

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

LETICIA GONÇALVES BORIN MORO

**O USO DAS MÍDIAS IMPRESSA, AUDIOVISUAL E INFORMÁTICA NO APOIO
AO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS DE UMA TURMA DO 2º
ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL MUNICIPAL DE SANTA MARIA, RS**

Santa Maria, RS
2017

Letícia Gonçalves Borin Moro

**O USO DAS MÍDIAS IMPRESSA, AUDIOVISUAL E INFORMÁTICA NO APOIO
AO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS DE UMA TURMA DO 2º
ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL MUNICIPAL DE SANTA MARIA, RS**

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**.

Orientadora: Mary Lúcia Pedroso Konrath

Santa Maria, RS
2017

Letícia Gonçalves Borin Moro

**O USO DAS MÍDIAS IMPRESSA, AUDIOVISUAL E INFORMÁTICA NO APOIO
AO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS DE UMA TURMA DO 2º
ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL MUNICIPAL DE SANTA MARIA, RS**

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**.

Aprovado em 28 de outubro de 2017:

Mary Lúcia Pedroso Konrath, Me. (UFSM)
(Presidente/Orientador)

André Zanki Cordenonsi, Dr. (UFSM)

Fabício Tonetto Londero, Me. (UFSM)

Santa Maria, RS
2017

O USO DAS MÍDIAS IMPRESSA, AUDIOVISUAL E INFORMÁTICA NO APOIO AO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS DE UMA TURMA DO SEGUNDO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL MUNICIPAL DE SANTA MARIA, RS¹

THE USE OF IMPRESSED, AUDIOVISUAL AND COMPUTERS MEDIA TO SUPPORT THE CHILD LITERACY PROCESS OF A SECOND YEAR OF THE FUNDAMENTAL EDUCATION OF SANTA MARIA, RS

Letícia Gonçalves Borin Moro²

Mary Lúcia Pedroso Konrath³

RESUMO

Este artigo mostra alguns resultados teóricos e práticos do uso das mídias impressas, audiovisual e informática como ferramenta de apoio pedagógico ao processo de alfabetização no espaço da sala de aula de uma turma de alunos do 2º ano do Ensino Fundamental do município de Santa Maria no Rio Grande do Sul. Nesta oportunidade, buscou-se referencial teórico sobre o uso pedagógico destas mídias. A pesquisa realizada buscou investigar como a leitura de portadores de texto, sejam eles impressos, digitais ou audiovisuais permitem a ressignificação do aprendizado da leitura e da escrita durante o processo de alfabetização. O objetivo deste trabalho consistiu em utilizar as ferramentas disponibilizadas através destas mídias para a leitura e produção de materiais pelo grupo, tornando os alunos competentes em relação a leitura e a escrita, assim como oportunizando o exercício da criatividade. A metodologia utilizada passou por uma revisão de literatura e um estudo de caso, sendo denominada de qualitativa de caráter exploratório. A principal conclusão extraída diz respeito às construções realizadas de forma coletiva e individual por intermédio das mídias impressa, audiovisual e informática que impulsionaram a aquisição de conhecimentos dos alunos pesquisados, em relação ao processo de escrita nos diferentes portadores de texto.

DESCRITORES: Informática; alfabetização; Ensino Fundamental.

ABSTRACT

This paper shows some theoretical and practical results of the use of computer media as pedagogical support to the process of literacy in the classroom of a class of students from the 1st year of Primary Education of the municipality Sapucaia do Sul in Rio Grande do Sul. In this opportunity, we sought theoretical framework on the pedagogical use of this media. The research investigates how to build your stories and illustration through computer media can reframe learning during the literacy process. The objective of this study was to use the tools made available through this media for creating stories published through a virtual class book, working in this way the process of literacy in context, creating opportunity for the exercise of creativity and authorship of the students. The methodology went through a literature review and a case study, being called qualitative exploratory. The main conclusion

¹ Artigo de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de 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.

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

³ Professora Orientadora, Pedagoga com habilitação em Educação Infantil, Especialista em Informática na Educação e Mestre em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

drawn with respect to autonomy and creativity demonstrated by the students to create their virtual book and his growing interest in writing, in an attempt to create their stories, through linguistic analysis.

KEYWORDS: Computing; literacy; Elementary School.

1. INTRODUÇÃO

O processo de alfabetização é uma prática importante no início do ensino fundamental. Alfabetizar-se significa ter acesso ao mundo das letras e poder ler e interpretar o mundo, assim como poder expor seus pensamentos e ideias de uma outra forma. Para a criança se alfabetizar é necessário que ela tenha acesso ao mundo da escrita, não apenas enquanto habilidades de decodificação e codificação do sistema de escrita, mas, sobretudo que compreendam todas as funções que a escrita tem em nossa sociedade (SOARES, 1998) e por isso tão fundamental é o papel do educador nesta etapa, propondo desafios e mediando as aprendizagens que ocorrem a partir da interação deste sujeito com o objeto de estudo/conhecimento.

No entanto, cada criança tem um caminho a percorrer e um tempo para essas aprendizagens da leitura e da escrita e isso justifica a busca de novos caminhos e alternativas na escola, dando conta das especificidades de cada um e de seus diferentes modos de aprender. Percebe-se com isso da necessidade de utilizar no processo de alfabetização meios, recursos e tecnologias que tornem esse processo mais agradável e significativo para as crianças.

Percebe-se que hoje os interesses das crianças das mais variadas idades e realidades estão voltados também para o uso de *tablets*, *ipods*, *smartphones*, *notebooks*, jogos virtuais e *Facebook*. Assim, conseqüentemente para que a escola se torne um lugar agradável e de maior significado se faz necessário também utilizar no processo de alfabetização as tecnologias. Educar utilizando a tecnologia digital exige que o professor tenha mais dedicação e preparação e busque mais apoio de uma equipe técnico-pedagógica. Isso implica dizer que o papel do professor também está mudando para um fazer pedagógico mais flexível e constante que exige muita atenção, sensibilidade, intuição e domínio tecnológico (MORAN, 2007).

Pensando na realidade estudada, com alunos de baixa renda e com muitos problemas sociais, esse projeto trata o processo de alfabetização de uma maneira consciente, divertida e estimulante, pensando em tornar a aprendizagem mais significativa.

A proposta deste trabalho consistiu em utilizar a mídia impressa, TV e Vídeo e Informática de forma integrada no processo de alfabetização. Buscou-se investigar como a leitura de portadores de texto, sejam eles impressos, digitais ou audiovisuais permitem a ressignificação do aprendizado da leitura e da escrita durante o processo de alfabetização.

Como os objetivos específicos da pesquisa, tinha-se a intenção de utilizar as ferramentas disponibilizadas através destas mídias para a leitura e produção de materiais pelo grupo, tornando os alunos competentes em relação à leitura e a escrita, assim como oportunizando o exercício da criatividade.

Como metodologia foi utilizado o estudo de caso, com abordagem qualitativa de caráter exploratório.

Para tanto, buscou-se referencial teórico para embasar o estudo.

O presente artigo está organizado em cinco seções. Na introdução estão descritos o objetivo, a questão de pesquisa, a metodologia. A segunda seção trata-se da inserção das mídias impressa, audiovisual e informática no processo de ensino aprendizagem.

Na terceira seção, trata-se do uso destas Mídias na Educação. A quarta descreve sobre que propostas e usos podem ser realizados a partir do uso integrado das mídias Impressa, TV e vídeo e Informática no processo de alfabetização. Neste mesmo item apresenta-se o estudo e as atividades realizadas junto aos alunos no uso integrado das referidas mídias sobre a temática que trata das mídias no processo de alfabetização.

Finalmente, a quinta seção traz as considerações finais e as referências.

2. A INSERÇÃO DAS MÍDIAS IMPRESSA, AUDIOVISUAL E INFORMÁTICA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

A concepção de ensino e aprendizagem revela-se na prática de sala de aula e na forma como professores e alunos utilizam os recursos pedagógicos disponíveis no contexto escolar que fazem parte, uma vez que a presença de um aparato tecnológico em sala de aula não garante mudanças, nem tampouco qualidade na forma de ensinar e aprender.

Com o advento das tecnologias e mídias fazendo parte do dia a dia das famílias e mais especificamente das crianças, faz-se necessário que a escola se modernize, e leve as diferentes linguagem e métodos para a sala de aula, visto que a escola contemporânea visa formar homens e mulheres para o mundo globalizado. Segundo Kalinke

Os avanços tecnológicos estão sendo utilizados praticamente por todos os ramos do conhecimento. As descobertas são extremamente rápidas e estão a nossa disposição com uma velocidade nunca antes imaginada. A Internet, os canais de televisão a cabo e aberta, os recursos de multimídia estão presentes e disponíveis na sociedade. Estamos sempre a um passo de qualquer novidade. Em contrapartida, a realidade mundial faz com que nossos alunos estejam cada vez mais informados, atualizados, e participantes deste mundo globalizado (1999, p.15).

As mídias precisam estar presentes e servir para enriquecer o ambiente educacional, propiciando a construção de conhecimentos por meio de uma interação ativa, crítica e criativa por parte de alunos e professores.

O processo de ensino-aprendizagem comprometido com a formação global do indivíduo deve analisar criticamente o repertório de informações disponíveis, tanto as mídias impressas, como as mídias audiovisual e a informática oferecem amplas possibilidades de utilização e auxílio no processo de ensino e aprendizagem.

A educação para a mídia deve funcionar levantando questionamentos, analisando as narrativas, conectando ideias, levando o aluno a fazer relações e elaborações pessoais sobre a sua visão da realidade, compartilhando-as no espaço da sala de aula. O aluno precisa ser ativo em seu processo ensino aprendizagem e o professor o mediador. Assim o docente poderá entender a maneira como o educando elabora, recebe e processa as informações veiculadas pelas mídias.

As possibilidades que são abertas pelas mídias impressas, as mídias audiovisual e a informática para aplicação no campo educacional, em especial para contribuir com a eficácia do processo ensino aprendizagem são muitas.

As mídias impressas são as mais conhecidas e de fácil acesso já que estão nos mais variados contextos. As crianças tem contato com essa mídia desde muito cedo, observando uma simples placa de rua, observando rótulos de produtos utilizados no dia a dia, manipulando folhetos e jornais, assim quando a crianças chegam a escola provavelmente já são detentoras de uma de uma grande bagagem já que a mídia impressa fez parte de seu desenvolvimento de uma maneira natural.

É difícil imaginar um meio social onde não haja placas de trânsito, cartazes, jornais, rótulos de produtos, televisão. Dependendo das condições sociais, a criança também participa de experiências nas quais observa o adulto escrevendo recados, cartas, listas de compras ou, então, lendo livros jornais, jornais revistas, folhetos. (SEBER, 2010, pg.12).

Por isso é fundamental que os educadores também utilizem as mídias impressas cotidianamente, de maneira inteligente mostrando os vários vieses que elas nos trás. O aluno assim desenvolverá seu raciocínio crítico tão fundamental nos dias de hoje. Conforme Seber, “[...] a etapa de desenvolvimento, a criança interpreta o que consegue abstrair das interações com o material gráfico e constrói ideias, que se modificam à medida que seus conhecimentos progridem (2010, p.15).

Outra mídia de fundamental utilização e importância no processo de ensino e aprendizagem da alfabetização é a mídia audiovisual. Essa, muitas vezes é confundida pelos alunos como um momento de descontração, de lazer. Já que para muitos assistir a um filme, por exemplo, não se caracteriza como um momento educacional, de aprendizagem, isso por que a televisão é hoje em dia um membro da família e as imagens e informações transmitidas diariamente tornam-se cotidianas para nossas crianças. Devido a isso, para as mídias audiovisuais serem objetos de aprendizagem é preciso um objetivo sério e bem pensado por parte do educador, ao contrário será um momento de “descanso” no horário letivo.

Já a informática no campo da educação e no processo de alfabetização é algo mais recente e de grande impacto devido ao mundo globalizado e digital em que estamos vivendo, pois é preciso considerar que as crianças começam a interagir com as tecnologias muito antes de entrar na escola, elas vivem em um mundo repleto de atrativos e tecnologias, em que os brinquedos estão cada vez mais sofisticados, despertando o desejo por descobrir o novo.

Segundo Moran, educar utilizando a tecnologia digital, notadamente, o computador:

[...] exige mais dedicação do professor, mais apoio de uma equipe técnico-pedagógica, mais tempo de preparação. [...] O que muda então no papel do professor? Muda a relação de espaço, tempo e comunicação com os alunos. [...] é um papel de animação coordenação muito mais flexível e constante que exige atenção, sensibilidade, intuição e domínio tecnológico (2007, p. 118).

Isso pelo fato de a informática, ser considerada um recurso tecnológico no qual os professores buscam meios para enriquecer o trabalho pedagógico, o que pode auxiliar na revisão, ampliação e modificação das atuais formas de ensinar e aprender, que ela normalmente desperta grande interesse e curiosidades nos alunos.

O trabalho com as novas tecnologias proporciona no ambiente educacional o contato com diferentes linguagens, tornando os alunos cada vez mais protagonistas em suas

aprendizagens, contribuindo para além de uma alfabetização mais significativa, formar seres mais reflexivos e ativos na nossa sociedade.

3. O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL: EXERCITANDO AS COMPETÊNCIAS LINGUÍSTICAS

Alfabetizar é uma das tarefas mais importantes no processo ensino-aprendizagem e para muitos dos educadores alfabetizadores do ensino fundamental, a cada ano que passa alfabetizar torna-se cada vez mais difícil, pois envolve unir o interesse dos alunos mostrando o quão rico pode ser aprender as letras, palavras e frases para entender, fazer parte e escrever o mundo. É preciso considerar os conhecimentos prévios dos alunos, indo além de métodos mecânicos de mera reprodução da escrita sem fazer relação com sua realidade.

Um professor alfabetizador deve ter a clareza que a criança inicia seu processo de alfabetização desde sua tenra idade, através do contato com o mundo letrado, e portanto ela é detentora de saber e isso deve ser levado em consideração ao frequentar o sistema educacional e iniciar seu processo de alfabetização.

Ferreiro (1999, p.44-7), esquematiza algumas propostas fundamentais sobre o processo de alfabetização inicial.

- Restituir a língua escrita seu caráter de objeto social;
- Desde o início (inclusive na pré-escola) se aceita que todos na escola podem produzir e interpretar escritas, cada qual em seu nível;
- Permite-se e estimula-se que a criança tenha interação com a língua escrita, nos mais variados contextos;
- Permite-se o acesso o quanto antes possível à escrita do nome próprio;
- Não se supervaloriza a criança, supondo que de imediato compreendera a relação entre a escrita e a linguagem.

Assim, a alfabetização é um processo longo e contínuo e deve ter como ponto de partida um contexto real, no qual o aluno possa interagir com o objeto do conhecimento de forma significativa.

Outro ponto fundamental que deve ser tratado é que o ato de ler vai além da simples decodificação de signos, refere-se à construção de significados, à interpretação do que está sendo lido, ou seja, o entendimento da mensagem, e a criança só vai conseguir construir significados com sua leitura se tiver uma bagagem do seu mundo exterior.

Kramer e Leite enfatizam que “[...] alfabetização é um processo de representação que envolve substituições gradativas (ler um objeto, uma figura ou desenho, uma palavra) onde o objetivo primordial é apreensão e compreensão do mundo, desde o que está mais próxima a criança, ao que está mais distante, visando à comunicação, a aquisição do conhecimento, a troca [...]” (1998, p.61).

Assim, o processo de alfabetização inicia na infância, e se estende por toda a vida, pois ela não se esgota na aprendizagem da leitura e escrita, ela abrange todas as linguagens de modo que os alunos adquiram as competências de expor suas preferências, suas dificuldades ortográficas, interpretem e produzam textos compreensíveis, tornando-se sujeitos ativos, autônomos e participantes no mundo e no contexto social no qual estão inseridos.

O papel do professor no processo de alfabetização é fundamental, ele é o mediador das aprendizagens, ele diariamente precisa refletir sobre suas ações e saber que deve contemplar a grande diversidade que se encontra na sala de aula; isso significa ensinar diferente a ler e escrever para alunos diferentes. Refletir sobre as ações pedagógicas no espaço da alfabetização é perceber em que medidas se articulam e se entrelaçam as dimensões sociais, culturais e individuais. Alfabetização e o letramento se desenvolvem de acordo com a dinâmica das relações existentes na sala de aula, vinculados a vida dos alunos.

Na base do processo educativo deve estar a atividade pessoal do aluno, e toda a arte do educador deve se restringir a orientar e regular essa atividade. No processo de educação, o professor deve ser como os trilhos pelos quais avançam livre e independentemente os vagões, recebendo deles apenas a direção do próprio movimento. (VYGOTSKY, 2003, p. 75)

Assim, o educador deve fazer a mediação das ideias e experiências com o outro pela palavra, pela autonomia de vez e voz, traz a perspectiva de um trabalho diferenciado e repercute em ações que contribuem significativamente no desenvolvimento da leitura e da escrita. Também o educador deve cada vez mais buscar atualização e levar campos de interesses dos alunos para tornar o processo mais prazeroso e significativo.

Sabe-se que a criança passa por uma série de passos ordenados antes que compreenda a natureza de nosso sistema alfabético de escrita, e que cada passo caracteriza-se por esquemas conceituais específicos. Esses esquemas implicam sempre um processo construtivo, nas quais as crianças levam em conta parte da informação dada e introduzem sempre, ao mesmo tempo, algo de pessoal.

Precisa-se portanto conhecer as fases que estão ligadas ao processo de leitura e escrita. Serão consideradas as hipóteses de aquisição da escrita de Ferreiro e Teberosky

(1991). Os cinco níveis de escrita segundo a psicogênese da língua escrita são os seguintes: nível pré-silábico, silábico, silábico-alfabético, alfabético e ortográfico.

Essas hipóteses representam as etapas trilhadas pela criança no seu processo de aprendizagem da escrita como sujeito que constrói seu conhecimento através de tentativas próprias. Seguem os níveis e suas características:

- Hipótese pré-silábica- A primeira fase é a Hipótese pré-silábica, a qual criança reproduz traços da escrita a qual teve contato. Essas escritas são grafismos separados entre si, tanto podem ser números quanto letras. Também a criança faz relação tamanho da palavra com o tamanho do objeto.

- Hipótese silábica – Nesta etapa observa-se a tentativa da criança de dar um valor sonoro a cada uma das letras que compõem uma escrita, ou seja, cada letra corresponde a uma sílaba.

- Hipótese silábico–alfabética – Nesta hipótese de escrita a criança começa a abandonar a hipótese silábica e descobre a necessidade de fazer uma análise que vá além da sílaba. Há o conflito entre a hipótese silábica e a exigência da quantidade mínima de grafemas, além do conflito entre as formas gráficas que o meio lhe propõe e a leitura dessas formas em termos silábicos. A hipótese silábica entra em contradição com o valor sonoro atribuído às letras. Há uma manifestação alternante do valor silábico ou fonético para as diferentes letras.

- Hipótese alfabética – Este é o nível no qual a criança já demonstra ter compreendido que cada um dos caracteres da escrita corresponde a valores sonoros menores que a sílaba, realizando uma análise sonora dos fonemas que vai utilizar ao escrever as palavras. A partir desse momento a criança enfrentará alguns problemas típicos de ortografia.

- Ortográfico- Esse é um nível em que permanece em continua construção, aonde se adquire e domina as irregularidades da língua no decorrer da vida.

Analisando as hipóteses estudadas por Ferreiro e Teberosky (1991) entende-se que o processo de apropriação da língua escrita se dá a partir da convivência da criança com o mundo letrado e ocorre de forma natural e em todos momentos e lugares.

A construção do conhecimento da leitura e da escrita tem uma lógica individual, embora aberta a interação social, na escola ou fora dela. No processo, a criança passa por etapas, com avanços e recuos, até se apossar do código lingüístico e dominá-lo. O tempo necessário para o aluno transpor cada uma das etapas é muito variável. Duas das consequências mais importantes do construtivismo para a prática de sala de aula são respeitar a evolução de cada criança e compreender que um

desempenho mais vagaroso não significa que ela seja menos inteligente ou dedicada do que as demais. (FERREIRO, p.77, 1992)

Fica claro que todas as crianças passam por esses cinco níveis descritos anteriormente até compreender o sistema complexo da leitura e escrita. Também os educadores devem ter a clareza que todas as crianças têm o seu tempo, suas vivências, suas dificuldades e necessidades. O educador precisa se fazer sensível a todas as adversidades presentes em uma sala de aula.

Também é necessário que os professores alfabetizadores tenham clareza sobre o que é letramento, Kleiman, apoiada nos estudos de Scribner e Cole, define o letramento como:

[...] um conjunto de práticas sociais que usam a escrita, enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia, em contextos específicos. As práticas específicas da escola, que forneciam o parâmetro de prática social segundo a qual o letramento era definido, e segundo a qual os sujeitos eram classificados ao longo da dicotomia alfabetizado ou não-alfabetizado, passam a ser, em função dessa definição, apenas um tipo de prática – de fato, dominante – que desenvolve alguns tipos de habilidades mas não outros, e que determina uma forma de utilizar o conhecimento sobre a escrita. (1995, p. 19)

Ou seja, letrado é aquele que “[...] sabe ler e escrever, e que responde adequadamente às demandas sociais da leitura e da escrita. Enquanto a alfabetização se ocupa da aquisição da escrita por um indivíduo, ou grupo de indivíduos, o letramento focaliza os aspectos sócio-históricos da aquisição de uma sociedade” (TFOUNI, 1995, p. 20).

Atualmente os meios tecnológicos são fundamentais no processo de alfabetização e letramento, assim também temos o letramento digital, Martin (2008) apresenta uma definição de letramento digital:

Letramento digital diz respeito à consciência, atitude e habilidade dos indivíduos de apropriadamente usarem ferramentas digitais e instalações para identificar, acessar, gerenciar, integrar, avaliar, analisar e sintetizar recursos digitais, construir novos conhecimentos, criar expressões midiáticas e comunicar aos outros, no contexto específico das situações da vida, a fim de possibilitar uma ação social construtiva; e para refletir sobre esse processo. (MARTIN, 2008, p. 167)

Ou seja, o letramento digital diz respeito a interação dos indivíduos com os recursos tecnológicos e com as demandas sociais. Essa interação avança nas práticas e passa a ser uma intervenção.

Assim, a escola deve dar todo o suporte necessário aos dias atuais para que os educandos se tornem não só sujeitos alfabetizados, mas também letrados dentro de um contexto social e que essa aprendizagem faça parte efetivamente da vida dos sujeitos.

3.1 LEITURAS E CONSTRUÇÕES TEXTUAIS: PRODUÇÕES COLETIVAS E INDIVIDUAIS COM CRIATIVIDADE

O brincar é uma atividade espontânea e natural e faz parte do dia a dia das crianças. É através das brincadeiras que as crianças recriam, imitam, experimentam com prazer. Também através delas que as crianças despertam emoções e sensações de bem estar e libertam suas angustias. Brincando, a criança aprende a lidar com o mundo, forma sua personalidade e experimenta sentimentos básicos como o amor e o medo. Lopes argumenta que o

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais (2006, p.110).

Autores como Piaget, Vygotsky, Soares demonstram que a interação das crianças com o objeto de estudo/conhecimento permite a construção das bases necessárias para tornar-se um ser competente também linguisticamente e demonstram o quanto a brincadeira e o brinquedo são este meio de interação.

Vygotsky destaca que:

[...] o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual da sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento. (2007, p.122)

Outro fator que deve ser ressaltado, refere-se a Lei de Diretrizes Básicas (9394/96) a qual garante o acesso de crianças, cada vez mais cedo no ambiente escolar, representando um avanço na garantia de direitos, porém esse fator acaba por afastar as crianças dos brinquedos ainda precocemente. Por isso é fundamental que as práticas educativas do período de alfabetização, que na maioria das vezes, limita a criatividade, autoestima, autonomia e participação infantil, fundamentais para o desenvolvimento da criança, sejam revistas e sejam pensadas em práticas mais lúdicas envolvendo o brincar tão necessário nessa fase de desenvolvimento.

A ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir o reforçar os conteúdos, fundamentados nos interesses que podem levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. Assim, o lúdico é uma ponte para auxiliar na melhoria dos resultados que os professores querem alcançar (BRASIL, 2007).

Para que a ludicidade seja realmente utilizada no decorrer das aulas, como atividade complementar e não apenas em algum período de entretenimento, de distração para as crianças no recreio e de “descanso” para os docentes é fundamental que educador seja o mediador e considere as necessidades de seus alunos, a bagagem de conhecimento, as vivências que cada um traz para o ambiente escolar.

Hoje, as crianças estão cada vez mais envolvidas com as mídias e as tecnologias. Sendo assim para que a escola se aproxime da realidade das crianças cada vez mais os educadores precisam utilizar métodos que utilizem as diferentes mídias de forma criativa, proporcionando um maior envolvimento dos educandos para atingir seu propósito de tornar a aprendizagem significativa.

Algumas atividades podem contribuir para tornar o processo de alfabetização mais criativo e lúdico, visto que para isso é fundamental que estas sejam realizadas unindo o conhecimento pessoal de cada criança com o coletivo, atividades com trocas e interações entre os educandos.

Entre as atividades que permitem o desenvolvimento do processo de alfabetização, tem-se:

- **Rodas de leitura** – que consistem em todos sentados em roda, leem um livro e depois discutem sobre o mesmo. Após é possível realizar inúmeras atividades sobre o mesmo, tanto pedagógicas como artísticas. Essas atividades artísticas podem ser a encenação da história lida pelas crianças,

ou até mesmo a criação de um painel com desenhos, pinturas, retratando pontos principais da história lida.

- **Sacola literária** – A sacola literária é muito produtiva, pois nela é colocado alguns livros e a cada dois dias um aluno a leva para sua casa. Ele deverá escolher um livro, ler e registrar de alguma forma o que entendeu do livro em um caderno que também está na sacola. Na aula ele deverá expor para os colegas o livro que leu.
- **Textos coletivos** – Após verificado um tema de interesse da turma, poderá ser feita uma pesquisa nos computadores e após criar texto coletivo, após a turma poderá retratar o texto com o editor de imagens Paint.
- **Atividades com gibis-** A leitura de gibis normalmente são de muito interesse para as crianças, pois são divertidos e trazem humor e a partir deles o educador pode levar inúmeras atividades, como de caça-palavras, cruzadinhas, recorte e colagem etc.
- **Bingo das palavras-** O bingo poderá ser utilizado quanto de palavras, sílabas, alfabeto, números etc.. vai depender em qual nível de alfabetização se encontra a turma. Ele é um jogo divertido e de muito interesse das crianças.
- **O diário do aluno-** pedir para que cada aluno anote todo final de tarde como foi o seu dia. Cada início de aula o professor pode pedir para que alguns leiam.
- **Filmes-** Filme é uma ótima mídia audiovisual para introduzir um tema, um assunto, um conteúdo.
- **Jogos educativos online** - Existe uma variada gama de jogos no computador, nos mais variados sites, estes podem ser trabalhados em duplas, com interação da turma. Entre eles:

Título do jogo/nome do site	Endereço
Educação Infantil	http://www.noas.com.br/educacao-infantil/
Ensino Fundamental I	http://www.noas.com.br/ensino-fundamental-1/
Jogo do Alfabeto	http://www.smartkids.com.br/jogo/alfabeto-em-flash
Ler é uma brincadeira	https://discoverykidsplay.uol.com.br/jogos/ler-e-uma-brincadeira/#game-header
Letra - figura	http://www.escolagames.com.br/jogos/aprendendoAlfabeto/
Letra - imagem	https://discoverykidsplay.uol.com.br/jogos/abcdario/#game-header
Ligar Letras - objetos	http://www.turminhaquerubim.com.br/showjogo.php?jogo=2

Ludo Educativo - brincar com letras, palavras e sílabas	http://portal.ludoeducativo.com.br/pt/play/ludo-primeiros-passos
Jogos Diversos	http://www.professoracarol.org/Paginas/Jogos.html
Jogos raciocínio lógico - Racha cuca	https://rachacuca.com.br/jogos/jogo-das-diferencas/
Jogo separação de sílabas	http://www.escolagames.com.br/jogos/separeSilabas/
Jogos diversos em sitio dos miúdos	http://www.escolavirtual.pt/sitiodosmiudos

Pensando nisso a proposta deste trabalho consistiu em utilizar a mídia impressa, TV e Vídeo e Informática de forma integrada no processo de alfabetização. Buscou-se investigar como a leitura de portadores de texto, sejam eles impressos, digitais ou audiovisuais permitem a ressignificação do aprendizado da leitura e da escrita durante o processo de alfabetização.

O mais importante é utilizar da criatividade, propondo que os alunos sejam autores de textos, lendo e criando novos textos a partir de sua interação com o objeto de estudo/conhecimento a partir do que é proposto como desafio pelo professor e de sua intervenção.

3.2 TRABALHOS CORRELATOS

Hoje as mídias impressas, audiovisuais e a informática fazem parte da realidade e do dia a dia da maioria das crianças, das mais diversas classes sociais, devido a isso, é fundamental que a escola esteja preocupada com as necessidades e com os interesses dos alunos, ao contrario as aulas se tornarão cansativas e desinteressantes.

Assim, cada vez mais é possível encontrar pesquisas que tratam o tema das mídias no processo de alfabetização. Porém, essas pesquisas na grande maioria englobam apenas uma modalidade de mídias. Logo, apresentam-se aqui trabalhos relacionados ao tema estudado.

A pesquisa de trabalho de conclusão de curso “Alfabetização e o lúdico: A importância dos jogos na educação fundamental” de Eloá Franco de Souza (SOUZA, 2013), tinha como objetivo observar se os professores que atuam nas salas de aula como docentes polivalentes no Ensino Fundamental de uma escola Municipal de Lins, São Paulo. Se eles utilizam jogos como um recurso didático no processo ensino-aprendizagem, tendo como foco a alfabetização. O eixo central dessa pesquisa foi um professor de Física e um professor da sala regular do 3º Ano do Ensino fundamental, sala com alunos em processo de alfabetização.

O trabalho constatou que quando os professores se utilizam de jogos como recursos didáticos conseguem perceber claramente que o processo ensino-aprendizagem é mais eficaz, já que as crianças se dedicam mais e se sentem estimuladas. Isso foi possível verificar também com os alunos do 2º ano da pesquisa em questão, a partir de atividades com jogos no computador, foi quando houve uma melhora do entendimento do sistema silábico como um todo. O estudo concluiu que os jogos além de toda a função pedagógica também servem como instrumento motivador para a aprendizagem e nada mais significativo que unir a ludicidade dos jogos com a alfabetização, tornando o processo mais rápido e prazeroso.

Assim, é possível fazer uma relação do trabalho de Eloá com este em questão, apesar de o dela ter sido realizado um trabalho de pesquisa com professores e este ser uma aplicação prática com alunos, ambos trabalham a ludicidade e a exploração de jogos para facilitar a questão da aprendizagem no processo de alfabetização, comprovando que é fundamental e motivador unir o processo pedagógico com a ludicidade e as brincadeiras.

Em “Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização” de Lídia da Silva (RODRIGUES, 2013) é apresentada uma pesquisa de Dissertação de mestrado, que teve como objetivo analisar o emprego e a importância de jogos e brincadeiras como estratégias alternativas na organização do trabalho pedagógico significativo em turma de alfabetização. Essa foi realizada em uma escola pública de Ensino Fundamental–séries iniciais, na cidade satélite Recanto das Emas DF, com os seguintes participantes: vinte e oito alunos do 1º Ano turma “C” do Bloco Inicial de Alfabetização e a professora regente dessa turma.

Após a pesquisa a autora conclui sobre o uso e a importância de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e trás o uso em questão como fundamentais para ajudar o aluno a ser alfabetizado. Afirma ainda que este tema precisa ser cada vez mais refletido dentro das escolas, devido ainda a muitas ideias tradicionais que ainda não acreditam nos benefícios dos jogos e da ludicidade no campo educacional. Refletindo sobre a pesquisa é comum encontrar educadores alfabetizadores que ainda carregam a ideia que jogos e brincadeiras são para horários de lazer e passa tempo, e por isso faz-se necessário cada vez mais reflexão e atualização no contexto escolar.

A pesquisa de Rodrigues tem próxima relação com este trabalho, já que se trata de uma investigação sobre jogos e brincadeiras no processo de alfabetização. Através das práticas e pesquisas realizadas verificou-se que é possível conjugar o aprender com jogos e brincadeiras, o diálogo com o lazer e prazer, ou seja, construir o conhecimento de forma lúdica com uma aprendizagem motivadora e significativa para os alunos.

O artigo “O impacto do uso das tecnologias no aprendizado dos alunos do ensino fundamental I” de Melquisedeque, Nádia, Renata e Sérgio (LIMA et al., 2015), teve como objetivo analisar os impactos causados pela utilização de aparatos tecnológicos no processo de aprendizagem e no rendimento escolar de discentes. A pesquisa foi realizada em uma turma de 2º ano de ensino fundamental, no colégio Municipal Presidente Tancredo De Almeida Neves, Curitiba, Paraná.

Para a coleta de dados foi utilizado à aplicação de um jogo do boliche silábico. O jogo foi elaborado com materiais alternativos, garrafas pet e pequenos recortes com sílabas/letras, e para a execução do mesmo foi solicitado a leitura e a organização silábica para formação de palavras, utilizando diferentes sílabas.

Esse trabalho se relaciona-se com este em questão, pelo fato que vem relacionar os jogos e as tecnologias no aprendizado do ensino fundamental. Os resultados revelaram que o trabalho com jogos levam os educandos a ler de forma prazerosa, como também possibilitam a demonstração da criatividade de cada educando. Estes apontam que o uso das tecnologias melhoram a interação entre as crianças, aumentam o desempenho nas atividades, aumenta a criticidade, tudo isso resultando em alfabetização e aprendizagem prazerosa e satisfatória.

Essas pesquisas permitem constatar que a aplicação de mídias impressas, audiovisuais e informática no processo de alfabetização das crianças do 2º ano estão de acordo com os novos métodos e recursos utilizados, como uma pedagogia mais lúdica e conseqüentemente mais eficaz.

A partir disto é possível perceber que ensinar é um desafio, pois são muitas as dificuldades que os professores enfrentam em sala de aula, afinal não existem indivíduos homogêneos, sendo assim uma sala é formada por diferentes cidadãos e com tal diversidade a aprendizagem será desenvolvida mais satisfatoriamente, se o educador utilizar métodos inovadores e atraentes aos diferentes perfis de alunos.

4. USANDO AS MÍDIAS IMPRESSA, AUDIOVISUAIS E INFORMÁTICA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DOS ALUNOS DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

As práticas desta pesquisa foram realizadas em uma escola Municipal de Ensino Fundamental na cidade de Santa Maria, RS, com uma turma de 2º ano do ensino fundamental.

A turma é composta de 18 alunos, a maioria possui 7 anos de idade. Dos 18 alunos da turma analisados em sua primeira testagem, quatro alunos se encontravam no período Pré-silábico, 10 alunos no silábico e 4 alunos silábicos alfabéticos.

A escola está localizada em uma região de muita violência e baixo poder aquisitivo, onde a maioria dos alunos tem dificuldade de ter acesso aos materiais escolares básicos, como caderno, lápis, e borracha e a escola auxilia como pode os alunos com os materiais.

A escola possui um laboratório de informática contendo 14 computadores, uma rede de internet lenta que muitas vezes não consegue dar acesso a todos os computadores para ser realizado o que foi planejado ao mesmo tempo. Também possui uma sala multimídia, com TV e DVD e uma biblioteca, que em sua maioria contem livros didáticos e de contos e literatura infantil.

O presente projeto buscou agregar o uso das mídias ao processo de alfabetização e para isso começou a ser desenvolvido desde o início do ano letivo de 2017, sendo que um dos motivos para ele existir surgiu do desestímulo apresentado pelos alunos no processo de alfabetização. Os alunos envolvidos convivem com a violência diariamente e mesmo com a baixa idade alguns já se mostram extremamente violentos, com dificuldade de concentração e desestimulados com o futuro. Assim, verificou-se que mostram mais interesse quando as aulas são mais dinâmicas e lúdicas.

Para a utilização das mídias impressas, utilizou-se jornais. O jornal para essa turma de crianças é algo que despertou interesse já que eles não tem acesso a esse recurso em casa. A letra encontrada no jornal foi um pouco difícil de ser lida pelas crianças, porém elas adoraram manuseá-lo. Este recurso é utilizado principalmente para recortes de letras e sílabas, leitura de notícias recentes e do interesse da turma.

Outra mídia impressa utilizada foram os panfletos de preços de mercados, farmácias, entre outros, com estes foram trabalhados o sistema monetário, leitura, recortes de palavras e imagens, por mais simples que possa parecer são materiais que os alunos não tem acesso, pois dificilmente saem da bairro onde moram, pois frequentam o posto de saúde da localidade e costumam ir em bares e armazéns locais fazer compras, então os panfletos chamam também muito a atenção das crianças.

Outra atividade realizada foi a criação de cartazes e folders trabalhando algum tema ou produto. Mas a mídia impressa mais utilizada sem dúvida foram os livros infantis que diariamente foram explorados e lidos.

A turma tinha um horário por semana para a utilização da biblioteca, onde as crianças manuseavam e liam os livros de seu interesse. Também, havia um pequeno acervo no armário da sala de aula, no qual as crianças utilizavam após as atividades. Também, eram oferecidos outros livros trazidos pela professora diariamente, os quais eram lidos minutos antes da hora de ir para casa, sendo um momento de relaxamento e descanso que eles adoravam.

A utilização dos contos infantis na maioria das vezes foi realizada fazendo um paralelo com a mídia audiovisual e após com a informática. A dinâmica era realizada primeiramente explorando o livro infantil, como exemplo, utilizou-se o Conto: “Pinóquio”, após olhar o filme do Pinóquio e foram realizadas inúmeras atividades, onde se trabalhou para além do tema da mentira a alfabetização em si. Após as crianças escolherem palavras “estranhas” ao seu vocabulário e pesquisaram através da ferramenta de busca na internet, Google seus significados.

A escola possui diferentes ambientes e contextos, e foi nestes lugares que buscou-se fazer um trabalho diferenciado com as rodas de leitura. Para concretizá-la, mudou-se o ambiente semanalmente, utilizando a biblioteca, o pátio, a sala de aula, a sala de vídeo, ou seja, buscou-se ambientes, temáticas e personagens diferentes a cada semana. Para cada personagem procurou-se levar elementos ou a professora ir caracterizada. Após a roda de leitura, realizei diversas atividades de alfabetização sobre o tema trabalhado.

A sacola literária também foi uma atividade realizada de grande interesse das crianças. Esta é uma bolsa lúdica na qual eles levam para suas casas diferentes livros a cada semana. Com esses livros eles puderam ler e interagir com a família, após a leitura tinham que de maneira criativa representar o que foi lido, depois apresentavam para os colegas seus trabalhos.

A mídia audiovisual normalmente utilizava com um filme que fosse possível relacionar com um livro e que estes trabalhem algum tema necessário para a realidade dos alunos. Apesar das crianças serem em sua maioria agressivas e agitadas elas adoravam contos infantis, filmes e desenhos infantis, acredito que são nestes momentos que elas vivem a verdadeira infância que a dura realidade que possuem em casa não as deixa viver.

Já o uso da informática foi realizado no horário de planejamento da professora, sendo feito por outra professora especializada nessa área e por monitores.

A professora da turma, manteve contato com essa professora especialista, atualizando o que gostaria que ela trabalhasse e que nível os alunos estavam em relação ao

processo de alfabetização, para que pudesse propor atividades educacionais adequadas a turma.

O trabalho realizado no espaço da informática foi principalmente com jogos, caça-palavras, pesquisas, cruzadinhas, enfim uma gama de atividades de alfabetização. Todas as atividades eram relacionadas ao nível de alfabetização que as crianças se encontravam e complementavam o que estava sendo estudado pelas crianças em sala de aula, permitindo que a alfabetização fosse trabalhada de forma lúdica, divertida e assim foi possível verificar que através da interação com as diferentes mídias surgiram novas e valorosas aprendizagens.

Entre os jogos educacionais que trabalham a alfabetização, foram utilizados:

- **Jogo Letroca** – que consiste em formar palavras com as letras que são oferecidas pelo jogo, ele estimula o raciocínio, sem contar na possibilidade de aprendizagem da língua e expansão do vocabulário.

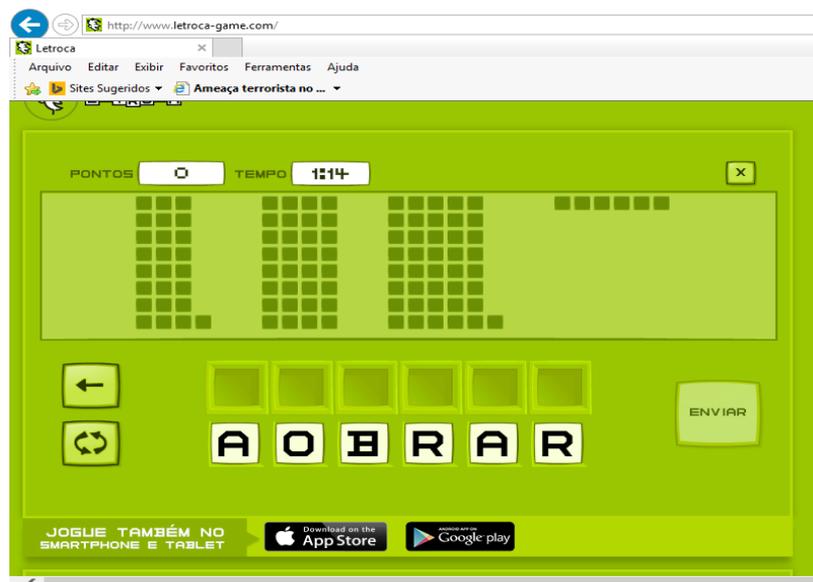


Figura 1 – Site do Jogo Letroca.
Fonte: Tela extraída do Jogo.

- **Jogos Escola Games** – Jogos do site educativo na Aba Português, como o Caça Palavras que consiste em encontrar as palavras do menu a esquerda.

Para as crianças em alfabetização essa atividade além de ser divertida é muito significativa, pois desenvolve o raciocínio e auxilia as crianças perceberem a forma correta da escrita das palavras.

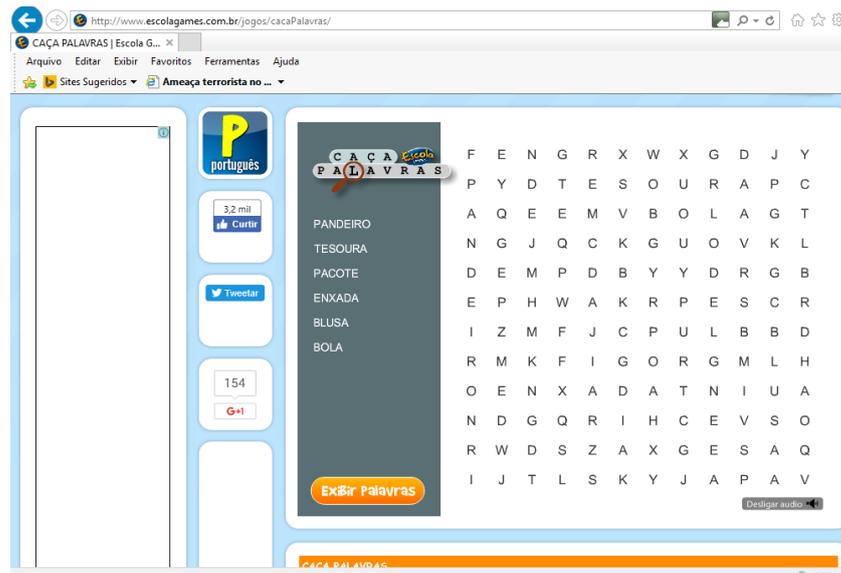


Figura 2 – Jogo Caça Palavras.

Fonte: Tela extraída do Jogo que faz parte do site Escola Games.

- **Jogos Smart Kids** – Jogos de alfabetização que estimulam a associação de desenhos com sua letra inicial. Estes auxiliam a associação som, letra e imagem fundamental para compreensão do sistema silábico.

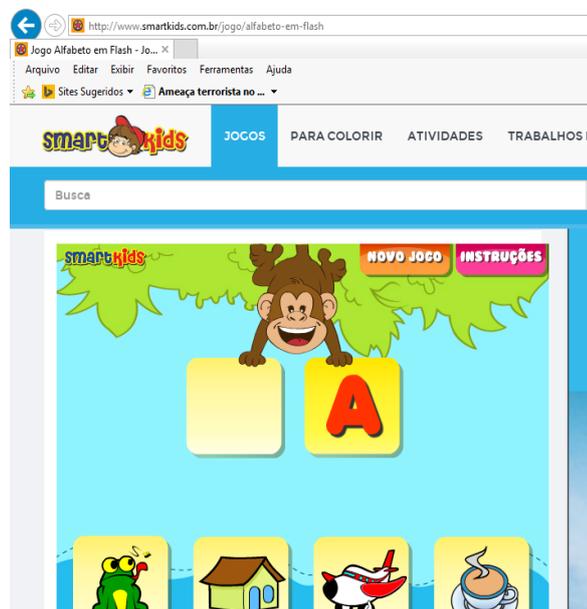


Figura 3 – Jogo de Alfabetização.

Fonte: Tela extraída do Jogo que faz parte do site Smart Kids.

O uso da informática pelos alunos foi algo muito esperado, eles utilizam essa ferramenta somente uma vez na semana, mas aguardavam com ansiedade esse momento. Era um momento lúdico, divertido e muito rico em aprendizagem.

Durante essa atividade o professor pode observar enquanto os alunos jogavam como está seu nível de alfabetização e como novas aprendizagens e descobertas foram se construindo. Pode também, através da proposição do trabalho em duplas, fazer com que um aluno de um nível mais avançado pudesse sentar junto com um de nível menor, fazendo com que possam através da interação enriquecer seus conhecimentos.

O uso da mídia impressa, audiovisual e informática no processo de alfabetização na turma de 2º ano que foi trabalhado se mostrou fundamental, já que são estas mídias que levaram as crianças a ter interesse e prazer na aprendizagem e possibilitou ao professor acompanhar o processo individual de aquisição de conhecimentos de cada um de seus alunos, principalmente em relação a alfabetização.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso das mídias impressa, audiovisual e informática no processo de alfabetização das crianças já relatadas mostrou que as mídias utilizadas foram fundamentais, porem deve ser um trabalho bem planejado e pedagogicamente intencionado a realidade do público alvo, pois ela não vai resolver todos os problemas apresentados com a diversidade em sala de aula, porem ela nos trás novas formas de ensino aprendizagem, mais lúdicas e dinâmicas, fundamentais para os dias atuais.

Para analisar os resultados foi realizada uma testagem com a turma no inicio do mês de março e outra ao final do mês de maio. A testagem era composta por palavras e frases simples.

O resultado na primeira testagem foi: Quatro alunos se encontravam no período Pré-silábico, 10 alunos no silábico e 4 alunos silábicos alfabéticos. Ao final do mês de maio é notável o progresso da turma, onde apenas um aluno se manteve no período Pré-silábico, 3 alunos avançaram para o nível silábico e o restante oscilam entre silábico alfabético e alfabético.

Um exemplo claro de progresso foi do aluno abaixo. Este era um aluno com muitos problemas familiares, extremante desestimulado, e que apresentava muitas dificuldades de aprendizagem.

Na primeira testagem (figura 4) realizada no mês de março, notou-se que estava no período silábico, que possuía a ideia de som das letras porem sentia-se inseguro, pois a todo momento dizia não saber fazer.

TESTAGEM

NOME _____

PROFESSORA LETICIA _____

TURMA 2ª LARANJA DATA 19 DE MARÇO DE 2019

ESCREVA AS PALAVRAS:

1 <u>BOLO</u> BOLA	2 <u>GOLO</u> GATO
3 <u>LELP</u> LÁPIS	4 <u>LOCO</u> DOCE
5 <u>LAO</u> CADERNO	6 <u>LALO</u> CABRO
7 <u>KLO</u> CACHORRO	8 <u>FADA e</u> FADA
9 <u>OLA</u> COLA	10 <u>KBO</u> CABELO

ESCREVA FRASES:

1 OLALOET O GATO TOMA LEITE

2 ALOKEFUO A BOLA CAIU E FUROU

ESCREVA O NOME DOS DESENHOS:

 <u>VAI</u> VACA	 <u>OLAO</u> FLOR
---	--

ESCREVA O NOME DOS NÚMEROS:

1 <u>UM e</u>	15 <u>LIG</u> QUINZE
10 <u>DE DEZ</u>	20 <u>LIT</u> VINTE

RESOLVA:

A) $10-5=5$

B) $8-5=3 e$

C) $13+4=17$

D) $11+2=13 e$

Figura 4 – Testagem do aluno.
 Fonte: Pesquisadora.

Na segunda testagem (figura 5) realizada no final do mês de maio, ou seja, dois meses após a primeira, o aluno apresentou um enorme avanço, encontrando-se alfabetizado, escrevendo de maneira tranquila e leve.

TESTAGEM

NOME _____

PROFESSORA _____

TURMA _____ DATA _____

ESCREVA AS PALAVRAS:

1 BOLA 2 MAIO

3 LÁPIS 4 DOSE

5 CADENO 6 CABO

7 CASAPRO 8 FADA

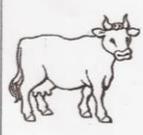
9 COLA 10 CABELO

ESCREVA FRASES:

1 O MAIO TO MA LEITE

2 A BOLA CAIU E FULOU

ESCREVA O NOME DOS DESENHOS:

 <u>VACA</u>	 <u>FLORE</u>
---	--

ESCREVA O NOME DOS NÚMEROS:

1 UM 15 QUINZE

10 DEZ 20 VINTE

RESOLVA:

A) $10 - 5 = 5$
 B) $8 - 5 = 3$

C) $13 + 4 =$
 D) $11 + 2 =$

$$\begin{array}{r} 10 \\ + 3 \\ \hline 13 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 11 \\ + 2 \\ \hline 13 \end{array}$$

Figura 5 – Segunda Testagem do aluno.
 Fonte: Pesquisadora.

Percebeu-se que durante os dois meses o aluno progrediu muito com a ajuda das mídias, já que foram elas que motivaram e alegraram as tardes desse aluno, que contava os dias e as horas para ter aula de informática, do seu desestímulo de vida, agora pensa em crescer rápido para trabalhar como monitor das aulas de informática e após ser um profissional da informática.

Percebeu-se ao longo do trimestre a motivação dos alunos em realizar as atividades propostas com a utilização das diferentes mídias. Com a mídia impressa as crianças

deixaram a imaginação fluir através de leituras, e manuseio com livros, jornais, panfletos, criação de folders, entre outras atividades propostas.

Com a mídia audiovisual expandiram seus conhecimentos com filmes, sempre relacionados a algum tema relacionado com suas vivências ou relacionados aos contos lidos.

E a informática que é simplesmente adorada por essa turma, é utilizada da maneira mais lúdica possível com jogos e atividades diferenciadas semanalmente.

A utilização das mídias tem nos comprovado que elas são fundamentais no processo de alfabetização, além disso, pode-se perceber que o grupo ampliou seus conhecimentos também em relação à linguagem, comunicação, expressão corporal, utilizando-se de criatividade para produzir ou reproduzir frases e trabalhos artísticos.

Os resultados desta pesquisa impulsionam a reflexão que o educador inserido neste contexto deve fazer o elo entre as tecnologias, a comunidade escolar e educandos, pois a aprendizagem significativa e participativa demonstra o quanto à conscientização e informação pode contribuir para o enriquecimento qualitativo e crítico da formação ética dos educandos na sociedade fazendo com que o uso das mídias auxilie não só no processo de ensino e aprendizagem, mas que contribuam para formar cidadãos críticos e reflexivos na sociedade.

O projeto em questão se manterá ao longo do ano letivo, devido ao grande incentivo que tem levado aos alunos e conseqüentemente aos excelentes resultados apresentados.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei número 9394, 20 de dezembro de 1996.

_____. Ministério da Educação. **Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília, DF: MEC, 2007.

_____. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa**. Brasília: Ministério da Educação e Cultura, 2012. Disponível em: <<http://pacto.mec.gov.br/o-pacto>> Acesso em 10/06/2017. Acesso em 06 de junho de 2017.

FERREIRO, Emília. **Alfabetização em Processo**. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 1992.

_____, Emília. **Com Todas as Letras**. São Paulo: Cortez, 1999.

KALINKE, Marco Aurélio. **Para não ser um professor do século passado**. Curitiba: Gráfica Expoente, 1999.

KLEIMAN, A. B. (org.) **Os significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita**. Campinas, Mercado das Letras, 1995.

KRAMER, Sonia e LEITE, M. I. **Infância e Produção Cultural**. Campinas: Papyrus, 1998.

LIMA, Melquisedeque Rodrigues de; SILVA, Nádia Izabel da; ARAÚJO, Renata Kelly de Souza ; ABRANCHE, Sérgio. **O impacto das Tecnologias no aprendizado dos alunos do Ensino Fundamntal I**. Pernambuco: Universidade Federal de Pernambuco, 2015. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/322384942/o-impacto-do-uso-das-tecnologias-no-aprendizado-dos-alunos-do-ensino-fundamental-i-pdf>> Acesso em 06 de junho de 2017.

LOPES, Vanessa Gomes. **Linguagem do Corpo e Movimento**. Curitiba, PR: FAEL, 2006.

MARTIN, Alain. Digital Literacy and the digital society. In LANKSHEAR, Colin; KNOBEL, Michele. **Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices**. New York: Peter Lang Publishing, 2008.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. Campinas: Papyrus, 2007.

MORAN, José Manuel, MASETTO, Marcos T., BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 21ª ed. Campinas: Papyrus, 2013.

RODRIGUES, Lídia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. 2013. 96 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-graduação, Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, Brasília, 2013. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14200/1/2013_LidiaSilvaRodrigues.pdf>. Acesso em: 06 jun. 2017.

RODRIGUES, Darielle Débora et al. JOGOS EDUCATIVOS COMO SUPORTE PARA ALFABETIZAÇÃO. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DAS LICENCIATURAS - COINTER PVDL, Não use números Romanos ou letras, use somente números Arábicos., 2016, Pernambuco. **Formação de Professores: práticas de ensino, avaliação e cooperação, no despertar para a carreira docente**. Pernambuco: Instituto Federal de Pernambuco, 2016. p. 1 - 9. Disponível em: <<http://cointer-pdvl.com.br/wp-content/uploads/2016/07/CO392015-JOGOS-EDUCATIVOS-COMO-SUPORTE-PARA-ALFABETIZACAO.pdf>>. Acesso em: 06 jun. 2017.

SEBER, Maria da Glória. **A escrita infantil: o caminho da construção**. São Paulo: Scipione, 2010.

SOARES, Magda. **Letramento**. Belo Horizonte: Ed. Autêntica, 1998.

SOUZA, Eloá Franco de. **Alfabetização e o Lúdico: A importância dos jogos na educação fundamental**. 2013. 50 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium, Lins, 2013. Disponível em: <<http://www.unisalesiano.edu.br/biblioteca/monografias/55997.pdf>>. Acesso em: 06 jun. 2017.

TFOUNI, L.V. **Letramento e alfabetização**. São Paulo: Cortez, 1995.

VYGOTSKY, L. S. **Psicologia pedagógica**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

_____, L. S. **A formação social a mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.