

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CENTRO DE TECNOLOGIA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Tatiele D'Avila Soares

**JOGOS ONLINE COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM LÚDICA
NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

Cachoeira do Sul, RS
2018

Tatiele D´Avila Soares

**JOGOS ONLINE COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM LÚDICA NO
PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

Artigo de conclusão de curso apresentado ao Curso de Especialização em Mídias na Educação (EaD) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Mídias na Educação**

Orientador: Prof. Dr. Luís Alvaro de Lima Silva

Cachoeira do Sul, RS
2018

Tatiele D'Avila Soares

**JOGOS ONLINE COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM LÚDICA NO
PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

Artigo de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Mídias na Educação (EAD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de **Especialista em Mídias na Educação**.

Aprovado: em 20 de dezembro de 2018.

LUÍS ALVARO DE LIMA SILVA, Dr. (UFSM)
(Presidente/Orientador)

FELIPE MARINS MÜLLER, Dr. (UFSM)

MARY LÚCIA PEDROSO KONRATH, Msc. (UFSM)

Cachoeira do Sul, RS
2018

JOGOS ONLINE COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM LÚDICA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO¹

ON LINE GAMES AS PLAYFUL TOOLS IN THE LITERACY PROCESS

Tatiele D'Avila Soares²
Luís Alvaro de Lima Silva³

RESUMO

Este artigo analisa o uso dos jogos online no processo de aprendizagem de crianças do Primeiro Ano do Ensino Fundamental da rede privada. A pesquisa buscou utilizar de jogos de alfabetização como recurso de fixação e assimilação dos conteúdos propostos no decorrer do processo de aquisição da linguagem oral e escrita. No trabalho realizado, as crianças exploraram jogos online disponíveis na internet para a fixação das atividades trabalhadas em sala de aula. A partir disso, foi possível observar que a evolução das crianças a partir do uso de jogos online foi de grande valia, contri buindo de forma significativa e prazerosa para que as crianças superassem as dificuldades e construíssem estratégias positivas de construção da sua alfabetização. Em geral, este trabalho demonstra que as mídias da informática podem ser aliadas na melhoria contínua do processo ensino-aprendizagem para que as crianças aprendam de forma lúdica, com a observação e interação do professor.

DESCRITORES: Jogos online. Processo de Alfabetização. Informática.

ABTRACT

This paper analyzes the use of virtual games on the learning of children in the first year of the Elementary School private network. The research pursues to assist in the literacy process with the use of games with the fixation and assimilation of the contents proposed during the acquisition of oral and written language.. In this work, the children explored the online games available on the internet to perform the activities in the classrooms. Onwards, it was possible to observe that the evolution of the children from the use of online games was highly significant, contributing as a pleasurable way for children overcome their difficulties and have positive strategies in the construction of their literacy. Overall, this work demonstrates that computer media can be combined in the continuous improvement of the teaching-learning process so that children learn in a playful way, with teacher observation and interaction.

KEYWORDS: Online games. Literacy Process. Computing.

¹ Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), como requisito parcial à obtenção do título de Especialização em Mídias na Educação.

² Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professor Orientador, Doutor, Universidade Federal de Santa Maria.

1. INTRODUÇÃO

O processo de alfabetização é um momento mágico da descoberta do mundo letrado para as crianças. É neste período que os recursos digitais podem auxiliar na sala de aula, tornando este ambiente mais lúdico, atrativo e prazeroso. Com o impacto das novas tecnologias e da internet em nossas vidas, e em particular nas nossas escolas de Ensino Fundamental, é possível utilizar a mídia da informática e seus recursos como forma de apoiar e incrementar a aprendizagem dos alunos. Segundo Moran “As tecnologias nos permitem ampliar o conceito de aula, de espaço e tempo, de comunicação audiovisual, e estabelecer pontes novas entre o presencial e o virtual, entre o estar juntos e o estar conectados a distância” (2000, p.12).

No contexto de processos de alfabetização e letramento, os educandos já ingressam no ambiente escolar dominado as tecnologias. Desta forma, os educadores precisam continuamente repensar sobre a prática docente, na qual a inserção das tecnologias no ambiente escolar. Essa introdução das tecnologias no ambiente escolar tem sido de grande valia. Além do mais, sua utilização vem contribuindo não apenas para a alfabetização dos alunos, como também para o seu letramento.

Este estudo é motivado e justificado a partir da prática que é desenvolvida cada vez mais por muitos professores do Ensino Fundamental, assim como este professor. Em especial, por meio da atuação deste profissional que surge a vontade de investigar sobre a alfabetização e o uso de jogos online como ferramenta de aprendizagem. Sendo assim, o tema deste trabalho busca conhecer os níveis de aprendizagem (Pré-Silábico, Silábico, Alfabético e Alfabetizado), dos alunos e compreender os efeitos do uso dos Jogos Online no processo de ensino aprendizagem destas crianças.

Assim como outros professores, a atuação desta professora em turmas de alfabetização está iniciando. Por este motivo, juntamente com as crianças do Primeiro Ano e a professora, este trabalho reflete na descoberta voltada para o encantamento da alfabetização, como um processo que deve ser vivenciado pelas crianças de forma lúdica.

O processo de alfabetização é um momento de descoberta e encantador na vida das crianças. Por meio deste processo de alfabetização, a criança cria,

recria, imagina e se torna protagonista do seu processo de construção da leitura e escrita. Ele se torna um momento de descoberta do mundo letrado e de grandes expectativas para as crianças que estão ingressando nos anos iniciais do ensino fundamental. Nesse sentido, tal processo deve ser encarado pelo professor com seriedade, onde o mesmo possa buscar diversas ferramentas e ações que contribuam para que a aprendizagem do aluno seja significativa.

Existem muitos estudos e pesquisas que foram realizados e tornam de como se dá o processo de alfabetização, todos com suas contribuições. Porém, acreditamos ser a partir dos estudos de Ferreiro e Teberosky (1980) que começamos a ter uma nova visão em relação a essa construção, entendendo que a criança formula e cria suas próprias hipóteses, tendo nesse processo não somente a sua alfabetização, mas também o letramento, o qual é entendido como uma forma de aprender a ler e escrever e usar essas atribuições nas práticas sociais. Assim, segundo nos coloca Batista et al. (2008, p. 11):

Entende-se **alfabetização** como o processo específico e indispensável de apropriação do sistema de escrita, a conquista dos princípios alfabéticos e ortográficos que possibilitam ao aluno ler e escrever com autonomia. Entende-se **letramento** como o processo de inserção e participação na cultura escrita. Trata-se de um processo que tem início quando a criança passa a conviver com as diferentes manifestações da escrita na sociedade (placas, rótulos, embalagens comerciais, revistas). Assim entende-se que a ação pedagógica mais adequada e produtiva é aquela que contempla, de maneira articulada e simultânea, a alfabetização e o letramento.

É importante ressaltar que compreendemos que o processo de alfabetização deva ser o mais lúdico possível, que se inicie a partir do interesse do aluno, assim como possa ser construído juntamente com ele a partir de suas hipóteses.

Neste contexto, este trabalho está fundamentado nos estudos de Ferreiro (1980, 1987 e 2011) e Teberosky (1987), que nos ajudam a compreender o processo de alfabetização e as novas percepções de entender a criança nessa etapa de aprendizagem. Em geral, essas autoras se preocupam em discutir uma nova visão em relação à construção da leitura e da escrita, percebendo os alunos como os principais agentes desse processo. Além disso, professores podem ter a partir do estudo de suas pesquisas e pensar novas metodologias incluindo novas possibilidades que permitam novas aprendizagens.

É no processo de alfabetização que a criança formula hipóteses a partir de seus conhecimentos sobre a linguagem e através das representações sobre o sistema alfabético de escrita. Neste sentido, para Ferreiro: “[...] alfabetização é um processo que exige a informação social veiculada já que muitas das propriedades da língua escrita só podem ser descobertas através de outros informantes e da participação em atos sociais onde a escrita serve para fins específicos (1980, p. 32)”.

O indivíduo está imerso em um mundo letrado, rodeado de estímulos, portadores de texto, etc, o que permite que ele reconheça os símbolos e seus significados antes mesmo do início do processo de alfabetização.. A partir do aprofundamento deste referencial teórico da psigenética da linguagem escrita o professor imbuído do processo de alfabetização pode refletir sob novas formas que facilitem a construção da leitura e da escrita, percebendo as necessidades de cada um dos seus alunos e observando em que momento do processo cada um se encontra. . Assim, o professor precisa ser o mediador desse processo, e terá que conhecer e se aprofundar nessas relações para melhor construir juntamente com o aluno a alfabetização dos mesmos.

Desta forma, surge como a escolha do tema o uso dos Jogos Online no processo de alfabetização. Neste contexto, neste artigo apresenta um estudo com 25 (vinte e cinco) alunos de 6 (seis) a 7(anos) do 1º ano do Ensino Fundamental da rede privada.

. Os alunos já ingressam na escola com um vasto conhecimento e manuseios da mídia, através do celular, computadores e outros mecanismos. Nos quais possibilitam ao aluno o acesso aos jogos online e vídeos educativos.

No processo de alfabetização, se faz necessário proporcionar à criança acesso aos mais variados atos de leitura e de escrita, em atividades reais e significativas, não apenas com propósito de ensinar a ler e a escrever, mas também fazendo com que ela se envolva em práticas sociais de leitura e escrita, ou seja, desenvolvendo-se como um ser letrado. Além do processo de construção da leitura da escrita, as demais áreas do conhecimento precisam ser estimuladas com igual ou relevância. O professor tem a tarefa de proporcionar para as crianças atividades significativas para contribuir no desenvolvimento infantil de uma forma agradável e participativa.

Antigamente os únicos recursos disponíveis dentro das escolas, e até mesmo fora da escola, eram recursos impressos como o lápis e o papel. Com o passar dos anos foram surgindo as máquinas de datilografar até o surgimento dos computadores. Se o computador na atualidade se faz tão necessário para o trabalho e para a nossa vida social, por que não utilizá-lo nas atividades de alfabetização tornando esse processo prazeroso para o aluno?

2. O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NO CONTEXTO DOS ANOS INICIAIS

A palavra *letramento* surgiu na segunda metade dos anos oitenta, inicialmente presente nos discursos dos especialistas das áreas da Educação e das Ciências Linguísticas. Uma das primeiras aparições do termo deu-se no livro *No mundo da escrita: uma perspectiva psicolinguística*, de Mary Kato (2003), a qual postulou que a língua falada, culta, resulta por consequência do letramento.

E Tfouni (2002) distingue alfabetização de letramento, referindo-se a primeira como um processo de aquisição de habilidades requeridas para a leitura e escrita, enquanto que o letramento é conhecer e fazer uso da função escrita social. Hoje, o significado que atribui-se a esse termo traduz literalmente a palavra inglesa *literacy* para língua portuguesa, a qual revela o estado ou condição que assume o sujeito a interagir com a leitura e a escrita.

O que justifica e valoriza o recente surgimento do termo letramento, bem como sua apropriação às questões pedagógicas, pode ser designado pelo enfrentamento da nova realidade social. Nesta, não basta apenas saber ler e escrever, mas saber fazer uso disso, respondendo às exigências de leitura e escrita que a sociedade continuamente faz.

Kleiman (1995, p.32) registra que o conceito de letramento surgiu “[...] justamente da necessidade de separar os estudos sobre o impacto social da escrita desde o século XVI - como as mudanças políticas, sociais, econômicas e cognitivas relacionadas com o uso extensivo da escrita nas sociedades tecnológicas - dos estudos sobre alfabetização”.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN (BRASIL, 1997), o letramento refere-se às práticas discursivas que precisam da escrita para torná-las significativas, mesmo que ainda que não envolvam as atividades específicas do ler ou escrever.

Move-nos a certeza de que o domínio da cultura letrada abre a cada sujeito um leque maior de possibilidades de compreensão do real e de exercício da cidadania. Por essas razões, aqueles que envolvem com a educação de crianças precisam estar cientes de seu papel na formação de leitores e, principalmente, ser também leitores [...] assim, quem não lê não pode incentivar outros a lerem (AGUIAR, 2001, p.7).

Diante disso, cabe destacar que só ensinamos um valor para os alunos, quando o mesmo tem grande importância ao nosso convívio humano, considerando que vivemos em uma sociedade em que a escrita está por toda parte, e as pessoas têm que “se virar” no cotidiano, independente de saberem ler ou escrever, independentemente de terem frequentado uma escola.

Portanto, há muitas pessoas chamadas analfabetas que são letradas, embora não tenham sido escolarizadas. Convivem em contato com a escrita, tomam ônibus, manuseiam dinheiro, entre outros. Lendo mediadas pelas cores, pelos algarismos e até pelas letras. Por isso, letrar-se é um processo que acontece na escola, na igreja, no sindicato ou em outras instituições; é um conceito mais amplo que se alfabetizar, que se dá, sistematicamente, na escola.

O que justifica e valoriza o recente surgimento do termo letramento, bem como sua apropriação às questões pedagógicas, pode ser designado pelo enfrentamento da nova realidade social. Nesta, não basta apenas saber ler e escrever, mas saber fazer uso disso, respondendo às exigências de leitura e escrita que, continuamente, a sociedade faz.

Letramento pode ser entendido como lazer, prazer, histórias que levam a criança a lugares desconhecidos e que fazem dos personagens amigos; é usar a escrita para se orientar no mundo, nas ruas, como todos os sinais de trânsito; para receber instruções e encontrar o tesouro tão bem escondido; montar um brinquedo; tomar um remédio.

A noção de letramento está associada ao papel que a linguagem escrita tem na nossa sociedade. Logo, o processo de letramento não se dá somente na escola. Os espaços que frequentamos, os objetos, e os livros a que temos acesso, as pessoas com quem convivemos, também são agências e agentes de letramento.

Alfabetizar seria proporcionar exercícios e atividades para o despertar e o conhecimento da leitura e da escrita, ninguém ensina ninguém mas é no exercício, interação com as letras e escritas e na mediação do professor que se aprende.. A leitura e a escrita são fundamentais para que possamos agir com autonomia na nossa sociedade. O significado da palavra “alfabetizado” é mais amplo, não se limitando ao domínio da escrita. Um sujeito plenamente alfabetizado é aquele que além de dominar as letras e os sinais de pontuação, domina também as formas de discurso, as condições e situações de uso.

Dessa maneira, “alfabetizar-se, deixar de ser analfabeto, tornar-se alfabetizado [...] tem consequência sobre o indivíduo e alteram seu estado ou condição em aspectos sociais, culturais, políticos, cognitivos, linguísticos e até mesmo econômicos” (SOARES, 1998, p.17-18). Letrar seria levar essa pessoa não só a ler e escrever, mas praticar isso.

Pesquisas na área da linguagem tendem a reconhecer que o processo de letramento está associado tanto à construção do discurso oral como do discurso escrito (BRASIL, 1998, p.121).

O entendimento que se tem acerca de letramento, portanto, não está centrado na apropriação gradativa e constante de signos. Mais que isso, deseja-se que os alunos se relacionem com sua língua materna, uma vez que o sujeito se constitui na interação com objeto.

Sendo assim, a apropriação dos conhecimentos sobre a linguagem é fundamental para o processo de alfabetização, visto que o objeto é possibilitar ao aluno múltiplas vivências que ele seja efetivamente um usuário da língua.

Faz-se necessário que as novas posturas e concepções sejam compreendidas e adotadas pelos docentes principalmente pelo processo de aprender e ensinar, porque a maioria das propostas de alfabetização está vinculada às cartilhas que são métodos sequenciais, sendo a aprendizagem da leitura e da escrita reduzidos pelos exercícios mecanizados e repetitivos. A alfabetização vai além da aprendizagem de um código de transcrição. Ela é a construção de um sistema de representação, um longo processo que necessita ser interiorizado pelo ser para a real construção, mas também depende da interação que o sujeito faz com o mundo. É a leitura da realidade que nos cerca e contribui para desenvolver a capacidade das crianças na maneira de compreender o mundo.

Para Ferreiro (2011), a instituição social criada para controlar o processo de aprendizagem é a escola. Logo, a aprendizagem deve realizar-se nela.

Inserido nesse contexto, percebe-se que o desenvolvimento da leitura e da escrita podem ocorrer antes da escolarização, à escola é quem pode mediar o processo de aprendizagem oferecendo acompanhamento sistemático e o atendimento adequado de acordo com a necessidade De cada aluno.

A alfabetização é um processo dinâmico e contínuo, e não se restringe apenas à leitura e a escrita de palavras e dos textos. É necessário propiciar às crianças atividades desafiadoras e prazerosas (LEMLE, 1995).

É nesse sentido que precisamos conhecer a criança e levar em conta o seu desenvolvimento cognitivo, para que, desta forma, a construção da aprendizagem possa ultrapassar o treino e a memorização. A criança é construtora do conhecimento desde que nasce e, assim, consegue compreender o mundo que a rodeia e descobrir respostas para suas curiosidades e o sistema de escrita é uma delas.

Conforme Aguiar (2001, p.59), no período da alfabetização, “[...] as crianças estão aprendendo a simbolizar ou significar o mundo a partir da conquista dos códigos da leitura e da escrita”. Vygotsky (apud AGUIAR, 2001, p.37) afirma que “[...] a palavra não surge da ação, não é uma representação à parte [...] está completamente fundida a ela, discrimina um ato ou um objeto ante os demais”.

A criança, quando consegue organizar a sequência das palavras, ela já se organiza no mundo, no pensamento e nas formas de agir com o outro.

[...] a entrada no mundo da escrita e da leitura, no período da alfabetização, é o primeiro e o mais marcante de todos. Aprender a ler e a escrever: mágica de, com tracinhos, riscos, voltinhas, sobe e desce sem parar para gravar no papel nomes e coisas Mágicas que encanta e fascina e que fez presente em minha vida desde cedo (FRANGELLA, 1999, p.60).

No processo de alfabetização, as crianças evoluem por níveis de aprendizado, sendo definidos pelas autoras Ferreiro e Teberosky (1980):

-Pré- Silábico 1: Nesta fase a criança tenta diferenciar o desenho da escrita, sendo assim ela acha que a escrita acontece através do desenho.

-Pré- Silábico 2: A criança vê a escrita como um todo, não dando vínculo com a pronúncia da fala.

-Silábico: Neste nível a criança já representa uma relação entre a grafia e a parte falada. Para cada parte falada (sílabas orais) a criança atribui uma letra escrita.

-Alfabético: a criança já escreve duas letras para cada pronúncia silábica oral.

-Alfabetizado: a criança já tem domínio da leitura e escrita, realizando pequenos textos e interpretações.

3. METODOLOGIA

Os jogos devem ter uma importância na valorização da cultura do povo, visto que possibilita um grande avanço na alfabetização, possibilitando a criança a descoberta da escrita através do lúdico. O jogo auxilia a criança em todo o seu desenvolvimento, sendo em que a criança quando joga adquire sua própria estratégia de aquisição da linguagem, possibilitando uma integração com o meio em que vive. Os jogos trazem o mundo de faz-de-conta a realidade da criança, desenvolvendo nela sua inteligência, sensibilidade, imaginação, prazer e a criatividade.

De acordo com Antunes (2003), o jogo é o mais eficiente meio de estimulador das inteligências, permitindo que a criança realize tudo que deseja. Sendo assim, podemos afirmar que o jogo é um momento encantador de estímulos para o aprender do aluno. Ao mesmo tempo em que a criança joga ela desenvolve o raciocínio lógico, concentração e assim uma integração com o mundo letrado.

Para o desenvolvimento desta pesquisa foram utilizados jogos online gratuitos na internet, assim auxiliando na fixação dos conteúdos estudados em sala de aula. A pesquisa foi dividida em 4 etapas, onde foram desenvolvidas atividades em sala de aula e no laboratório de informática, sendo intercalados em atividades em folhas, cadernos e livros didáticos na sala de aula e jogos online no laboratório de informática, como parte do processo rotineiro de ensino-aprendizado já sendo desenvolvido por este professor com esses alunos. Vale ressaltar que os alunos já tinham o contato com o computador, pois são alunos que frequentam a Escola pesquisada desde a Educação Infantil, mas ainda não tinham o domínio dos novos jogos online utilizados pela professora do Primeiro Ano.

A primeira etapa deste trabalho foi realizada em sala de aula, envolvendo atividade de escrita como: completar com a letra que falta na escrita da figura, escrita dos nomes das figuras, ditados de letras e palavras entre outras, para que fosse possível identificar os níveis de aprendizagem de cada aluno. Neste momento, também foi realizado o manuseio de jogos didáticos como jogo da memória de imagens e palavras, jogo da memória de letras, sequência alfabética, bingo das letras e etc...

Na segunda etapa, as crianças realizaram atividades utilizando os jogos Online gratuitos na sala de informática em um período de 50 minutos. Neste momento, as crianças trabalharam a fixação das letras do alfabeto e a memorização do alfabeto através de música e de atividade de escrita em sala de aula.

Na terceira etapa, as atividades foram realizadas em três semanas, sendo utilizados dois dias em cada semana com duração de 50 minutos no laboratório de informática e os demais dias foi trabalhado em sala de aula. Nesta etapa, as crianças começaram a aprofundar seus conhecimentos perante o estudo das vogais e consoantes.

Na quarta etapa, as crianças começaram a fixação das sílabas através de construção de palavras. Desta forma, introduzimos a separação silábica das palavras. Essa etapa teve duração de duas semanas sendo que foi dividida em duas etapas, no primeiro momento com atividades de escrita na sala de aula e no segundo momento atividades de jogos online na sala de informática.

Durante o desenvolvimento da pesquisa, foram realizadas avaliações com as crianças diariamente, na qual a professora realizou observações durante os procedimentos de execução das atividades dos jogos online. A avaliação foi baseada nos registros livres feitos pelas crianças antes, durante e depois de cada atividade realizada com os jogos online no laboratório de informática.

4. APLICAÇÃO DA PESQUISA

Para investigar os conhecimentos prévios das crianças sobre as letras do alfabeto e identificar o nível de aprendizagem que se encontravam foi realizado um “teste” individual com as crianças, no qual a professora planejou atividades de escrita livre e ditados na sala de aula.

Durante o processo de execução das atividades propostas em sala de aula, assim como esperado, percebemos que a maioria das crianças tinham medo de escrever palavras sozinhas, sendo apresentando uma reação de medo em escrever as palavras com ortografia errada. Desta forma, ficou evidenciada que esta frustração prejudicava o processo de aquisição da linguagem escrita, dificultando a análise da professora sobre os níveis de aprendizagem que se encontravam.

Assim, a professora realizou diversos diálogos com as crianças de que eles poderiam escrever de várias maneiras, pois eles estavam em um momento de aprender a explorar o mundo letrado, para que assim as crianças se sentissem a vontade de escrever da forma que achavam correto, pois se encontravam em um momento de aprendizagem da aquisição da escrita, demonstrando assim a importância da valorização da escrita espontânea da criança.

Partindo da análise das atividades de escrita realizada pela professora pode-se observar que cinco crianças não reconheciam as letras, quinze crianças escreviam de forma pré-silábica em nível 2, no qual vê a escrita como um todo, não dando vínculo com a pronúncia da fala. As outras cinco crianças apresentam suas escritas de forma alfabética, escrevendo duas letras para cada pronúncia silábica oral.

4.1 Primeira Etapa da Pesquisa

Na primeira semana da pesquisa, atividade de escrita foi realizada em sala de aula para que fosse possível identificar os níveis de aprendizagem de cada criança, sendo realizado ditados de letras, ditados de palavras específicas e escrita de uma frase.

Nesta etapa, foi realizado o manuseio de jogos didáticos com letra, no qual as crianças tiveram seu momento de descontração através da brincadeira com os jogos, sendo que brincando também se aprende e se cria possibilidades significativas para esta aprendizagem.

Para a realização dos jogos pedagógicos em sala de aula, as crianças foram divididas em grupos. Cada grupo ganhou um jogo de alfabetização, sendo que a professora fez a escolha do jogo pedagógico e distribuiu nos grupos. Em geral, as crianças receberam jogos para formação de palavras, de organizar a ordem alfabética, de conhecimentos de vogais, entre outros. Os alunos ao mesmo tempo em que se divertiam com as outras crianças na montagem dos jogos, iam tendo o contato com as letras e figuras correspondente a cada jogo estipulado para o grupo.

Após os jogos terem sido manuseados, foi realizado um momento individual no qual cada criança realizou a escrita de algumas palavras que a professora ditou. Isso possibilitou que a professora avaliasse os níveis em que cada criança se encontrava em sua leitura e escrita. Pode-se observar que muitas crianças ficaram

com medo de errar a escrita, outras crianças se sentiram seguras no momento que faziam o registro da mesma, mostrando assim a diversidade com que cada um reagiu às atividades.

4.2 Segunda Etapa da Pesquisa

Desta forma, para a realização da pesquisa foi mais acessível a exploração do uso dos computadores.

Nesta etapa, os alunos realizaram a exploração de dois jogos online, os quais têm como objetivo trabalhar com as letras do alfabeto.

De acordo com Piaget (1978), o desenvolvimento mental da criança na idade de dois a sete anos pode ser estimulado através dos jogos. Desta forma, a criança desenvolverá individualmente os seus conhecimentos prévios construídos em sala de aula. Nesta etapa, os jogos foram desenvolvidos em uma duração de 50 minutos no laboratório de informática.

O primeiro jogo a ser desenvolvido foi o Alfabeto em Sabão, conforme a Figura 1 (A). Este jogo desenvolve o conhecimento das letras do alfabeto buscando uma memorização e fixação do som com a letra. Na sequência foi desenvolvido o jogo Aprendendo o Alfabeto¹, Figura 1 (B). Neste jogo, as crianças reconheceram a letra inicial das figuras.

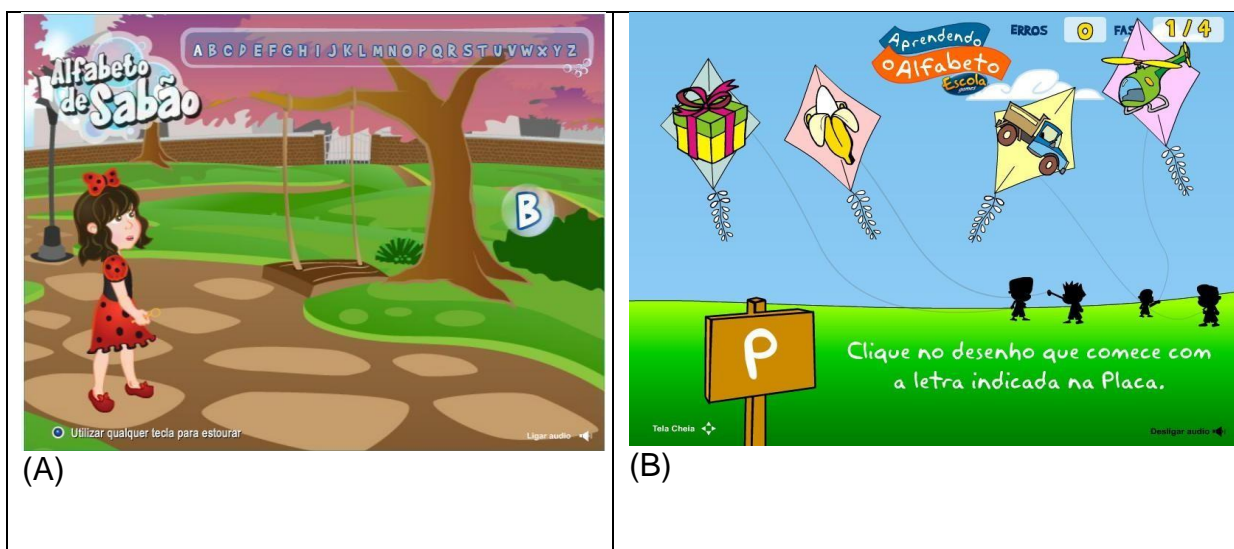


Figura 1 – Telas dos Jogos do (A) Alfabeto de Sabão e do (B) Aprendendo o Alfabeto
Fonte: Extraída pela pesquisadora do site:

<http://www.escolagames.com.br/jogos/alfabetoSabao/?deviceType=computer> e
<http://www.escolagames.com.br/jogos/aprendendoAlfabeto/>.

Para concluir as atividades realizadas no laboratório de informática, as crianças retornaram para a sala de aula. A professora propôs que as crianças escutassem a música: “Aprenda o Alfabeto cantando”, conforme Figura 2 (C). A música foi utilizada por permitir uma fixação ao jogo anterior, de forma lúdica para os alunos.

Letra da Música:	I de Índio,	R de Rato,
A de Abelha,	J de Janela,	S de Sapato,
B de Bola,	K de Kiko,	T de Tartaruga,
C de Casa,	L de Lua,	U de Uva,
D de Dado,	M de Meia,	V de Violão,
E de Elefante,	N de Navio,	Y de Youtube,
F de Faca,	O de Olho,	X de Xícara,
G de Gato,	P de Pato,	W de Web,
H de Helicóptero,	Q de Queijo,	Z de Zebra.

Figura 2 - Letra da música (C)

Fonte: Extraída pela pesquisadora do site: https://www.youtube.com/watch?v=gEaERQIOiAY_

Cada criança recebeu da professora um alfabeto impresso para recortar as letras do seu nome e depois montar o nome, onde a criança iria colar as letras no seu caderno.

Para finalizar esta etapa realizamos um teste a fim de identificar os níveis de aprendizagem de cada criança. Pode-se observar que das vinte cinco crianças, quatro permaneceram no nível Pré-silábico 1; doze crianças se encontram no nível Pré-silábico 2, sendo que quatro alunos avançaram para o nível Silábico e cinco crianças estão no nível alfabético.

4.3 Terceira etapa da Pesquisa

A terceira etapa começou com o aprofundamento perante o estudo das vogais e consoantes. Esta etapa teve duração de 3 semanas sendo desenvolvidas atividades em sala de aula e no laboratório de informática.

Na primeira semana, o jogo desenvolvido foi o de Vogais e Consoantes conforme Figura 3 (D), que busca identificar e contar as vogais nas palavras.



Figura 3 – Tela do Jogo (D) Vogais e Consoantes

Fonte: Extraída pela pesquisadora do site: <http://www.noas.com.br/ensino-fundamental-1/lingua-portuguesa/vogais-e-consoantes/>

Na sala de aula, as crianças receberam jornais para recortar palavras que iniciavam por vogais e depois os mesmos colaram nos seus cadernos as palavras recortadas. Após a colagem das palavras, as crianças escreveram seus nomes e pintaram somente as vogais que compõem o seu nome.

Durante a segunda semana, as crianças foram avaliadas novamente referente aos níveis de aprendizagem que eles se encontravam.

Em sala de aula, foi realizado ditado de palavras. Foi solicitado que as crianças registrassem a escrita das figuras que foram disponibilizadas para cada criança.

Os jogos online realizados nesta segunda semana foi o Voo Educativo, conforme Figura 4 (E), no qual se trabalhou a coordenação motora, o raciocínio lógico e sequência das letras, sílabas e números. No jogo online Ursinho a, e, i, o, u da Figura 4 (F), onde as crianças tinham que clicar sobre as letras e escutar a palavra e visualizar a escrita e a letra inicial.



Figura 4 – Tela do Jogo (E) Voo Educativo e (F) Ursinho a,e,i,o,u.
 Fonte:Extraída pela pesquisadora do site: <http://www.escolagames.com.br/jogos/vooEducativo/> e <http://www.escolagames.com.br/jogos/ursinhoaeiou/>

Na terceira semana desta terceira etapa, começamos o estudo das famílias silábicas de algumas consoantes. Os jogos online utilizados foram: Jogo da Sílabas BA (G), Jogo da Sílabas DA (H), Jogo da Sílabas PA (I). Nesta semana, as crianças tiveram acesso aos jogos online diariamente com aulas de duração de 40 minutos diários. Conforme a Figura 5(G), (H), e (I), as crianças memorizaram e identificaram a letra inicial com a família silábica de cada consoante.

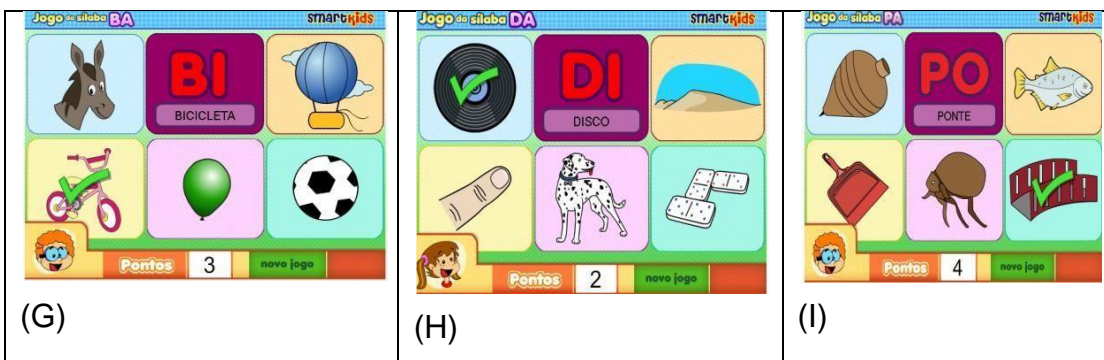


Figura 5 – Tela do Jogo (G) Jogo da Sílabas BA, (H) Jogo da Sílabas DA, (I) Jogo da Sílabas PA
 Fonte:Extraída pela pesquisadora do site: <https://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/silabas-jogo-silaba-ba>; <https://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/silabas-jogo-silaba-da> e <https://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/silabas-jogo-silaba-pa>

Após cada encontro diário na sala de informática, as crianças realizaram atividades conforme a sílaba estudada nos jogos online. As atividades trabalhadas foram como nomeação de figuras, ditado das sílabas, reescritas de sílabas e palavras.

Para finalizar está etapa, realizamos novamente um teste a fim de diagnosticar novos valores de níveis de aprendizagem das crianças. Pode-se destacar que nenhuma criança se encontrava no nível Pré-silábico 1, sendo que quinze permaneceram no nível Pré-silábico 2, onde cinco alunos estavam com escrita silábica e cinco com escrita alfabética.

4.4 Quarta Parte da Pesquisa

A quarta etapa da pesquisa foi realizada em duas semanas. Ela foi dividida em uma semana com jogos online e outra semana com atividades em sala de aula e com um teste de aprendizagem.

Os jogos online que trabalhamos nesta última etapa foram jogos que associassem a escrita das figuras e a fixação dos sons das sílabas, sendo assim os alunos tinham que digitar as palavras nos jogos. Os jogos online trabalhados foram o Dominó das Sílabas, Figura (J) e o jogo online Identificando Palavras Figura 6(K).



Figura 6 – Tela do Jogo (J) Dominó das Sílabas e(K) Identificando palavras
Fonte:Extraída pela pesquisadora do site: <http://www.noas.com.br/ensino-fundamental-1/lingua-portuguesa/dominio-das-silabas/> e <http://www.noas.com.br/ensino-fundamental-1/lingua-portuguesa/identificando-palavras/>

Conforme os estudos realizados nas atividades anteriores, foi proposto uma atividade de teste que avaliou os níveis de aprendizagem das crianças. Pode-se observar que duas crianças permaneceram no nível Pré-silábico nível 2, pois continuaram apresentando dificuldades de aprendizagem mesmo utilizando os jogos online como ferramenta para essa conquista. As outras 23 encontraram-se

alfabetizadas, lendo, escrevendo e interpretando situações cotidianas relacionadas com a escrita.

5. ANÁLISE DOS RESULTADOS OBTIDOS DURANTE A PESQUISA

Durante as etapas do desenvolvimento da pesquisa as crianças demonstraram facilidade no processo, pois tinham familiaridade com o manuseio do computador.. Nesse sentido, não se fez necessário desenvolver nenhuma atividade para introduzir conceitos iniciais de uso dos computadores e das redes de internet, o que facilitou no andamento do processo da pesquisa.

No desenvolvimento das etapas, as crianças tiveram o estímulo para buscar e adquirir nos jogos online conhecimentos e a fixação do mundo letrado, no qual estimula a criança a passar pelo processo de alfabetização de forma agradável e lúdica. Em decorrer dos usos dos jogos online, pode-se observar que muitas crianças faziam a exploração dos jogos online trabalhados em cada etapa em suas residências juntamente com seus familiares.

Dessa forma, durante o desenvolvimento da pesquisa, no qual tinham como objetivos o uso do computador e dos jogos online, foram trabalhados jogos de fixação visual e sonora das letras (inicial, final e silábicas), fazendo relação com as letras do alfabeto. Sendo assim, foram realizados ditados de palavras e letras, a fim de diagnosticar no final de cada etapa os níveis de aprendizagem de todas as crianças.

A partir das atividades trabalhadas em cada etapa de cada semana, além das observações diárias da professora durante a realização das atividades propostas em sala de aula e no laboratório de informática, foi possível perceber, avaliar e diagnosticar a evolução e a própria construção de cada criança.

A partir dos diagnósticos e observações realizadas foi constatado que a evolução de aprendizagem das crianças foi satisfatória e construtiva ao longo do processo. No início da pesquisa, um grande grupo se encontrava no nível pré-silábico 2. A evolução da aprendizagem também se fez entre as crianças, pois as mesmas se ajudavam, para que todos aprendessem juntos. Isso demonstra a importância do trabalho coletivo e da interação entre as crianças. Também contribui para a construção da autonomia de cada um como indivíduo e de forma conjunta.

Ao final da realização de todas as etapas da pesquisa pode-se ser observada que as crianças se encontraram no sistema de escrita alfabetizadas. Esse fato evidenciou a importância dos jogos online nesse processo bem como a mediação da professora e da possibilidade de oferecer a autonomia para as crianças. Assim, os jogos e também o feedback sempre realizado a partir das atividades propostas na sala de aula foram de suma importância para que a grande maioria das crianças evoluíssem no seu processo de construção da leitura e da escrita.

Acreditamos que todas as escolas deveriam possibilitar o contato das crianças com as tecnologias, pois cada vez mais elas se tornam aliadas no processo de aprendizagens dos educandos, tornando esse processo mais significativo. É necessário destacar que sempre os jogos devem ter para o professor os objetivos claros pensando a fim de alcançar a efetiva aprendizagem dos alunos. Assim:

Os softwares educacionais, entre eles os jogos, devem possuir objetivos pedagógicos e sua utilização deve estar inserida em um contexto e em uma situação de ensino baseados em uma metodologia que oriente o processo, através da interação, da motivação e da descoberta, facilitando a aprendizagem de um conteúdo”(PRIETO et al., 2005, p. 10).

Depois de realizar os jogos no laboratório de informática, notou-se que as atividades de sala de aula a fim de revisar os jogos também se tornaram aliadas e fizeram parte do processo de evolução das crianças.

O gráfico abaixo demonstra a evolução das crianças em relação à escrita de acordo com cada etapa desenvolvida pela pesquisa:

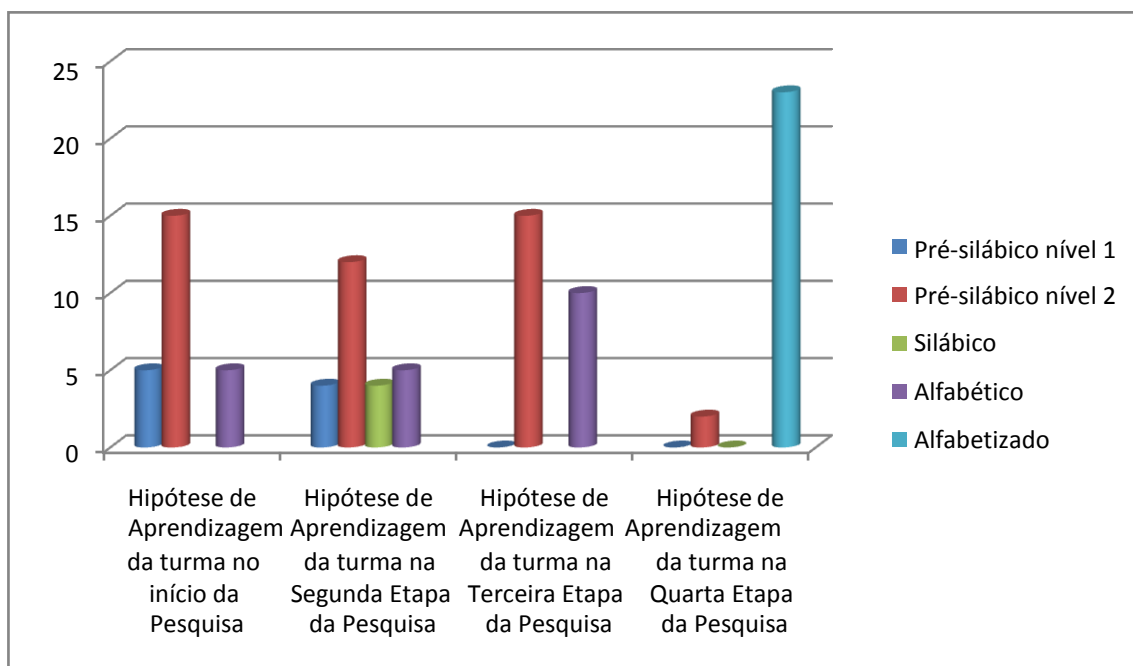


Figura 7: Gráfico da evolução de Aprendizagem das crianças referente ao nível de aprendizagem em cada etapa da pesquisa.

Fonte: Autoria própria

Partindo da observação da análise da terceira etapa, as crianças foram provocadas a ampliar seus conhecimentos da escrita, buscando sempre o aprimoramento e sua relação com os conhecimentos adquiridos tanto na sala de aula como em casa. Após o desenvolvimento da quarta etapa foi realizado mais um diagnóstico de aprendizagem das crianças. A partir deste diagnóstico foi possível constatar que somente duas se encontram no nível pré-silábico 2 e as vinte e três crianças se encontram em nível alfabetizado, sendo que ainda poucas crianças apresentam alguma dificuldade na construção e identificação de sílabas que apresentam a grafia de dígrafos⁴. Neste caso esta dificuldade deverá ser trabalhada com atividades mais específicas e com a prática de leituras de palavras e de histórias infantis.

No termino da pesquisa, as vinte e três crianças demonstraram grande avanço na sua leitura e escrita, pois foram instigados a aprender e buscar o conhecimento. Já os dois alunos que permaneceram no nível pré-silábico 2, a professora e a gestão escolar já entraram em contato com as famílias das crianças para que ocorra um maior acompanhamento delas. Sendo que é natural nesta fase da aprendizagem que os alunos apresentem dificuldades, muitas vezes causados por déficits cognitivos, físicos e, ou afetivo. Conforme Piaget (1978), através do jogo as crianças têm a possibilidade de aprender levando hipóteses e valorizando o erro construtivo. O enfoque do jogo está voltado ao erro construtivo, permitindo que a criança jogue até ter encontrado a solução, sem bloqueá-la depois de determinado número de tentativas. Desta forma, o aprender das crianças é todo de ideias, mesmo que elas não saibam ler e escrever, cabendo ao professor dar uma atenção em especial as crianças, dando estímulos para a curiosidade, usando-a como uma ferramenta para desacomodá-las e, principalmente o próprio professor, deixando de lado as “mesmices” do dia a dia da sala de aula.

⁴Significado de Dígrafo: É uma sequência de duas letras que forma um único som. Nos dígrafos, cada letra perde sua unidade sonora, uma vez que a sequência de duas letras representa apenas um fonema.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo do seu desenvolvimento, a criança vai avançando etapas que são importantes e decisivas para o desenvolvimento afetivo, físico e mental. A aprendizagem da leitura e da escrita das crianças não está somente na memória, ou no decorar das letras, está relacionado à consciência fonológica, onde o aluno identifica sons da fala com a escrita. Em muitos casos, se os métodos de ensinar a leitura e a escrita não forem criativos, dinâmicos e atrativos, as crianças não irão se apropriar da escrita. Cabe a cada professor estar ciente das novas maneiras, metodologias e formas de fazer com que os alunos possam ficar com vontade de aprender mais, não fazendo com que esta fase tão bela, onde a cada novo dia ou a cada novo ano passem olhos desmotivados em aprender o novo.

Esse trabalho defende que o professor precisa propor atividades pedagógicas capazes de favorecer os avanços de hipóteses, e das concepções dos alunos ao longo do processo de alfabetização. O objetivo de ensinar a leitura é que o aluno possa compreender seus usos e funções, sendo possível avaliar o processo pelo qual o aluno está se apropriando. As propostas pedagógicas devem estar fundamentadas nos conhecimentos teóricos sobre como uma criança se desenvolve e aprende, procurando responder às necessidades e capacidades, oferecendo-lhes diferentes experiências que possibilitem o seu desenvolvimento pessoal e social, favorecendo a ampliação do próprio universo cultural, evidenciando o caráter educativo do atendimento aos alunos e, assim, resgatar a integração inevitável entre cuidado e educação.

Sabendo que o aprendizado é uma construção de conhecimentos, o professor e a escola são atores fundamentais para o estímulo desse processo, possuindo uma responsabilidade em proporcionar para a criança a oportunidade de desenvolver a sua compreensão da aquisição da linguagem oral e escrita, de uma forma que seja completa de realizações.

Ao chegar ao fim desse processo construtivo de pesquisa, onde atividades práticas com alunos foram planejadas, executadas e avaliadas, ficou evidente que os jogos online são ferramentas efetivas de aprendizagem lúdica no processo de alfabetização. Assim, chegamos a compreensão que a partir de um bom planejamento e escolhas podemos ter por meio dos jogos tecnológicos

evoluções na aprendizagem das crianças diante de seu processo de construção da leitura e da escrita. É possível destacar que a mediação da professora e sua atenção para cada aluno também possibilitou a segurança dos mesmos em evoluir durante a pesquisa. Em particular, foi percebido ao longo do processo, que jogando e tendo acesso aos computadores as crianças conseguem criar estratégias, assim como comparar, analisar, nomear os conceitos envolvendo a aprendizagem das letras, sílabas e palavras, possibilitando, através do jogo o estímulo de suas habilidades e a criatividade.

Notou-se também que durante todo o processo as crianças se sentiam interessadas e atentas a cada etapa da pesquisa, o que demonstra a sua importância para a alfabetização das crianças. Podemos desta forma, utilizar as tecnologias como ferramentas de auxílio no processo de aprendizagem.

Por fim, acreditamos que nossa pesquisa foi importante para a evolução das crianças, nos fazendo perceber que as tecnologias a partir do uso de jogos online podem contribuir de forma significativa e prazerosa para que as crianças superem dificuldades e construam estratégias positivas de construção da sua alfabetização. Dessa forma, as mídias podem ser aliadas para que as crianças aprendam de forma lúdica.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, V. (Coord.). **Era uma vez... na escola: formando educadores para formar leitores.** Belo Horizonte: Editorial, 2001.

ANTUNES, Celso. **O Jogo e a Educação Infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**, fascículo 15. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003, 4ª edição.

BATISTA, A.A.G.; SILVA, C. S. R; BREGUNCI. N.G; VAL. M.G.F.C.; CASTANHEIRA; M. L; MONTEIRO; S. M; FRADE; I. C. A. S.; **Pró Letramento: Programa de Formação Continuada de Professores dos Anos/Séries Iniciais do Ensino Fundamenta.** Brasília:MEC, 2008.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: língua portuguesa.** v.2. Brasília: MEC/SEF, 1997._____. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** v.3. Brasília: MEC/SEF, 1998.

FERREIRO, Emilia. **Alfabetização em processo**. São Paulo: Cortez Editora, 1980.

FERREIRO, Emilia & TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Artes Médicas. Porto Alegre, 1987.

FERREIRO, E. **Reflexões sobre alfabetização**. 26. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

FRANGELLA, R. Com a palavra, a escrita! In: KRAMER, Sonia *et al.* **Infância e Educação Infantil**. Campinas: Papyrus, 1999, p.49-76.

KATO, M. **No Mundo da Escrita: Uma Perspectiva Psicolinguística**. 7ª ed. São Paulo, Ática, 2003.

KLEIMAN, Â. Modelos de letramento e as práticas de alfabetização na escola. In: KLEIMAN, Â. (Org.). **Os significados do letramento**: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita. Campinas: Mercado das Letras, 1995, p.15-61.

LEMLE; M. **Guia teórico do alfabetizador**. 11.ed. São Paulo: Editora Ática, 1995.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas, SP: Papyrus, 2000.

PIAGET, J. Teoria de Piaget. In: MUSSEN. Paul H. (org) **Psicologia da criança**. São Paulo: EPU/ Edusp. 1975.

PIAGET, Jean. **A Recuperação e a Percepção Mental do Espaço**. São Paulo: Zaha, 1978.

PRIETO, Lilian Medianeira et al. Uso das Tecnologias Digitais em Atividades Didáticas nas Séries Iniciais. **Revista novas tecnologias na educação**. Porto Alegre, v. 3, n. 1, p.1-11, maio 2005. Disponível em: http://www.cinted.ufrgs.br/renote/maio2005/artigos/a6_seriesiniciais_revisado.pdf

SOARES, M. **Letramento**: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica 1998.

TFOUNI, L. **Letramento e alfabetização**. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2002.
