho de 1983. Filho de pais mineiros nasci numa família humilde e que lutou muito para criar a mim e meu irmão. Minha educação foi permeada por valores éticos e com formação humana e religiosa. Frequentei a escola pública em toda minha formação na educação básica, tendo experiências significativas no âmbito escolar, como não tão agradáveis, mas que contribuíram com meu crescimento humano.

Após a conclusão do ensino médio fiquei um ano estudando de maneira pessoal e trabalhando, após isso consegui bolsa na PUC-SP para cursar filosofia. Foi a oportunidade de ingresso no ensino superior, pois minha família não tinha como arcar meus estudos e na época não havia tantas políticas públicas de acesso ao ensino superior. O meu primeiro curso superior exigiu muito de meu esforço, mas foi extremamente significativo para minha formação.

A formação acadêmica é fundamental para o desenvolvimento de práticas educacionais significativas, sendo a base para o exercício profissional e propulsora do desenvolvimento humano. A minha formação pauta-se em graduação em Filosofia pelo Centro Universitário Assunção - PUC - SP (2004) e graduação em Pedagogia pela Universidade Nove de Julho (2012). Pós-graduação em Design Instrucional para EaD, pela Universidade Federal de Itajubá (2014). Pós-graduação em Educação Ambiental pela Universidade Federal de Lavras (2014). Pós-graduação em Ensino de Filosofia pela Universidade Federal de São Carlos (2015). Pós-graduação em Planejamento, Implementação e Gestão da EaD pela Universidade Federal Fluminense (2016), Pós-graduação em Mídias na Educação pela Universidade Federal de São João Del Rei (2016) e Pós-graduação em Práticas de Letramento e Alfabetização pela Universidade Federal de São João Del Rei (2018).

Busco intensamente o aprimoramento de minha formação acadêmica, realizando diversos cursos. Primeiramente pela fascinação pelo saber e gosto pelo estudo, depois pela necessidade que tenho de formação para o engrandecimento da prática.

A minha experiência na educação pauta-se no exercício como Professor de Educação Infantil e Fundamental I na Prefeitura do Município de São Paulo, há quatro anos, trabalhando atualmente com o 5º ano do ensino fundamental. Além de atuar como Professor de Educação Básica II na disciplina de Filosofia, Sociologia e História, na rede pública estadual, há 11 anos. Atuo com educandos das diversas faixas etárias da educação básica, realizando trabalho

com projetos, buscando desenvolver o uso de diversas metodologias, considerando a realidade dos educandos. Sou um profissional dinâmico, criativo, com facilidade de comunicação, espírito de liderança e colaborativo para trabalhar em equipe. A experiência educacional e a intensa busca às leituras acadêmicas me instrumentaliza a construir uma crítica leitura social, e certamente atuar colaborativamente na formação de uma sociedade mais justa.

Sou um apaixonado por variados processos de estudos e aprendizagens, desta forma, sinto-me infinitamente motivado por conhecer e buscar as formas de conhecimento, pois é um recurso que favorece ao meu contínuo aperfeiçoamento intelectual e humano. A minha profissão de professor retrata meu amor e responsabilidade com a educação, desta forma, entre reflexões e ações que me fez motivado a cursar o curso de Tecnologia da Informação e Comunicação para o Ensino Básico.

Considero importante o meu infinito desejo em desenvolver conhecimento educacional significativo sobre as Tecnologias de Informação e Comunicação no Ensino Básico, orientando ao desenvolvimento de competências especializadas para a plena apropriação e domínio de métodos e técnicas no uso do computador e da internet em atividades do ensino básico.

Em meu trabalho como docente, busco utilizar os recursos tecnológicos como apoio e extensão das práticas que realizo em sala de aula, mas reconheço que necessitava de uma maior formação para atuar de forma excepcional, construindo experiências educacionais significativas. Desta forma, me senti muito interessado e motivado em me especializar sobre as novas tecnologias da informação e comunicação no ensino básico, o que justifica minha intensa busca às leituras e cursos que tratam das tecnologias, visando adentrá-las no ambiente escolar, aprendendo alguns recursos e estratégias para usar as ferramentas tecnológicas pedagogicamente. A introdução destas tecnologias pode motivar ainda mais os estudantes, bem como aproximá-los da realidade em que vivem.

Neste meu olhar apaixonado por percursos do saber, e dedicado à vida intelectual, encontro-me infinitamente interessado e motivado em aperfeiçoar-me profissionalmente e humanamente com significativa qualidade, para então contribuir eficazmente em trabalhos educacionais. Este curso foi uma das grandes oportunidades que tive em minha vida acadêmica, faço destaque à minha participação com dedicação intensa, e ainda, com postura ética e humana, agindo em acordo com normas e regulamentos desta Instituição, primando por formação e atuação profissional de qualidade.

Inicialmente fiquei inebriado de alegria ao saber que fui classificado dentro do número das vagas, sendo chamado para realização da matrícula prontamente realizei os procedimentos

para regularizar minha participação no curso. Iniciamos com o módulo zero, que concedeu uma base para iniciarmos os estudos através do ambiente virtual de aprendizagem.

Ao iniciar as disciplinas percebi a relevância do conteúdo apresentado, como a pertinência atual das questões tratadas. O curso apresentou total relação com o mundo hodierno, apresentando questionamentos sobre o papel da escola e a falta de diálogo dessa com a realidade vividas pelos educandos. Além disso, houve diversos questionamentos a educação tradicional conservadora, ou bancária como Freire nos apresenta:

Esta concepção “bancária” implica, além dos interesses já referidos, outros aspectos que envolvem sua falsa visão dos homens. Aspectos ora explicitados, ora não, em sua prática. Sugere uma dicotomia inexistente homens-mundo. Homens simplesmente no mundo e não com o mundo e com os outros. Homens espectadores e não recriadores do mundo. Concebe a sua consciência como algo espacializado neles e não aos homens como “corpos conscientes”. A consciência como se fosse alguma seção “dentro” dos homens, mecanicistamente compartimentada, passivamente aberta ao mundo que a irá “enchendo” de realidade. Uma consciência continente a receber permanentemente os depósitos que o mundo lhe faz, e que se vão transformando em seus conteúdos. Como se os homens fossem uma presa do mundo e este um eterno caçador daqueles que tivesse por distração “enchê-los” de pedaços seus (FREIRE, 1998. p. 58).

Uma educação que atenda as demandas da contemporaneidade necessita estar aberta a novos contextos que surgem no mundo. As novas tecnologias da informação e comunicação revolucionaram a forma das pessoas interagirem com o mundo. Nesse contexto a educação se faz presente necessitando incorporar essas novas tecnologias como recursos metodológicos que dinamize o processo de aprendizagem, tornando-o mais atrativo e significativo ao educando. Rolkouski (2011, p.87), “[...] o papel da tecnologia no processo ensino - aprendizagem subentende uma concepção do que vem a ser o aprender e o ensinar”. Para que isso ocorra é necessário uma mudança de paradigma, além de uma nova forma como concebemos a educação:

É preciso considerar que as tecnologias - sejam elas novas (como o computador e a Internet) ou velhas (como o giz e a lousa) condicionam os princípios, a organização e as práticas educativas e impõem profundas mudanças na maneira de organizar os conteúdos a serem ensinados, as formas como serão trabalhadas e acessadas as fontes de informação, e os modos, individuais e coletivos, como irão ocorrer as aprendizagens (SILVA, 2010, p.76).

O curso possibilitou a reflexão permanente sobre a minha prática educativa e até sobre a minha concepção de educação. Foi perceptível identificar que a educação necessita estar aberta a um processo mais dinâmico, explorando pedagogicamente o uso de ferramentas tecnológicas que podem dinamizar o processo de aprendizagem, possuindo grandes possibilidades na prática educativa. “O uso da tecnologia está além do ‘fazer melhor’, ‘fazer mais rápido’, trata-se de um fazer diferente” (ROLKOUSKI, 2011, p. 102).

As atividades do curso foram desafiadoras e diversificadas, favorecendo o desenvolvimento de reflexões e aprendizagens. A tutoria sempre presente e atuante possibilitou apoio nos estudos e realização das atividades. Esse acompanhamento concedeu-me segurança no meu percurso formativo, influenciando positivamente no meu bom desenvolvimento no curso.

Nas disciplinas foram abordados aspectos inovadores com relação ao uso das novas tecnologias e suas potencialidades. Foi possível inovar em minha prática pedagógica, trazendo para a sala de aula experiências aprendidas no curso. Com isso, houve um diálogo incessante entre teoria e prática, tanto na aplicação práticas de experiências na escola, como nas discussões no fórum, que foram frutíferas para o estudo. A formação e a reflexão crítica sobre a prática são fundamentais para uma práxis significativa. Nóvoa (1995, p.27) afirma que a formação:

pode estimular o desenvolvimento profissional dos professores, no quadro de autonomia contextualizada da profissão docente. Importa valorizar paradigmas de formação que promovam a preparação de professores reflexivos, que assumam a responsabilidade do seu próprio desenvolvimento profissional e que participem como protagonistas na implementação de políticas educativas.

O Plano de Ação Pedagógica Inovadora (PAPI) foi uma atividade na disciplina de Tecnologias da Informação e Comunicação I e II que demandou bastante estudo e dedicação, possibilitando o uso das diversas aprendizagens desenvolvidas durante o curso. Foi uma atividade bem trabalhosa, mas muito significativa, onde pudemos explorar o uso de diversas tecnologias, dentro de um trabalho na perspectiva interdisciplinar, tão necessário na escola e de forma interdisciplinar.

A interdisciplinaridade não dilui as disciplinas, ao contrário, mantém sua individualidade. Mas integra as disciplinas a partir da compreensão das múltiplas causas ou fatores que intervêm sobre a realidade e trabalha todas as linguagens necessárias para a constituição de conhecimentos,

comunicação e negociação de significados e registro sistemático dos resultados (BRASIL, 2002, p. 89).

O Plano de Ação Pedagógica Inovadora (PAPI), é um projeto pedagógico interdisciplinar, realizado coletivamente, por várias disciplinas, além de ser colaborativo, realizado coletivamente, por educadores, educandos e comunidade escolar, tendo por objetivo estabelecer critérios, procedimentos e metodologias que permitam utilizar recursos tecnológicos para a criação de novos percursos de formação, por meio da realização de atividades, que envolvam educadores e educandos na construção de conhecimentos significativos.

O PAPI é um documento que apresenta todas as ações pedagogicamente orientadas por profissionais da educação que entendam que o saber se faz por meio da inter-relação dos conhecimentos, técnicas e experiências individuais e coletivas e que, planejados, metodologicamente e colaborativamente, promovam a produção/criação de novos conhecimentos significativos ao processo de ensino e aprendizagem e o surgimento de novos percursos formativos na escola.

Gostei muito da elaboração dessa atividade, foi muito frutífero a troca de ideias com o grupo de trabalho a respeito do PAPI. Conseguimos elaborar um projeto interdisciplinar que explorou as mídias e novas tecnologias de maneira pedagógica, possibilitando a construção de aprendizagens significativas aos educandos.

A inovação da prática pedagógica depende da concepção do educador e de sua intencionalidade no processo educativo. Daqui destaca-se os recursos tecnológicos aplicados e um trabalho contextualizado, que seja permeado pela interdisciplinaridade, num diálogo incessante entre as diversas áreas do conhecimento, possibilitando ao estudante uma visão contextualizada do mundo e do conhecimento.

Os encontros presenciais foram momentos enriquecedores de formação e orientação referente o curso. A prova presencial permitiu a reflexão a respeito das aprendizagens desenvolvidas através do ambiente virtual. Percebi na prova um cunho prático e reflexivo. Me senti muito bem em estar na universidade, esse contato me fez sentir aluno dela. A estrutura é maravilhosa e o ambiente agradável, rodeado de muito verde e tranquilidade, excelente para o estudo.

Chego ao final desse percurso formativo extremamente realizado como pessoa e profissional da educação. O curso foi desafiador, me levou a buscar novos caminhos e a incorporar as tecnologias como ferramentas potencializadoras de aprendizagem. Finalizo essa

formação com grande satisfação, com sentimento de querer mais e além de ter adquirido grande base teórica e prática na minha atuação profissional. Sem dúvida o meu fazer pedagógico sai fortalecido e muito mais conectado a realidade hodierna, dentro de uma perspectiva inovadora que prima pela qualidade do processo educativo.

2. RELATOS PRODUZIDOS NAS DISCIPLINAS

2.1 Disciplina: Tecnologias da Informação e Comunicação I

A disciplina em questão é a de Tecnologias da Informação e Comunicação I (TIC I). Os conteúdos aprendidos respaldaram-se em uma reflexão crítica da TIC na sociedade e na educação, buscando compreender o seu conceito e as transformações que elas vêm causando em nossa sociedade. Foi desenvolvido um breve histórico sobre as TICs e os princípios que a sustentam. Abordou-se a temática TIC, educação e cultura digital, trabalhando o ensino e a aprendizagem na era digital, abordando a contextualização, interatividade e intertextualidade como prática educativa.

Os recursos interferem fortemente no processo de ensino e aprendizagem; o uso de qualquer recurso depende do conteúdo a ser ensinado, dos objetivos que se deseja atingir e da aprendizagem a ser desenvolvida, visto que a utilização de recursos didáticos facilita a observação e a análise de elementos fundamentais para o ensino experimental, contribuindo com o aluno na construção do conhecimento (LORENZATO, 1995, p.35).

Refletiu-se na disciplina sobre os conceitos de era digital e cibercultura, permitindo o esclarecimento dos principais conceitos que caracterizam o nosso espaço e tempo. A cibercultura, e sua relação com a educação, a aprendizagem e a formação humana. Buscou-se na disciplina, compreender com base nas noções sobre docência, ensino e aprendizagem, as diferenças entre a Educação a Distância (EAD) e a Educação Online como processos de aprendizagem e mediação pedagógica na cibercultura. Tratou-se sobre a produção e divulgação de conhecimentos na cultura e era digital, possibilitando o entendimento a respeito da Cultura Digital na qual estamos imersos e como podemos produzir conhecimentos. A produção de conhecimento é desenvolvida a partir do uso de instrumentos, que na contemporaneidade podem ser mediados por meio de metodologias de aprendizagens adequadas e associados às TICs. Essas poderão potencializar o processo de ensino e aprendizagem na educação.

Devemos considerar como ideal um ensino usando diversos meios, um ensino no qual todos os meios deveriam ter oportunidade, desde os mais modestos até os mais elaborados: desde o quadro, os mapas e as transparências de retroprojeter até as antenas de satélite de televisão. Ali deveriam ter oportunidade também todas as linguagens: desde a palavra falada e

escrita até as imagens e sons, passando pelas linguagens matemáticas, gestuais e simbólicas. (SANCHO, 2001, p. 136).

Foi realizado estudo de caso, permitindo a análise a respeito da produção e divulgação de conhecimentos na cultura digital. Refletiu-se sobre a possibilidade de utilizar as TIC em sala de aula, a partir da perspectiva de projetos de ação, relacionando a TIC e a aprendizagem por projetos. Trabalhou-se as TICs na prática escolar e o trabalho com projeto pedagógico inovador por meio das TICs.

A atividade escolhida na disciplina para relatar foi a do Plano de Ação Pedagógica Inovadora (PAPI), que se realizou a partir da semana 7. A atividade que a antecedeu foi o estudo de caso a respeito do uso das TIC na educação. O PAPI foi desenvolvido em grupo, utilizando a base teórica apresentada na disciplina e possibilitando a produção de um plano de ação a ser utilizado em sala de aula. O PAPI é um projeto pedagógico interdisciplinar e colaborativo, permitindo o trabalho conjunto e a troca de experiências. O plano objetivou estabelecer critérios, procedimentos e metodologias que permitam utilizar recursos tecnológicos para a criação de novos percursos de formação, por meio da realização de atividades, que envolvam educadores e educandos na construção de conhecimentos significativos.

A atividade do PAPI se estruturou na construção de um documento que apresenta todas as ações pedagogicamente direcionadas pelos educadores na inter-relação dos conhecimentos, técnicas e experiências individuais e coletivas. O planejamento e metodologia construída colaborativamente possibilitou a construção de conhecimentos significativos a novas práticas educativas e experiências de aprendizagem. A atividade foi desenvolvida durante algumas semanas do curso, sendo utilizado o Fórum para a discussão coletiva e a ferramenta *wiki* para a construção coletiva e colaborativa do documento.

A atividade foi um desafio para todos os integrantes do grupo, conduzindo os mesmos ao estudo, pesquisa e discussão, contribuindo com um excelente produto final. Foi produzido um plano de ação educacional inovador, utilizando diversos recursos tecnológicos e um trabalho na perspectiva interdisciplinar. A aplicabilidade desta atividade em minha prática docente foi excelente, pois permitiu o planejamento de um trabalho inovador em relação à educação, utilizando as novas tecnologias da informação e comunicação como recurso potencializador de aprendizagem. Foi possível repensar os métodos de ensino, permitindo a construção de um plano que contribua com práticas mais frutíferas e um processo de aprendizagem mais envolvente, empolgante, que passe a fazer sentido para os alunos.

2.2 Disciplina: Tecnologia da Informação e Comunicação II

A disciplina objeto desse relato é a de Tecnologia da Informação e Comunicação II. Os conteúdos aprendidos com a disciplina foram: Na unidade 1 a realidade complexa e a nova ecologia do saber, tendo como subtemas: os avanços técnicos e as contradições da educação e a realidade complexa e os novos paradigmas científico e educacional. A quarta revolução industrial: convergência de tecnologias digitais, físicas, biológicas e inteligência artificial. Na unidade 2 abordou-se sobre a inovação sustentada e disruptiva e metodologias ativas na educação. Os subtemas dessa unidade pautaram-se em: Inovação sustentada e disruptivas e as novas tendências de aprendizagem na atualidade e metodologias ativas e as novas configurações da aprendizagem na escola.

A unidade 3 teve como tema o design educacional, recursos educacionais abertos e produção de recursos de aprendizagem. Foi tratado nos subtemas dessa unidade algumas noções básicas de design educacional e recursos de aprendizagem, além da pesquisa, planejamento, organização, criação e produção de recursos de aprendizagem. Abordou-se sobre a criação e produção de recursos de aprendizagem: vídeos e animações educacionais, como o registro de projetos e produções de recursos de aprendizagem. Na unidade 4 o tema principal foi a conectividade, mobilidade e ubiquidade na educação. Foi estudado a respeito da aprendizagem ubíqua na escola com o uso dos smartphones: redes sociais na sala de aula invertida.

A atividade escolhida para relatar foi a produção do projeto final da disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação II. Essa atividade foi desenvolvida na semana 9, última do curso. A forma de realização foi individual e pautou-se na reestruturação e ampliação do Plano de Ação Pedagógico Inovador (PAPI), realizado na disciplina TIC I. A partir de todos os conhecimentos teóricos e práticos adquiridos nas disciplinas de TIC I e II, como nas outras disciplinas do curso, a proposta foi revisar o plano e agregar novos conhecimentos e possibilidades de aprendizagem, criando o Plano de Ação Pedagógico Inovador II.

Foi possível nessa atividade expressar todo o meu conhecimento e experiência adquirida no curso, permitindo expressar minhas inspirações para propor transformações consistente a prática docente através da participação e interação entre os educandos. Segundo Moran (2000, p.16), “somente podemos educar para a autonomia, para a liberdade com

processos fundamentalmente participativos, interativos, libertadores, que respeitem as diferenças”

O PAPI II contemplou o uso das TIC e de uma rede social, utilizando a metodologia inovadora da sala de aula invertida. A atividade produzida ficou excelente, pois explorou o uso das TIC pedagogicamente, utilizando do Youtube como recurso de pesquisa, estudo e autoria, trazendo a importância da utilização das tecnologias na educação de uma forma clara e objetiva, constituindo um plano acessível e significativo de ser aplicado, dinamizando e inovando a minha prática pedagógica.

2.3 Disciplina: Educação por Internet

A disciplina a que se refere esse trabalho é a de Educação por Internet. Os conteúdos abordados e aprendidos nessa disciplina pautaram-se na Educação a distância (EaD), a utilização da internet, o cyberbullying e as redes sociais na educação. Foi possível a reflexão sobre as raízes e singularidades da EaD, abordando as origens e especificidades da EaD como modalidade educacional.

Discutiu-se sobre o acesso e os riscos da utilização da internet pelas crianças, com análise de pesquisas a respeito da temática. O *cyberbullyng* e a violência na internet e no ambiente virtual de aprendizagem foi outro ponto abordado, levando a conceituação do termo e a problemática da questão. A partir dessa problemática espera-se da família, da escola e do poder público o papel de promover ações para proteger a vida de crianças e adolescentes, para um mundo com menos violência.

Na última semana da disciplina foi abordado o tema envolvendo a utilização das redes sociais na educação, como essas redes podem potencializar a aprendizagem. Investigou-se o uso das redes sócias na contemporaneidade, pensando em formas de utilização destas no processo de ensino aprendizagem, visando dinamizar e potencializar experiências de aprendizagens significativas.

A atividade selecionada para relato foi a proposta de intervenção, que se realizou nas semanas 5 e 6 da disciplina, sendo desenvolvida individualmente. As discussões no fórum ocorreram nas mesmas semanas da tarefa, colaborando para a realização da atividade. A proposta foi produzir um plano de intervenção pedagógica em sala de aula utilizando qualquer rede social. Nessa proposta de intervenção pedagógica foi indicado o tema ou conteúdo abordado, o objetivo, o ano para o qual a proposta foi pensada e a rede social a ser utilizada.

O produto final da atividade consolidou-se num projeto de intervenção pedagógica que abordou o tema educação, tendo como público-alvo estudantes egressos do curso de ensino superior de pedagogia. A rede social utilizada foi o facebook, devido à sua grande disseminação e potencialidades no trabalho educativo. Com a proposta de intervenção pedagógica, objetivou-se discutir e problematizar o conceito de educação, aprofundando a concepção de educação.

Com a utilização da rede social facebook, a proposta de intervenção pedagógica em sala de aula foi desenvolvida abordando o conceito de educação. Nesse sentido, o professor abre uma página da turma no facebook e os estudantes são inseridos na página. A proposta inicial é que os estudantes insiram na página o conceito que cada um possui sobre a educação. A partir disso, o docente mediará com a turma discussão a respeito dos diversos conceitos apresentados. Em seguida, os estudantes em grupo irão pesquisar a concepção de educação de diversos pensadores, onde cada grupo pesquisará e contribuirá com o compartilhamento da pesquisa na página do facebook. A proposta é que o grupo crie um vídeo, abordando o pensador ou concepção de educação delimitada pelo professor e poste o vídeo na página. A partir desse trabalho, será criado na página outro momento de discussão, buscando aprofundar a concepção de educação do grupo de alunos, tendo a mediação do professor.

A rede social facebook foi utilizada também como meio de comunicação entre os estudantes, na construção do trabalho coletivo, além de propiciar a discussão e compartilhamento da autoria dos estudantes, permitindo ao professor lembrar informações sobre o trabalho, como prazos e atividades, podendo gerenciar a participação e aprendizagem dos alunos.

O processo de utilização da rede social como meio de experiência de aprendizagem “constitui-se em um ato coletivo, solidário, uma troca de experiências, em que cada envolvido discute suas ideias e concepções. A dialogicidade constitui-se no princípio fundamental da relação entre educador e educando” (FREIRE, 1998, p.96).

A aplicabilidade desta atividade em minha prática docente foi muito significativa, pois permitiu o aperfeiçoamento do processo educativo utilizando o facebook, uma rede social utilizada intensamente pelos educandos. Foi possível pensar no planejamento pedagógico das práticas e no uso pedagógico do facebook na prática educativa, possibilitando a comunicação direta, a troca de experiências, a interação, o trabalho colaborativo e ressignificação das aprendizagens, a partir do movimento reflexão, compreensão e ação, mediado pelas redes sociais.

2.4 Disciplina Processos Cognitivos

A disciplina de Processos Cognitivos será objeto de relato nesse portfólio. Os conteúdos aprendidos foram bem significativos para a reflexão sobre a nossa capacidade de conhecimento, questionando como conhecemos e a influência interna com a relação com o mundo exterior. Foi abordado e aprendido na disciplina o conceito de processos cognitivos, a importância de se trabalhar isso no presente curso, e algumas descobertas da neurociência sobre como a aprendizagem ocorre e pode enriquecer a nossa concepção de aprendizagem.

Dentre os conteúdos, foi possível entender o que são estratégias de aprendizagem e refletir mais profundamente sobre os diferentes aspectos que têm impacto no aprendizado dos educandos. Foi abordado sobre o papel do professor na aprendizagem do aluno, problematizando a escola e métodos tradicionais e pensando nas especificidades da nossa sociedade contemporânea.

O processo de mudança paradigmática atinge todas as instituições e em especial a educação e o ensino nos diversos níveis, inclusive e principalmente nas universidades. O advento dessas mudanças exige da população uma aprendizagem constante. As pessoas precisam estar preparadas para aprender ao longo da vida podendo intervir, adaptar-se e criar novos cenários (BEHRENS, 2005, p. 68).

Dentro da disciplina foi abordado e propiciado reflexão sobre o conceito de inovação na educação. Partindo que a inovação não envolve necessariamente apenas as novas tecnologias, mas também paradigmas e práticas educativas.

A atividade selecionada da disciplina de processos cognitivos foi o Fórum: Compartilhando experiências de sucesso, desenvolvida na Semana 3 (19/11/17 a 25/11/17). Essa atividade foi desenvolvida individualmente e foi necessário trazer elementos externos ao conteúdo, que considerasse a experiência prática dos cursistas e análise de experiências de sucesso.

A proposta da atividade foi utilizar o fórum como ferramenta de troca de experiências inovadoras na educação. A partir da apresentação e análise de relatos de experiência, foi possível promover uma discussão que auxiliou os cursistas a caracterizar experiências bem-sucedidas de ensino, cujo objetivo é a aprendizagem do aluno. Foi possível encontrar novas ideias, recursos e estratégias que aprimore nossas práticas de ensino.

O produto final da atividade favoreceu o contato com experiências educativas inovadoras, que apresentaram resultados significativos na aprendizagem dos estudantes, relacionando os conteúdos apresentados no curso e a experiência prática.

A aplicabilidade desta atividade em minha prática docente foi muito significativa, pois permitiu-me refletir sobre a minha prática pedagógica, sobre o processo cognitivo humano considerando a realidade contemporânea, abrindo assim a perspectiva de educação inovadora, compartilhando as minhas experiências educativas que avalio como significativas e conhecendo outras experiências inovadoras, que me propiciou diversas ideias para práticas educativas inovadoras que dinamize e propicie experiências de aprendizagem inigualáveis aos educandos.

2.5 Disciplina Computador em Sala de Aula

A disciplina desse relato é a de Computador em Sala de Aula, que trabalhou as possibilidades do uso de computadores no contexto educacional de sala de aula. Num primeiro momento foi estudado sobre as vantagens e desvantagens em relação ao uso do computador em sala de aula. Foi aberta uma discussão a respeito dessa temática, compartilhando experiências e reflexões a partir do material teórico da disciplina. Outra temática importante abordada na disciplina foi à questão do audiovisual e educação, englobando a questão da arte, técnica e linguagem.

A questão da gamificação na educação foi outra temática importante abordada nos estudos, perpassando pelo conceito de *gamification* e trazendo o foco na questão educacional. Foi possível identificar as grandes potencialidades dos games no contexto educacional, sendo instrumentos dinamizadores da aprendizagem, que favorece a diversão, protagonismo estudantil e desenvolvimento de significativas experiências educativas. A grande distinção do jogo eletrônico em relação a quaisquer outros encontra-se, antes de tudo, na interatividade e na imersão. O game é um mundo possível porque, nele, jogador e jogo são inseparáveis, um exercendo o controle sobre o outro (SANTAELLA, 2004).

O último conteúdo da disciplina tratou sobre a questão da fotografia. Foi possível perceber as grandes potencialidades que a fotografia possui na questão do registro. O ato de fotografar envolve um registro visual, que fala pela imagem e fortalece a comunicação sensível, possibilitando o desenvolvimento de um trabalho educativo mais concreto, dinâmico e realista.

A atividade apontada para o presente relato foi a leitura do texto Gamificação da sala de aula: o que jogos digitais podem fazer pela educação, além disso assistir aos vídeos. O que é *gamification*? e Gamificação na Educação, para posteriormente escrever um texto, individual, sobre as ideias apresentadas no texto e nos vídeos. Essa atividade ocorreu na semana 3, penúltima da disciplina. A atividade foi realizada individualmente, sendo necessário produzir algo um texto individual com base no material disponibilizado para estudo, análise e reflexão.

O produto final da disciplina ficou excelente, pois foi possível sintetizar os estudos desenvolvidos, relacionando a teoria e prática. A partir dos avanços das novas tecnologias da informação e comunicação, é perceptível o desenvolvimento de jogos digitais que tem marcado presença na vida de crianças, jovens e adultos. Os jogos exercem grande influência e tem contribuído para a execução de inúmeras tarefas. O fenômeno dos jogos virtuais tem sido classificado por gamificação e tem inclusive adentrado no meio educacional. Educadores têm utilizado dos jogos virtuais como ferramenta para dinamizar e facilitar o processo de ensino aprendizagem. Os jogos por si só, já envolve aprendizagem, a partir das regras de utilização do jogo e sua dinâmica. Os jogos despertam a criatividade e o protagonismo dos estudantes, direcionando os mesmos a novos caminhos do aprender.

O texto de estudo da disciplina apresenta de maneira geral as ideias apresentadas e traz experiências com o uso dos games. No vídeo, o que é *Gamification*, é apresentado o conceito de *gamification* como extrair as melhores ideias, conceitos e estratégias de jogos para garantir um melhor engajamento. Na educação possibilita melhor engajamento dos alunos para aprenderem mais. A gamificação pode ajudar as pessoas a se concentrarem mais, a prestar atenção nas atividades que realizamos. O game abre o desafio, que envolve conquista e prazer, conquistado a partir dos jogos quando bem construídos. A gamificação pode ser utilizada em diversos setores, não apenas a educação.

No vídeo *Gamification* (Gamificação) na Educação, é abordado o termo da gamificação com o foco na educação. O vídeo traz o conceito de *gamification* de Karl Kapp (2012), que define como o uso das mecânicas baseadas em jogos, da sua estética e lógica para engajar as pessoas, motivar ações, promover a aprendizagem e resolver problemas. As Mecânicas são: o sistema de pontos, placares, níveis de dificuldades, restrição de tempo e *badges* (distintivos) que por si só não motiva ou engaja o jogador, sendo apenas elementos. Para haver engajamento o desafio deve ser equilibrado, ir avançando aos poucos. A estética, o design também é importante. A lógica do jogo perpassa pela cooperação, competição, exploração e narração de histórias. No jogo podemos encarnar o personagem e interagirmos

na disputa e ação do jogo. Engajamento é o objetivo do *gamification*, propiciando desafio e experiências prazerosas de aprendizagem.

A atividade possibilitou identificar o grande potencial dos games na educação. É possível a utilização dos games como instrumento que torna-se grande aliado do professor no desenvolvimento de situações de aprendizagem. As potencialidades dos games ultrapassam o entretenimento e a diversão, mas os games tornam-se ferramentas pedagógicas, que auxiliam na aprendizagem de forma dinâmica, interativa e prazerosa. A aplicabilidade desta atividade em minha prática docente foi muito significativa, pois passei a ver os games e a gamificação com outros olhos, utilizando-os na minha prática pedagógica, qualificando significativamente o processo educacional.

2.6 Disciplina Gestão Escolar Informatizada

A disciplina a ser relatada é a de Gestão Escolar Informatizada. A proposta de relato é o desenvolvimento de uma síntese final da disciplina. Na disciplina de Gestão Escolar Informatizada realizou-se o estudo e a reflexão sobre as potencialidades, possibilidades e benefícios de uma gestão informatizada no processo escolar.

No módulo 1 foi realizado uma introdução à gestão escolar informatizada, como o uso das informações para obter os fins específicos da educação escolar. Foi possível identificar a gestão escolar informatizada como forma de apoiar o cumprimento dos deveres institucionais e proteger os direitos dos alunos.

No módulo 2 estudou-se a gestão escolar informatizada e suas dimensões administrativa, financeira e pedagógica. No módulo 3 conhecemos os softwares para gestão escolar, verificando as suas potencialidades, a manutenção e o uso dos dados. Foi possível conhecer softwares governamentais para a formulação e implementação de políticas e a apropriação dos dados para gerir a escola.

No módulo 4 aprendemos sobre as possibilidades do uso de planilhas eletrônicas, como recurso que colabora com o planejamento, controle e avaliação dos dados em geral e, principalmente, das despesas e prestação de contas.

A gestão escolar pauta-se no princípio da gestão democrática, aberta a ouvir, a discutir os problemas da escola e o projeto político pedagógico. O gestor escolar deve ser um profissional na gestão, um líder, com conhecimentos pedagógicos e administrativos. A informática muito tem agregado as práticas humanas, favorecendo os diversos processos de

gestão e isso reflete na gestão escolar. Os estudos realizados favoreceram a uma reflexão sobre a gestão escolar informatizada, que pode ser dinamizada a partir dos diversos recursos tecnológicos, favorecendo o gerenciamento pedagógico, financeiro e administrativo, a partir do uso de planilhas, programas e softwares.

A gestão escolar deve utilizar-se dessa gama de ferramentas que contribuirá com uma gestão escolar mais organizada, planejada e significativa a escola. Os deveres educacionais devem ser cumpridos no âmbito da gestão escolar e necessitam estar embasados nos princípios da equidade, eficiência, gestão democrática, informatizada e dialógica.

Os direitos dos alunos e os princípios sobre os quais a oferta da educação deve ser organizada para proteger estes direitos, respalda-se no zelo pela educação, na busca de recursos que otimize os processos educacionais. A gestão informatizada tem muito a agregar na prática educativa, tanto nos aspectos materiais, financeiros e pedagógicos. Essa gestão dinamiza o processo, concedendo dados importantes para a compreensão dos processos escolares. Ao tratarmos da gestão escolar, a informatização pode contribuir para criar dados do processo do aluno na escola, desde sua entrada, apontando além das questões de notas e faltas, como o desenvolvimento integral do estudante, o que já aprendeu e as competências e habilidades que necessita aprimorar ou adquirir. A gestão informatizada vem otimizar os processos educativos na escola, como colaborar com seu bom funcionamento.

É possível perceber a importância dos grandes sistemas informacionais para a gestão de políticas, sendo uma via de mão dupla que pode contribuir com a gestão escolar. Isso colabora com o processo de monitoramento das aprendizagens e dos desafios do sistema educacional, principalmente com a questão da evasão e reprovação. Tendo claro esses dados, é possível os governos sistematizar políticas públicas e ações que contribua para a equidade educacional. Os atores educacionais, em cada escola pode ter acesso aos dados fornecidos pelo MEC (Ministério da Educação), permitindo pensar a sua realidade local e a situação da rede. A descentralização financeira favorece o desenvolvimento e investimento financeiro a partir das necessidades locais. O trabalho da escola em incluir informações nos grandes sistemas informacionais favorece o Estado no monitoramento e construção de programas e políticas públicas. Também temos o uso das informações destes sistemas na gestão das escolas, dando um direcionamento as unidades escolares em suas ações.

A gestão escolar informatizada contribui com o bom gerenciamento dos dados, permitindo maior visibilidade do trabalho da escola, favorecendo uma gestão democrática e inclusiva, que democratiza o acesso as informações e o uso de dados, visando aperfeiçoar o modo como alunos, professores e demais membros da comunidade permanecem dentro das

escolas. É possível a partir da gestão informatizada, fornecer dados aos pais em relação ao rendimento dos filhos, como organizar dados que favoreça a reflexão da equipe escolar em relação as suas práticas, revisando e refletindo permanentemente sobre o projeto político pedagógico da escola.

Com os estudos realizados na disciplina de gestão escolar informatizada, foi possível inferir que a gestão informatizada tem muito a agregar na prática educativa, podendo contribuir para o planejamento de práticas e ações pedagógicas efetivas que visam solucionar os problemas que enfrentamos no cenário educacional, ela pode também colaborar para que haja uma maior interação da equipe gestora com os profissionais da educação e com os membros da comunidade escolar para refletir, pensar e elaborar projetos que estejam comprometidos com a aprendizagem dos educandos.

2.7 Disciplina Técnica e métodos para o uso de TIC em sala de aula

A disciplina desse relato é a de Técnica e métodos para o uso de TIC em sala de aula. A disciplina teve como objetivo geral construir uma compreensão acerca das práticas de ensino e aprendizagem por meio de tecnologias da informação e da comunicação, sobretudo a partir de uma abordagem dos multiletramentos na sala de aula, identificando como nos engajamos em práticas de uso da linguagem, em diferentes áreas de conhecimento, para fins educacionais. Tal compreensão foi construída a partir de uma perspectiva que envolve as relações entre ação-reflexão-ação.

O conceito de multiletramentos aponta para dois tipos específicos e importantes de multiplicidade presentes em nossas sociedades, principalmente as urbanas, na contemporaneidade: a multiplicidade cultural das populações e a multiplicidade semiótica de constituições dos textos por meio dos quais ela se informa e se comunica (ROJO, 2012, p.13).

Nas semanas 1 e 2 foi tratado a respeito dos Letramentos, inclusão social e TICs, onde intensificou-se a aprendizagem acerca das relações entre o que estamos chamando de letramentos e as TICs no campo da educação, relacionando as práticas de letramentos aos usos das TICs, numa perceptiva crítica de inclusão social. Na semana 3 tratou-se sobre os Multi Letramentos e Projetos como uma alternativa para usos das TICs na sala de aula, onde foi possível construir uma compreensão sobre os multiletramentos, os projetos de ensino e a reconfiguração da sala de aula.

Na semana 4 a proposta foi a participação no estudo de caso, analisando o relato que tem como título Luz, Smartphone, Ação: o uso do aplicativo Estúdio Stop Motion na alfabetização. Na semana 5 a proposta desenvolvida foi colocar a mão na tecnologia, criando projetos didáticos e estudando recursos da esfera científica. Na semana 6 tivemos um outro relato de caso, discutindo sobre as redes sociais, imagens e aprendizagem. Foi possível construir uma compreensão sobre as possibilidades de uso de redes sociais em situação de ensino-aprendizagem, de forma transdisciplinar.

Na semana 7 houve a continuidade na construção de atividade prática para sala de aula, a partir de projetos didáticos e recursos da esfera artística. Na semana 8 foi discutido se ainda há lugar para o blog na escola, identificando outras ferramentas e redes sociais criadas. Foi possível nessa discussão construir uma compreensão sobre as potencialidades do uso de blog, face ao contexto da Web 2.0 e suas possibilidades interativas, multissemióticas e interdisciplinares. Na semana 9 discutiu-se e construiu um projeto didático e recursos da esfera midiática. Na semana 10 houve uma discussão geral sobre todos os assuntos discutidos na disciplina e o aprofundamento sobre aprendizagem, recursos digitais e letramentos.

A atividade escolhida foi a Projeto pedagógico I, que ocorreu na semana 5. Foi realizada em trio, conforme a divisão na semana 4. A proposta da atividade foi a produção de uma proposta didática para sala de aula da educação básica, mobilizando os conhecimentos aprendidos nas demais disciplinas do curso. A proposta didática pôde ser situada em qualquer componente curricular e campo de conhecimento, de forma disciplinar ou interdisciplinar, fazendo o uso de diferentes tecnologias a partir de gêneros textuais que circulam na esfera científica.

O produto da atividade ficou consistente, permitindo a sua aplicabilidade em sala de aula. A atividade incorporou diversas tecnologias de maneira pedagógica, com o trabalho interdisciplinar e explorando gêneros textuais. A aplicabilidade dessa atividade em minha prática docente foi excelente, pois apliquei a proposta didática em salas de aula que leciono e a experiência foi muito frutífera. Houve maior participação e engajamento dos alunos, dinamizando o processo de aprendizagem, favorecendo experiências significativas. Após a aplicação da proposta didática os alunos realizaram a avaliação, avaliando positivamente, se sentindo mais motivados na construção do saber, ressignificando a vivência cotidiana.

2.8 Disciplina Produção de Material Pedagógico

A disciplina produção de material pedagógico é objeto desse relato. Ela abordou os aspectos relativos à produção de materiais na escola articulando-os às noções básicas sobre planejamento visual e design gráfico, colaborando para a consolidação de uma prática docente significativa, criativa e autoral. Foi abordado princípios básicos do planejamento visual, o trabalho com diagramação de página, o planejamento visual considerando as cores e imagens no uso de materiais didáticos.

Foi trabalhado técnicas que permitiu ao cursista fazer as melhores escolhas para o material didático, considerando o conteúdo a ser ensinado. A seleção, planejamento e utilização do material didático, possibilitou o exercício da autonomia e competência docente para alcançar os objetivos de ensino-aprendizagem. Essa prática reflexiva cotidiana possibilitou invenções e reformulações dos materiais didáticos autorais.

A atividade escolhida ocorreu na semana 3 da disciplina e consistiu na produção de uma capa de revista. A produção foi individual, onde a partir dos estudos desenvolvidos fomos convidados a colocar a mão na massa e produzir. A atividade consistiu em praticar o uso do texto, da cor e da imagem na diagramação de uma capa de uma revista, escolhida entre os seguintes temas: comportamento, hobby, esporte, feminino e científico.

Na atividade produzida idealizei e criei uma capa de revista intitulada *Education*, a partir da temática educação e comportamento. O público alvo envolve educadores, pais e demais pesquisadores e profissionais. Pensei numa capa onde a organização das informações fosse adequada e agradável aquele que lê a revista. No centro da capa ficou a reportagem principal com uma imagem relacionada ao tema e abaixo da imagem o título da reportagem principal.

Nas laterais coloquei as outras reportagens, buscando mesclar imagem como informação escrita. As cores estão adequadas, com fundo bege e cores um pouco mais escura nas letras do título da capa e título das outras reportagens, possibilitando um bom contraste. O título da reportagem principal coloquei em branco, dando boa visibilidade, pois faz fundo com o bege e parte da imagem que é mais escura. O objetivo foi dar um bom contraste, usar cores agradáveis e informações que chame a atenção do leitor, instigando a atenção e o interesse do leitor.

A atividade foi realizada no power point e postada no Fórum Capa de Revista, onde inclui uma justificativa sobre minha ideia/conceito na diagramação da capa de revista, mais comentários/questões relativas à outra capa, elaborada por outro colega.

O produto ficou magnífico, foi uma atividade desafiadora, pois nunca fiz algo parecido, mas o design e organização das informações ficaram bem equilibrados e harmônicos. Essa atividade me conduziu a aprender na prática, onde na minha prática docente essa proposta foi inovadora, pois me possibilitou em pensar na produção de material didático que seja adequado ao público alvo ao qual atuo, possibilitando um material que desperte a atenção e propicie prazer no ato de aprender.

3. PROJETO DE TRABALHO

3.1 Tema: Os Jogos como recursos metodológicos na alfabetização.

3.2 Título: Os Jogos virtuais como recursos potencializadores de aprendizagem na alfabetização.

3.3 Identificação do problema

Um dos grandes desafios da educação hodierna se encontra no desafio de garantir uma educação de qualidade a todos. Nos últimos anos houve uma democratização da educação, ampliando o acesso ao espaço educativo. Apesar desse avanço a grande questão se encontra em garantir práticas educativas de qualidade, que conduza nosso estudante a aprender de forma significativa. A educação básica é o caminho para assegurar a todos os brasileiros a formação comum indispensável para o exercício da cidadania e fornecer-lhes os meios para progredir no trabalho e em estudos posteriores. (SAPIO, 2010)

Dentre os diversos níveis da educação básica, o início da educação fundamental é marcado pela introdução da criança ao universo do mundo letrado de forma sistemática na escola. Esse processo ocorre com a alfabetização, etapa importante da educação básica que permitirá ao educando interagir e ser incluído no universo letrado constituído pela cultura. Durante muito tempo a prática alfabetizadora no Brasil esteve pautada na busca de um método eficaz de alfabetização e na criação de materiais de alfabetização, como as cartilhas. É perceptível na história da alfabetização brasileira práticas mecânicas, descontextualizadas, superficiais e maçantes na prática educativa com os alunos. A partir dos dados educacionais é perceptível grandes problemas em relação a alfabetização dos indivíduos.

O processo de alfabetização perpassa pela compreensão e apropriação do código linguístico, alfabético e ortográfico, possibilitando ao indivíduo compreender a estrutura da língua, de como ela é constituída, permitindo com isso a construção com autonomia do sentido da língua e o seu uso.

Soares (2007) enfatiza que para se adentrar no mundo do conhecimento, o educando necessita do domínio da tecnologia da escrita, nesse caso o sistema alfabético e ortográfico, que se adquire no processo de alfabetização. Além disso, o aprendiz necessita ter o domínio de competências do uso dessas tecnologias, ou seja, saber ler e escrever em diferentes situações e contextos, processo que ocorre por meio do letramento.

O processo de aprendizagem da leitura e da escrita se torna um instrumento significativo que possibilitará o indivíduo acessar novas informações e de construir novos conhecimentos. A escrita é um instrumento que possibilita a entrada do aprendiz no mundo da comunicação escrita e da informação, possibilitando o acesso aos conhecimentos produzidos historicamente, culturalmente e socialmente, criando possibilidades para novas experiências e conhecimentos.

[...] a alfabetização se desenvolve no contexto de e por meio de práticas sociais de leitura e de escrita, isto é, através de atividades de letramento, e este, por sua vez, só pode desenvolver-se no contexto da e por meio da aprendizagem das relações fonema-grafema, isto é, em dependência da alfabetização (SOARES, 2004, p. 14).

No desenvolvimento do trabalho com a alfabetização é fundamental considerar a criança, as suas experiências, a sua fase, o modo de sentir e estar no mundo, pautando-se num processo alfabetizador que esteja em consonância com a vivência e realidade do educando. Durante muito tempo a educação pensou na questão do método de alfabetização, verificando qual daria conta de alfabetizar as crianças, permeando concepções pobres e mecânicas de alfabetização, que pouco considerava o aprendiz. Nas palavras de Ferreiro e Teberosky identifica-se essas críticas.

(...) as mudanças necessárias para enfrentar sobre bases novas a alfabetização inicial não se resolvem com um novo método de ensino, nem com novos testes de prontidão nem com novos materiais didáticos. É preciso mudar os pontos por onde nós fazemos passar o eixo central das nossas discussões. Temos uma imagem empobrecida da língua escrita: é preciso reintroduzir, quando consideramos a alfabetização, a escrita como sistema de representação da linguagem. Temos uma imagem empobrecida da criança que aprende: a reduzimos a um par de olhos, um par de ouvidos, uma mão que pega um instrumento para marcar e um aparelho fonador que emite sons. Atrás disso há um sujeito cognoscente, alguém que pensa que constrói interpretações, que age sobre o real para fazê-lo seu. (FERREIRO; TEBEROSKY, 1984, p. 25).

Como destacado, a alfabetização tem sido um dos problemas educacionais brasileiros, é perceptível grandes dificuldades nesse processo, onde crianças e jovens adentram aos outros níveis de ensino sem uma alfabetização adequada, apresentando uma ausência de letramento.

O processo de alfabetização necessita ser ressignificado para dar sentido a aprendizagem dos educandos, fugindo de práticas mecânicas, descontextualizadas e improdutivas. Nesse sentido, é necessário considerar a realidade dos alunos presentes no ciclo de alfabetização, considerando que são nativos digitais, que manuseiam as novas tecnologias com certa habilidade e familiaridade.

A partir do exposto e da análise de minha prática docente, a grande problemática que se apresenta é como utilizar as novas tecnologias no processo de apropriação do sistema de escrita e leitura. Sendo essas tecnologias presentes nas vidas das crianças, como podemos utilizá-las como recursos visando uma aprendizagem de qualidade. Quais as potencialidades das novas ferramentas tecnológicas para o desenvolvimento da alfabetização e aprendizagem dos indivíduos.

3.4 Levantamento de hipóteses e soluções.

A partir da identificação do problema é possível identificar algumas possibilidades de solução dele. Inicialmente a observação das práticas educativas e análise de dados das avaliações em relação a alfabetização e o letramento dos educandos. Esses dados favorecem a reflexão e identificação dos problemas relacionados a alfabetização.

O conhecimento a respeito dos educandos e o uso que fazem da tecnologia tende a possibilitar melhor análise sobre o papel da tecnologia e como aplicá-la no espaço da escola visando a construção de aprendizagens sobre a língua. Essas análises e conhecimentos tende a contribuir com a alfabetização e letramento dos estudantes na construção de projetos inovadores que explore as novas tecnologias, possibilitando aos educandos interagirem com a língua mediados pelos artefatos tecnológicos, propiciando maior participação e interação dos sujeitos do processo de aprendizagem.

Analisar as práticas e as razões do fracasso na alfabetização, como o estudo teórico sobre a temática, identificando as potencialidades das tecnologias na aprendizagem e a construção de um projeto inovador que pense no trabalho com a alfabetização a partir da exploração dos recursos da tecnologia tende a contribuir para a solução da problemática levantada.

Nesse sentido, a solução para a problemática levantada consiste na elaboração de um projeto inovador explorando o uso de jogos virtuais na alfabetização, pois esse

recurso pode auxiliar no trabalho pedagógico, tornando o processo educativo mais estimulante aos alunos.

3.5 Mapeamento do aporte teórico-científico

O referencial teórico do presente trabalho respalda-se na busca de estudos acadêmicos bem fundamentados e com relevância prática para aprofundar sobre a problemática levantada, permitindo o levantamento de instrumentos teóricos e práticos para o enfrentamento do problema, que se respalda no fracasso e engessamento do processo de alfabetização. Nesse sentido, o conhecimento sobre as novas tecnologias da informação e comunicação, como as potencialidades dos jogos na educação e as possibilidades de inclusão dos jogos virtuais no espaço da alfabetização pode colaborar com a qualidade da educação.

O autor Doriedson Alves de Almeida, traz significativas contribuições sobre alguns conceitos, usos e significados que permearam o processo de apropriação das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) pela escola pública no Brasil nas três últimas décadas. Aborda, de forma sintética, a crise educacional brasileira nesse período e a forma compartimentalizada como as TIC são percebidas nos currículos. Propõe uma transição que possibilite o avanço das práticas pedagógicas disciplinarizantes para uma perspectiva de apropriação cultural e crítica. Nesse sentido, o autor nos ajuda a perceber a complexidade da educação e essa crise educacional, pensando nas tecnologias como recursos dinamizadores de um processo mais significativo de aprendizagem.

A autora Magda Soares é outra especialista em alfabetização e vai permitir a reflexão sobre o conceito de alfabetização e suas peculiaridades, contribuindo para pensar a inclusão dos jogos no espaço da alfabetização.

Silveira (1998), contribui com intenso trabalho acadêmico em relação aos jogos computacionais como recursos de aprendizagem, estimulando o lúdico, a criatividade e a melhorar significativamente o processo de aprendizagem. O autor destaca que os jogos podem ser aplicados com inúmeros propósitos dentro do contexto educativo.

Vivemos numa era marcada por inovações tecnológicas, que tem alterado intensamente o modo de pensar, agir, se relacionar e viver a vida. As novas

tecnologias da informação e comunicação (TICs) revolucionaram a sociedade, trazendo novos paradigmas e práticas. Nesse contexto as tecnologias da informação e comunicação transformaram a sociedade, necessitando serem incorporadas nas práticas educativas.

As crianças de hoje não são iguais a de antigamente, pois o mundo é outro e se transforma permanentemente como novas realidades e criações. Hoje temos os nativos digitais, que manuseiam os artefatos digitais desde pequenos e com grande habilidade. Esses recursos tecnológicos são encantadores as crianças, devido as ricas possibilidades que apresentam, como meio de comunicação, vídeos e jogos.

Além dos jogos convencionais, é possível explorar as potencialidades dos jogos eletrônicos de maneira educativa e com finalidades na alfabetização, podendo agir como facilitadores do processo de ensino-aprendizagem. Na instituição escolar, devem deixar “de ser vistos apenas como entretenimento para serem vistos como ferramentas educacionais, aumentando o interesse dos alunos no processo de ensino-aprendizagem, de conceitos e conteúdos” (SANTANA, 2007, p. 66).

Por meio de atividades lúdicas pode-se colaborar significativamente com o desenvolvimento de diversas habilidades cognitivas, como a elaboração de conceitos, o reforço de conteúdo, a promoção da sociabilidade entre os alunos, além da criatividade, o espírito de competição e a cooperação. Friedimann (2012, p. 38) explicita:

através de um jogo ou brincadeira, as crianças são mais ativas mentalmente do que em exercícios intelectuais. Os jogos e brincadeiras são uma atividade importantíssima e merecem ser levados para a sala de aula para tornar a educação mais compatível com o desenvolvimento das crianças.

O jogo exerce uma fascinação sobre as pessoas, propondo desafios e levando os indivíduos a lutar pela vitória, procurando entender os mecanismos dos mesmos, o que constitui de uma técnica onde os alunos aprendem brincando. No entanto, os jogos devem ser vistos como apoio, auxiliando no processo educativo. É necessário conhecer os jogos e aplicá-los na prática educativa de forma pedagógica.

Aprender brincando e jogando é inteiramente saudável e contribui para o desenvolvimento cognitivo dos estudantes. Reconhecidos como um dos principais produtos da indústria criativa, os jogos têm a capacidade, não só de entreter, mas de

educar e ensinar de uma forma envolvente e prazerosa. A contribuição do jogo para a escola

ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, “sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo”. Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, proporcionando o exercício da função representativa, da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. (FORTUNA, 2000, p.10).

Alfabetizar e letrar a partir dos jogos e brincadeiras é um processo que pode ocorrer desde a mais tenra infância, possibilitando ao educando uma relação prazerosa com o meio que pertence, favorecendo a apropriação do código culturalmente criado e o seu uso nas relações sociais. A ludicidade é permeada de significativas potencialidades para a aprendizagem, devendo ser explorado no processo de alfabetização e letramento, dentro de uma perspectiva contextualizada e significativa a criança.

Os jogos são instrumentos e atividades riquíssimas que impulsiona o desenvolvimento de diversas competências e habilidades, favorecendo o processo de aprendizagem. “Jogo tem origem no termo latino *jocus*, que significa “gracejo, graça, pilhéria, escárnio, zombaria. Em latim, essa é a palavra originalmente reservada para as brincadeiras verbais: piadas, enigmas, charadas, etc”. [...] (FRIEDMANN 2006, p. 41-42).

O uso dos jogos no processo de alfabetização e letramento tem por objetivo despertar o prazer durante a atividade e possibilitar a interação do educando com o objeto de aprendizagem. Durante a prática de jogos, o professor deve ser um mediador que acompanha, observa, provoca os alunos, desafia, fazendo questionamentos durante o processo, permitindo que os alunos criem as suas hipóteses e formulem ideias, criando conhecimentos.

No jogo, a participação coletiva deve ser impulsionada, visando à busca de encaminhamentos e resolução de problemas. É por meio do jogo que é possível impulsionar as habilidades relacionais, como a cooperação, o companheirismo, a reciprocidade e a troca. Piaget (1975, p. 177) e Batista (1999, p. 88) consideram o jogo uma atividade vital e um dos elementos preponderantes do universo infantil, de fundamental importância para a humanização.

É necessário que os profissionais de educação perceberem o jogo como um recurso pedagógico e metodológico de aprendizagem. Segundo Santos (1998, p.50), o jogo

deve ser visto como uma atividade integrante do cotidiano infantil. Ele é um canal de comunicação que permite à criança a apropriação do mundo que, a princípio, e aparentemente, pertence somente aos adultos. O jogo não pode ser confundido também, principalmente por profissionais ligados à educação, com os esportes que são praticados atualmente e que revelam a forma nefasta e desumana de competição e individualismo na nossa sociedade estas atividades esportivas reproduzem e legitimam o nosso modelo social. O que importa é vencer, sejam quais forem os meios para se alcançar a vitória.

Considerar todas as manifestações da criança na prática educativa é essencial. Durante o jogo o educando se manifesta, interage, cria, recria, contextualiza o mundo, raciocina, reflete sobre as situações do jogo, cria hipóteses, realiza inferências e se conecta com o mundo.

O jogo pode contribuir muito para o processo educacional da criança. A expressão da criança deve ser respeitada na sua totalidade. Suas dúvidas e sugestões são muito importantes para o desenvolvimento das atividades. Ela deve expressar seus sentimentos através da fala, do gesto, da escrita, do desenho, colocando todo o seu conhecimento espontâneo em interação com o conhecimento dos companheiros, buscando uma sistematização, que é o objetivo da educação escolar (SANTOS, 1998, p. 58).

A partir dos estudos de Piaget (1975), o autor apresenta basicamente três tipos de estrutura que caracterizam o lúdico segundo as suas concepções, que são: os jogos de exercício, o jogo simbólico e os jogos com as regras. Segundo Piaget, cada uma delas surge de acordo com a fase desenvolvimento intelectual no qual se encontra a criança O jogo de exercício no período sensório-motor (0 a 2 anos). O jogo simbólico que é o faz de conta (de ficção, ou imaginação e de imitação) intenso no período pré-operatório (2 a 7 anos) e o jogo de regras que é a competição, bem presente no período das operações concretas (7 a 11-12 anos).

No jogo, a criança normalmente está inserida em um sistema de regras as quais compõem os diferentes jogos, independente de quem sejam os jogadores A imposição de regras está presente durante todo o percurso do jogo, sendo alteradas somente em comum acordo com todos os participantes. Portanto, o jogo torna-se um espaço e um momento de decisões pessoais e coletivas, além de relacionar-se com o outro (RIZZO, 2000, p 37).

O grande desafio na prática educativa consiste em alfabetizar a criança a partir do seu cotidiano e de suas experiências, considerando a aprendizagem social e respeitando o processo global de desenvolvimento da criança. A prática de jogos dinamiza a aprendizagem, torna o processo mais atrativo e motivador ao educando, gerando prazer e o desafio de se

aventurar no mundo da leitura e escrita. Para Aguiar (2002, p. 27), “o jogo é reconhecido como meio de fornecer a criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades”.

Friedmann (2012) explicita com base em suas pesquisas e estudo que por meio do jogo ou brincadeira, as crianças possuem mais proatividade, sendo mais ativa mentalmente. Tanto o jogo como a brincadeira são atividades essenciais e potencializadoras de múltiplas aprendizagens, devendo ser exploradas na sala de aula, tornando a educação mais compatível com o desenvolvimento da criança.

No processo de alfabetização algumas brincadeiras como trava-línguas, música, brincadeira de roda, contação de história são importantes para a apropriação do sistema linguístico, desenvolvendo a oralidade. Em relação aos jogos, é possível identificar o quebra-cabeça, o jogo da memória e o dominó como estimuladores do raciocínio, atenção, memorização e concentração.

O bingo de letras é um jogo potencializador de apropriação do sistema alfabético, estimulando a criança a reconhecer e nomear as letras. Cada jogo possui sua especificidade, podendo ser um recurso potencializador de aprendizagem, permitindo estimular a criança a trabalhar com regras e a ser inserido no mundo letrado.

Os jogos e as brincadeiras desenvolvem a imaginação das crianças, permitindo a elas aprenderem brincando. Almeida (1994, p.18) salienta que “o grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças”. É fundamental o uso de jogos na prática pedagógica, pois são instrumentos significativos na educação, que considera as especificidades da infância e proporciona um papel ativo ao estudante na construção de saberes, permitindo o exercício e o desenvolvimento integral da criança.

Partindo da pesquisa bibliográfica e de jogos virtuais disponíveis na internet, a partir de sites de jogos, foi possível identificar diversos jogos que contribui com o processo de alfabetização e letramento das crianças, apoiando o trabalho educativo em sala de aula por meio de atividades lúdicas.

3.6 Definição e descrição do produto

Nome do Projeto: Alfabetizando Jogando

Escola: Escola Municipal Visconde de Cairu

Público Alvo: 2º ano do ensino fundamental.

Perfil do público alvo: Alunos residentes na zona urbana, no município de São Paulo, pertencentes a famílias trabalhadoras. A turma possui 25 alunos, 12 meninos e 13 meninas. É heterogênea em relação ao nível de aprendizagem, possuindo no momento inicial do projeto 5 alunos alfabetizados, 16 alunos silábicos com valor e 4 alunos silábicos sem valor.

Professor regente da turma: Flavio Medeiros da Silva

Profissionais envolvidos: Professor regente da turma e professor de informática educativa.

Carga horária: O projeto desenvolveu-se através de 10 aulas de 45 minutos cada.

Conteúdos explorados e contextualizados: Trabalho com a língua, alfabetização, contextualização da escrita e leitura de palavras por meio de jogos educativos.

Descrição da atividade: A proposta da atividade está no uso de jogos virtuais como recurso metodológico na prática de assimilação do código escrito e linguístico. Nesse sentido, os alunos são inseridos a cultura escrita e digital a partir do desafio propiciado pelos jogos, movendo várias capacidades da criança e permitindo a essa criar as suas hipóteses sobre a construção da língua e o seu uso no cotidiano. O desenvolvimento do projeto pautou-se em explorar atividades que colabore com o processo de alfabetização das crianças a partir do lúdico. Os alunos envolvidos são nativos digitais, pois tem intimidade com as novas tecnologias e as utiliza constantemente. Os alunos sem acesso as novas tecnologias em casa, possuem esse acesso na escola, por meio da aula de informática educativa, que ocorre uma vez por semana com duração de 1 aula. Além disso, o próprio professor regente da turma os conduz a atividades que faz uso das novas tecnologias. A atividade será mediada pelo professor regente, que vai problematizar situações do uso da língua, como construção de palavras e formas de comunicação, permitindo que a criança crie as suas hipóteses em relação a escrita das palavras. O processo educativo se pautará na dialogicidade, no trabalho colaborativo entre as crianças, onde o professor irá mediar e trazer questionamentos para que os alunos reflitam e construam suas hipóteses e conhecimentos sobre o sistema alfabético. O uso do computador, da internet e dos jogos virtuais, tende a colaborar com esse processo, pois são instrumentos de acesso a novas mídias, que quando bem utilizadas favorecem a

aprendizagem. Os jogos virtuais são muito bem aceitos pelas crianças, permitindo que elas interajam no processo de aprendizagem. Os jogos virtuais são objetos de aprendizagem que tende a colaborar com o trabalho do professor e a aprendizagem das crianças. Cada jogo explorado tende a colaborar com o processo de apropriação do código alfabético, de forma que conduza os estudantes a pensar, problematizar, relacionar conhecimentos que os alunos já possuem e criar outros conhecimentos. Os jogos foram selecionados a partir das potencialidades que cada jogo possui para contemplar os objetivos de aprendizagem desenvolvidos. A cada jogo o nível de complexidade vai se ampliando, permitindo a criança avançar nesse processo, além de ser desafiada a pensar novas possibilidades. Todo esse processo será mediado pelo professor que deve ser um observador atento e realizar os questionamentos, comentários e posicionamentos pertinentes, que ajude os alunos a resolverem o desafio promovido pelo jogo e avançar na construção do conhecimento.

Objetivos: Introduzir a criança ao universo linguístico; Desafiar a criança no contexto da língua e do código alfabético; Propiciar a interação da criança com a construção da língua escrita por meio de jogos virtuais interativos e desafiadores; Construção de conhecimentos sobre a língua.

Desenvolvimento: O trabalho será desenvolvido em etapas, com objetivos bem específicos, visando contemplar os objetivos gerais do trabalho educativo. A primeira etapa foi conduzida pelo professor regente no dia 10 de setembro de 2018, com duração de 2 aulas. Nessa proposta de atividade, o professor iniciou o seu trabalho na sala de aula organizando as crianças em grupo com 5 alunos. Nessa proposta de trabalho, os alunos trabalharam colaborativamente. É fundamental na organização dos grupos mesclar as crianças pelo nível de conhecimento alfabético que cada criança possui. Após a organização dos grupos, o docente iniciou a proposta mostrando aos estudantes cartazes com imagens. Nessa atividade o tema gerador foi alimentos e as imagens mostradas foram: brigadeiro, macarrão, arroz e pão. Nisso, cada grupo teve a incumbência de identificar o que há na imagem e foram convidados a pensar a forma que se escreve o alimento visualizado na imagem. Em discussão coletiva, os alunos construíram coletivamente a escrita da palavra, escrevendo em uma folha de sulfite, que em seguida, após os estudantes terminarem, foi digitada pelos alunos no computador, por meio do editor de texto word. O professor acompanhou a atividade num papel de observador e mediador do processo. Em seguida, cada grupo apresentou a imagem e a escrita realizada da palavra e o educador foi questionando o grupo sobre como escreveram a palavra, quais as hipóteses constituídas, se houve divergência na forma de escrever entre os integrantes do

grupo. Nesse processo, os educandos foram criando suas hipóteses sobre a língua escrita, sendo um momento frutífero onde o professor realizou as intervenções necessárias.

A segunda etapa foi realizada no dia 11 de setembro de 2018, com duração de 2 aulas, ocorrendo laboratório de informática com o auxílio do professor de informática educativa e a mediação dos trabalhos com o professor regente. Inicialmente houve um momento de conversa com os alunos sobre o uso das tecnologias. Se questionou se eles utilizam o computador em casa, se gostam de jogar, quais jogos jogam ou já jogaram. Os alunos citaram vários jogos que gostam, como Minecraft, Garfield, Jogos de Futebol, dentre outros. Sobre a questão do gosto pelos jogos, 100% da turma se manifestou gostar muito de jogar. Sobre o computador, 70% dos alunos possuem em casa com acesso à internet e utilizam diariamente, os outros 10% tem computador em casa, mas sem acesso à internet, e 20% não possui computador em casa, usando apenas na escola. A partir dessa avaliação diagnóstica o professor apresentou o primeiro jogo, chamado dominó de vogais. Nesse jogo o jogador deve ir encaixando as peças no local correspondente, associando a imagem com a palavra. Com isso a criança é conduzida a prática da leitura, associando os conhecimentos prévios a situação desafiadora apresentada. O jogo introduz a uma prática inicial de apropriação da escrita das palavras, introduzindo de forma sistemática esse processo de alfabetização e assimilação do código construído socialmente. A aceitação do jogo pelos alunos foi maravilhosa, interagiram muito e todos conseguiram completar o desafio proposto no jogo.

A terceira etapa ocorreu no dia 12 de setembro de 2018, com carga horária de duas aulas. Foi apresentado aos alunos o jogo “Qual é a Sílabas”, a funcionalidade, o objetivo do jogo e as regras. Nessa etapa o nível de complexidade em relação ao sistema alfabético aumenta, em comparação ao jogo anterior. Nesse jogo o aluno necessita perceber o papel das sílabas e sua relação com as letras e palavras. Foi apresentado uma imagem e algumas sílabas disponíveis, a partir dessas os alunos necessitam montar as palavras. Esse jogo trabalhou de forma didática e interativa a apropriação da formação das palavras e a escrita. Após a prática de jogos foi realizado uma avaliação do jogo, ao qual foi aprovado pela turma e os alunos que apresentaram maior dificuldade conseguiram resolver o desafio proposto pelo jogo a partir do trabalho colaborativo e reflexão sobre a escrita e as sílabas.

A quarta etapa se efetivou no dia 13 de setembro de 2018, no período de 1 aula. O jogo apresentado e trabalhado com os alunos foi o “Sopa de letrinhas”. Esse jogo é bem intuitivo e nele o jogador terá que ler atentamente a dica dada e formar a palavra correspondente com as letras que estão na sopa. Após formar 5 palavras, a sopa ficará pronta e o jogador deve derrubar as moscas para que elas não caiam no seu prato. O jogo trabalha o

raciocínio lógico, conduzido o aluno a um trabalho intelectual de pensar a palavra a partir da dica e ir fazendo a construção com o uso das letras, desenvolvendo a formação de palavras e o seu significado, levando o educando a perceber que cada palavra traz em si um conceito de algo.

A quinta etapa aconteceu no dia 14 de setembro de 2018, com duração de 1 aula. Nessa parte foi trabalhado um jogo que desenvolve a prática do ditado. Essa atividade permite a criança pensar sobre a escrita e fazer a relação entre a oralidade/escuta e a escrita. Foi explorado o jogo “ditado” que trabalhou a oralidade e a escrita das palavras, permitindo ao estudante mover os seus conhecimentos prévios e ser desafiado na construção mental e escrita da palavra, permitindo criar hipóteses sobre o sistema de escrita e leitura. No jogo o aluno necessitou se concentrar e ouvir a palavra que foi ditada, além de observar o desenho, não perdendo tempo para escrever corretamente a palavra ditada. O jogador tem 30 segundos para digitar cada palavra. O professor acompanhou o jogo e observou como o aluno se desenvolveu no jogo, dialogando e questionando o estudante, visando conduzi-lo a pensar sobre a escrita e a língua. Após o ditado, os alunos jogaram um divertido caça-palavras.

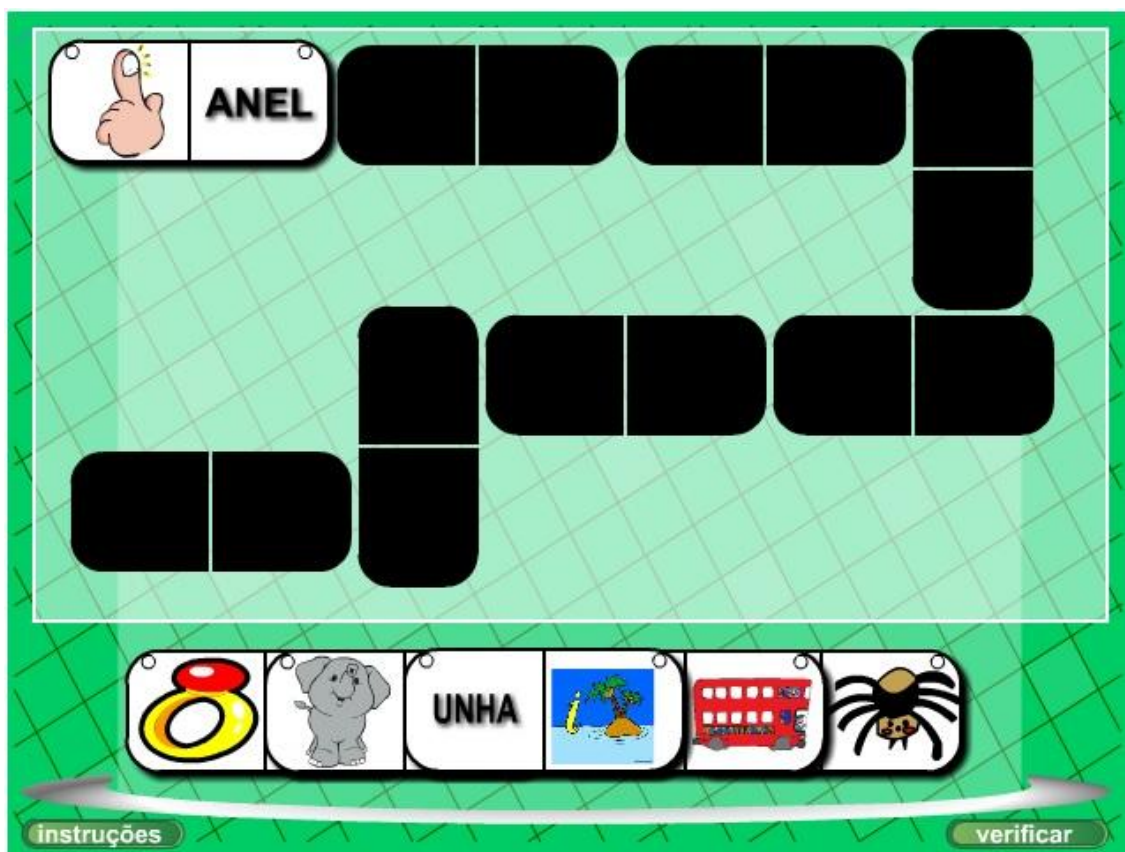
Na última etapa desse trabalho, que aconteceu em 17 de setembro de 2018, com duração de 2 aulas, foi explorado o jogo virtual Caça Palavras. Inicialmente se apresentou aos estudantes as regras, funcionalidades e objetivos do jogo. Esse desenvolve diversas habilidades, como a concentração, percepção, o vocabulário e o raciocínio. Nesse jogo o jogador é desafiado a ler e encontrar palavras em um emaranhado de letras, desenvolvendo a leitura. Esse tipo de jogo é indicado para os três anos iniciais do ensino fundamental, dinamizando a aprendizagem por meio do desafio e interação. Após a prática do jogo, os alunos realizaram uma avaliação do jogo e uma síntese do que puderem aprender e aperfeiçoar na aprendizagem da língua.

Cada jogo apresentado foi explorado pelos alunos com a prática de jogos, visando conceder o tempo à criança de explorar o jogo e aprender se divertindo de forma lúdica. Todos os jogos apresentados foram escolhidos a partir das potencialidades que possuem para o desenvolvimento da criança em relação ao sistema de escrita alfabética.

3.7 Documentação e registro.

A partir da proposta apresentada e sua realização na escola foi possível documentar e registrar o avanço das crianças a partir da realização dos desafios propostos nos jogos e da interação delas nas discussões propostas e avaliações do curso. O primeiro jogo apresentado e explorado foi o dominó das vogais.

Figura 1- Jogo Dominó das Vogais



Fonte: Site Jogos da Escola¹

A partir desse jogo os alunos exploraram a relação entre a leitura imagética e a escrita das palavras que conceitua os objetos ou seres apresentados no jogo. Essa associação permite aos educandos relacionar o som das palavras com a escrita, concedendo uma compreensão do sistema de escrita, o funcionamento do código escrito e alfabético. As crianças nessa prática demonstraram entusiasmo com a atividade, pois aprenderam brincando, e o brincar é uma

¹ ESCOLA, Jogos da. **Dominó de Vogais**. 2018. Disponível em: <<https://www.jogosdaescola.com.br/play/index.php/escrita/1471-dominio-das-vogais>>. Acesso em: 10 set. 2018.

atividade por excelência da infância. É por meio dele que a criança interage, participa, se constitui e aprende. Perceptível o entusiasmo e a alegria das crianças ao juntar as peças e relacionar imagem e escrita.

A turma apresentou grande facilidade no manuseio do jogo e na resolução do desafio. Os alunos com mais dificuldades foram ajudados pelos alunos com mais experiência, sempre sendo orientados a não dar resposta, mas a ajudar ao colega pensar para responder. Após a prática do jogo os alunos avaliaram o jogo positivamente, levantando que o jogo virtual é melhor que as atividades de papel, por apresentar mais realidade.

O segundo jogo trabalhado foi o “Qual é a Sílabas”, permitindo a criança fazer a relação entre as vogais e consoantes, entendendo que as palavras se constituem como um quebra-cabeças, sendo as sílabas as peças desse jogo.

Figura 2 – Jogo: Qual é a Sílabas?



Fonte: Site Jogos da Escola²

² ESCOLA, Jogos da. **Qual é a sílabas?** 2018. Disponível em: <<https://www.jogosdaescola.com.br/play/index.php/escrita/1067-qual-e-a-silaba>>. Acesso em: 10 set. 2018.

No jogo “Qual é a sílaba”, o grau de dificuldade aumentou, gerando desequilíbrio interior, algo necessário para mover as capacidades cognitivas e a reflexão dos alunos. O desafio provocou as crianças, instigou-as a se aventurar, a descobrir, a tentar e não ter medo de errar, pois tudo isso faz parte do aprendizado. O jogo foi bem instigante e motivador para as crianças, que se apresentaram concentradas e conectadas na atividade.

No terceiro jogo, nomeado como “Sopa de letrinhas”, os alunos desenvolveram o raciocínio no ordenamento das letras e palavras, criando hipóteses e a testando durante o jogo. A turma apresentou grande participação, desenvolvendo um trabalho colaborativo. Cada aluno apresentava a sua hipótese para realização do desafio. Nessa vivência o professor questionava os alunos as razões que os levava a afirmar sobre como responder ao desafio. O interessante é que na medida que iam apresentando os argumentos, os colegas iam dialogando e construindo colaborativamente o conhecimento. Os alunos se saíram muito bem, conseguindo avançar no processo de apropriação da língua.

Figura 3 – Jogo: Sopa de Letrinhas



Fonte: Site Escola Games³

No jogo “ditado”, os alunos se apresentaram bem alegres, expressando que gostam de ditado e o que mais intrigou foi um ditado em forma de jogo, pois a turma expressou que só

³ GAMES, Escola. **Sopa de Letrinhas**. 2018. Disponível em: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/sopaLetrinhas/>>. Acesso em: 11 set. 2018.

tinham participado de ditados da forma convencional, onde o professor dita e o aluno escreve. O jogo exigia concentração, atenção e agilidade. Foi um desafio para as crianças, mas muito bem aceito, onde o professor mediava as tentativas das crianças e as que apresentavam dificuldades eram instigadas a pensar e tentar outras vezes, sempre o professor mediando, dando dicas e ajudando a criança a construir sua significação da língua.

Figura 4 – Jogo Ditado



Fonte: Site Escola Games⁴

Os alunos avaliaram positivamente o jogo, solicitando mais tempo para jogar. Num primeiro momento cada criança jogou individualmente, mas posteriormente formamos duplas, onde um ajudava o outro a escrever a palavra, permitindo o desenvolvimento da autonomia e do trabalho colaborativo.

No último jogo trabalhado neste projeto, os alunos tiveram acesso ao jogo caça palavras. Eles tiveram que explorar as habilidades e conhecimentos desenvolvidos e praticados jogos anteriores. Desenvolveu-se a partir da prática desse jogo a concentração, a percepção, o vocabulário e o raciocínio lógico.

⁴ GAMES, Escola. **Ditado**. 2018. Disponível em: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/ditado/>>. Acesso em: 11 set. 2018.

Figura 5 – Jogo Caça Palavras



Fonte: Site Escola Games⁵

As crianças foram questionadas se já jogaram um caça palavras por meio de um jogo virtual, todas foram unânimes em dizer que só tiveram acesso a esse jogo por meio de material impresso. Eles relataram que o jogo virtual de caça palavras é muito melhor, pois concede a sensação de que você realmente está em um jogo. O fundo musical apresentado durante o jogar foi outro aspecto destacado pelas crianças como positivo, pois ela dá um clima para o jogador avançar. Os alunos apresentaram que dos jogos que eles jogaram esse foi mais desafiador, pois necessita a criança desenvolver muito o raciocínio lógico e a concentração, aspectos que devem ser explorados desde a educação infantil e perdurar por toda a vida.

⁵ GAMES, Escola. **Caça palavras**. 2018. Disponível em: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/cacaPalavras/?deviceType=computer>>. Acesso em: 11 set. 2018.

3.8 Descrição e análise dos resultados

A atividade foi desenvolvida numa turma mista, com crianças de 2º ano do ensino fundamental com 25 alunos. A turma é heterogênea em relação ao nível de aprendizagem. Inicialmente antes da aplicação do projeto a turma era composta por 5 alunos alfabetizados, 16 alunos silábicos com valor e 4 alunos silábicos sem valor.

Após a aplicação do projeto foi aplicado nova sondagem, onde obtivemos o avanço na aprendizagem, com 9 alunos alfabéticos, 12 alunos silábicos com valor e 2 alunos silábico sem valor.

A interação e participação do grupo de alunos no projeto foi intensa, onde as crianças se apresentavam animadas com a atividade. Na primeira atividade em grupo foi perceptível um trabalho colaborativo, onde houve a ajuda mútua, a reflexão e discussão em como se escrevia a palavra apresentada na imagem.

A discussão coletiva da turma foi muito rica, pois os educandos apresentaram as suas hipóteses da escrita e com a intervenção do professor foi se construindo coletivamente o entendimento da escrita das palavras, havendo o questionamento do porquê se escreve assim, além da análise fonética.

Posteriormente os alunos foram direcionados ao laboratório de informática, algo que já expressou a alegria das crianças, pois mostraram que adoram as tecnologias, são nativos digitais, manuseiam desde cedo artefatos tecnológicos.

Na discussão sobre os jogos, os professores perguntaram quem tem o hábito de jogar pelo computador. Da turma, 90% apresentou que joga em casa e apenas 10% não desenvolve essa prática, pois não possui computador em casa.

Os alunos apresentaram na discussão vários jogos, que os professores nunca ouviram falar, daí ressalta-se que o processo de aprendizagem não é unilateral, mas dinâmico e interativo, pressupondo troca. Considerar os conhecimentos e experiências das crianças é fundamental na prática educativa e foi primordial na realização desse trabalho.

Na prática de jogos os alunos apresentaram maior interesse e participação, se sentindo protagonistas do processo. A experiência de aprendizagem com os jogos, tornaram a aula mais encantadora e interativa, despertando o interesse dos estudantes, fugindo de práticas mecânicas, inexpressivas e sem significância aos estudantes.

A experiência prática com os jogos permitiu um alfabetizar que utilizou a linguagem da cultura digital ao qual os alunos são participantes. É fundamental considerar a realidade cultural da criança, visando partir disso para desenvolver a prática educativa.

As novas tecnologias da informação e comunicação vieram para transformar as experiências educativas e os jogos virtuais possibilitaram experiências significativas aos educandos, permitindo que essa criança aprenda com mais autonomia e alegria, favorecendo o sucesso da aprendizagem.

A alfabetização e o letramento são práticas diferentes, mas que devem ser trabalhadas conjuntamente. É fundamental alfabetizar letrando e letrar alfabetizando, conforme destaca os autores que fundamentaram o presente trabalho. Para práticas significativas identificou-se a necessidade de considerar a vivência da criança, suas experiências e especificidades da idade. Somente considerando essas questões é possível planejarmos uma prática pedagógica que atinja a criança e propicie aprendizagem.

A partir do projeto de trabalho com os alunos, se ampliou a compreensão sobre o lúdico, como uma atividade fundamental da infância. A ludicidade traz em si inúmeras possibilidades da relação da criança com si e com o outro, favorecendo a aprendizagem de regras, da cultura, da construção da identidade, gerando prazer, a realização, reforçando a autoestima e a aprendizagem dos indivíduos.

No lúdico a criança apreende a cultura, como se torna produtora de cultura. As atividades lúdicas favorecem o faz de conta, a imaginação, a criatividade, a criação de novos papéis e regras construídas pela criança. O jogo, as brincadeiras, a dança e a música são atividades lúdicas que concede as crianças interagirem com o mundo, desenvolvendo a autonomia e o protagonismo dos educandos.

É possível inferir com o desenvolvimento da atividade que o lúdico é a linguagem da criança e a sua utilização na alfabetização torna-se um instrumento muito valioso de aprendizagem. Ao utilizar o lúdico o professor consegue atingir a criança, tornando o processo de alfabetização e letramento mais agradável aos educandos.

Um dos problemas educacionais são as práticas ainda existentes que desconsidera os educandos no processo educacional. É perceptível práticas no ciclo de alfabetização marcadas pela memorização de letras e sílabas, sem conexão com a realidade e de maneira extremamente descontextualizada. Além disso, práticas de valorização da cópia de texto e de exercícios maçantes e repetitivos, que em nada auxilia no processo de letramento.

É fundamental a reflexão sobre o fracasso de práticas de alfabetização, do porquê o aluno não aprende ou apresenta desinteresse no ato de aprender. A pesquisa possibilitou

identificar que parte desses problemas advêm de práticas desconexas, unilateral, sem dialogicidade e que desmotiva a criança. O lúdico desperta, encanta, fascina, desafia, problematiza e conduz o aluno a viagem sobre o mundo e a língua.

Os objetivos do trabalho foram alcançados, pois confirmou as potencialidades do lúdico na construção de conhecimento sobre o código linguístico e o uso social da língua em seus diversos contextos. Houve significativa melhora na turma identificada, ao qual foi aplicado o projeto. As crianças demonstraram maior interesse e participação nas aulas a partir da incorporação das novas tecnologias na prática educativa.

Os jogos virtuais explorados durante o trabalho despertaram a curiosidade dos educandos, gerando desafio, curiosidade, resolução de problema e reflexão sobre a língua. O uso das tecnologias deve ser explorado pedagogicamente, devendo o professor possuir domínio dessas ferramentas e objetos de aprendizagem, mediando o contato dos educandos com os jogos e situações problemas que se apresentam.

A turma participante do projeto didático apresentou maior concentração e disciplina na realização das etapas. Durante as aulas convencionais é perceptível maior agitação, desconcentração e indisciplina por parte da turma. O interessante em se destacar a partir da observação realizada é que o grupo de alunos apresentou mais foco, interesse e participação nas atividades propostas.

A luz da contribuição de diversos autores renomados e com intensa pesquisa na área, além da prática educativa desenvolvida, foi possível produzir reflexões sobre práticas mais lúdicas no ato de alfabetizar e letrar. Foi possível proporcionar o entendimento da ludicidade e sua participação dentro do processo de alfabetização, produzindo reflexões, conhecimentos, e práticas que ressignifique e melhore qualitativamente as práticas de alfabetização e letramento, contribuindo assim para uma melhor inserção da criança no universo letrado.

As reflexões e práticas aqui relatadas e realizadas permitiram pensar em experiências inovadoras no processo de alfabetização e letramento das crianças, que ultrapassa os recursos convencionais, possibilitando explorar as brincadeiras, os jogos e as novas tecnologias como instrumentos de aprendizagem. É possível alfabetizar e letrar brincando, cantando, jogando e dialogando. Nesse sentido, é fundamental a formação do professor em conhecer as potencialidades do lúdico e a sua necessidade na prática educativa.

É fundamental os educadores planejar as suas ações explorando o lúdico e as novas tecnologias como recurso de reflexão sobre a língua e a possibilidade de seu uso na realidade social. Como um jogo virtual, um objeto de aprendizagem é possível ser utilizado para alcançar determinados objetivos de aprendizagem? As possibilidades são inúmeras e o fruto

desse trabalho possibilitou apontar que o uso adequado de jogos virtuais e a utilização das novas tecnologias da informação e comunicação tende a colaborar com a construção de práticas educativas mais dinâmicas e significativas aos educandos.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, J. S. **Jogos de conceitos: leitura e escrita na pré-escola**. 4 ed. Campinas: Papirus, 2002.
- ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1994.
- BEHRENS, Marilda Aparecida. **O paradigma emergente e a prática pedagógica**. Petrópolis: Vozes, 2005.
- ESCOLA, Jogos da. **Dominó de Vogais**. 2018. Disponível em: <<https://www.jogosdaescola.com.br/play/index.php/escrita/1471-domino-das-vogais>>. Acesso em: 10 set. 2018.
- ESCOLA, Jogos da. **Qual é a sílaba?** 2018. Disponível em: <<https://www.jogosdaescola.com.br/play/index.php/escrita/1067-qual-e-a-silaba>>. Acesso em: 10 set. 2018.
- FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1984.
- FORTUNA, Tânia Ramos. **Formando professores na Universidade para brincar**. In: Santos, Santa Marli Pires dos (org). A ludicidade como ciência. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1998.
- FRIEDMANN, Adriana. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo: Moderna, 2006.
- FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão**. São Paulo: Moderna, 2012.
- GAMES, Escola. **Caça palavras**. 2018. Disponível em: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/cacaPalavras/?deviceType=computer>>. Acesso em: 11 set. 2018.
- GAMES, Escola. **Ditado**. 2018. Disponível em: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/ditado/>>. Acesso em: 11 set. 2018.
- GAMES, Escola. **Sopa de Letrinhas**. 2018. Disponível em: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/sopaLetrinhas/>>. Acesso em: 11 set. 2018.
- LORENZATO, S. **Por que não ensinar geometria?** Educação Matemática em Revista. Sociedade brasileira em Educação Matemática – SBEM. Ano III. 1º semestre 1995.
- MORAN, José Manuel et al. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 6. ed. Campinas: Papirus, 2000.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

RAMAL, Andrea Cecília. **Educação na Cibercultura - Hipertextualidade, Leitura, Escrita e Aprendizagem**. São Paulo: Artmed, 2002. 268 p.

RIZZO, Gilda. **Creche: organização, currículo, montagem e funcionamento**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

ROJO, R. **Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola**. São Paulo: Parábola, 2012.

SANCHO, J. M. (org.). **Para uma tecnologia educacional**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2001.

SANTAELLA, Lúcia. **Games e comunidades virtuais**. 2004. Disponível em: <http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>. Acesso em: 23 set. 2018.

SANTANA, Leovigildo Samuel. **Os jogos na era do aluno virtual: brincar e aprender**. 2007.156f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade do Oeste Paulista, Presidente Prudente, SP, 2007.

SANTOS, C. A. dos. **Jogos e atividades lúdicas na alfabetização**. Rio de Janeiro: SPRINT, 1998.

SAPIO, Gabriele. **A LDB e a Constituição Brasileira de 1988: Os Dois Pilares da Atual Legislação Educacional Nacional**. 2010. Disponível em: http://www.iunib.com/revista_juridica/2010/11/19/a-ldb-e-a-constituicao-brasileira-de-1988-os-dois-pilares-da-atual-legislacao-educacional-nacional/. Acesso em: 01 set. 2018.

SOARES, Magda. **Letramento e alfabetização: as muitas facetas**. Revista Brasileira de Educação. São Paulo, n. 25, p. 5-17, jan./abr. 2004.

_____. **Alfabetização e letramento**. 5ª Ed. São Paulo: Contexto, 2007.