

ATIVIDADE LÚDICA NO COMPUTADOR COMO FERRAMENTA DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO¹

Carla Nunes Moreira²

Roseclea Duarte Medina³

RESUMO

Este artigo trata do uso de atividades lúdicas no computador como ferramentas de alfabetização e letramento com alunos do 2º ano do Ensino Fundamental em uma escola de zona rural da Rede Municipal de Ensino. O objetivo foi demonstrar de que forma as atividades realizadas no laboratório de informática contribuem para o avanço dos alunos nos Níveis de Aquisição da Escrita. Como metodologia para pesquisa utilizou-se aulas práticas, uma vez por semana, por um período de 30 minutos, no laboratório da escola. Os resultados apresentados destacam que de forma colaborativa e com a exploração destas atividades no computador os alunos apresentaram uma reestruturação sobre suas hipóteses sobre o Sistema de Escrita Alfabético e adquiriram habilidades necessárias para apropriar-se da escrita e da leitura.

PALAVRAS-CHAVE

Atividades de Alfabetização; Atividades Lúdicas; Práticas de Letramento.

ABSTRACT

This article discusses the use of playful activities in computer literacy and literacy tools with students of 2nd year of elementary school in a rural school of Municipal education. The goal was to demonstrate how the activities carried out in the computer lab will contribute to the advancement of students in writing Acquisition levels. As research methodology used practical classes, once a week, for a period of 30 minutes, in the school laboratory. The results highlight that collaboratively and with the exploitation of these activities on the computer the students presented a restructuring on their assumptions about the Alphabetic writing system and acquired skills necessary to take ownership of writing and reading.

KEYWORDS

Literacy activities; Recreational Activities; Literacy practices.

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

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

³ Professora Orientadora, Doutora em Informática na Educação, Universidade Federal de Santa Maria

1 INTRODUÇÃO

O contexto educacional atual exige uma reflexão sobre os conceitos de alfabetização e letramento.

O conceito de alfabetização vem se modificando ao longo dos anos. Tomando como base as ideias de Piaget, Ferreiro e Teberosky (1991) passam a pesquisar um novo modelo para a alfabetização. Já não se admite o sentido de alfabetização como codificação e decodificação da escrita. Desta forma muitas escolas passaram a repensar suas práticas em busca de uma alfabetização plena.

Uma nova concepção de alfabetização exige novas práticas e deve facilitar a aquisição de habilidades para leitura e escrita que possibilitam ao aluno apropriar-se do seu meio.

A autora Tfouni (1995) define letramento como o conjunto de mudanças sociais e discursivas que ocorrem em uma sociedade quando ela se torna letrada. Este conceito é reforçado por Soares (1998) que se refere ao estado ou condição de indivíduos ou grupos sociais que exercem suas práticas de leitura e escrita, participando de forma competente de eventos de letramento.

O momento atual permite expandir e tornar mais claro o conceito de letramento, pois novas práticas de leitura e escrita são propiciadas pelas recentes tecnologias da comunicação e da informação.

Segundo Almeida (2000) o processo de informatização é uma realidade nas instituições escolares. Mesmo assim é fato que muitas instituições contam com laboratórios e salas meramente ilustrativas, já que as mesmas não são utilizadas pelos professores ou quando são servem apenas como prática de pesquisa oportunizando a mudança no foco da atividade, uma vez que os alunos dominam a máquina e os recursos disponíveis muito mais que seus professores.

O uso de atividades lúdicas no computador pode ser considerado como recurso de alfabetização e letramento desafiando e promovendo a construção de novas aprendizagens.

Para Figueiredo (2003) a tecnologia é um fator motivador da aprendizagem, desde que esteja inserida em um ambiente desafiador, estimulando sentidos e promovendo a construção de novos conhecimentos.

Considerando que os alunos do 2º ano dos Anos Iniciais da E.M.E.F.Dr. Rafael Vieira da Cunha recebem 30 minutos semanais de atividades no laboratório de informática faz-se necessário avaliar de que forma as atividades realizadas auxiliam na compreensão do sistema de escrita e na apropriação das habilidades de leitura e escrita possibilitando ao aluno avançar de um nível para outro.

A finalidade de realizar esta pesquisa é identificar de que forma as atividades lúdicas realizadas no computador auxiliam o aluno na mudança de um nível de aquisição da escrita para outro.

2 ALFABETIZAÇÃO

Segundo Ferreiro e Teberosky (1979), para se alfabetizar a criança precisa perceber que o que a escrita alfabética nota no papel são os sons das partes orais das palavras e que o faz considerando segmentos sonoros menores que a sílaba.

No que tange ao processo de construção de leitura e escrita, Ferreiro (1991) define quatro níveis na Psicogênese da Alfabetização, sendo: Pré-silábico, Silábico, Silábico-alfabético e Alfabético.

No nível Pré-silábico a criança não faz correspondência entre sons e letras e não compreende que a escrita se relaciona com a pronúncia das partes da palavra. Muitas vezes relaciona o número de letras com tamanho do objeto. Logo reconhece que as palavras são formadas por diferentes sons e reconhece a correspondência entre escrita e fala.

No nível silábico a criança esboça a possibilidade de vinculação entre escrita e leitura. Nesta fase ela trabalha com a hipótese de que a escrita representa partes sonoras da fala e passa a representar cada sílaba por uma letra, com ou sem valor sonoro.

Quando se encontra no nível Silábico-alfabético a criança oscila entre a hipótese silábica e a alfabética, tentando aproximar a representação sonora da representação gráfica.

Neste momento a criança compreende que a sílaba é formada por unidades menores (letras) e passa a acrescentar letras por sílabas porque entra em conflito com a hipótese anterior.

Por fim, quando consolida a hipótese alfabética a criança compreende que a escrita é a representação da fala e que tem como objetivo principal a comunicação. É importante destacar que o aluno alfabético escreve foneticamente e não ortograficamente.

2.1 LETRAMENTO

Segundo Kleiman (1995) letramento é o conjunto de práticas sociais que usam a escrita, enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia, em contextos específicos, para objetivos específicos. Com a intenção de ampliar o conceito de alfabetização, chama a atenção não apenas para o domínio da tecnologia de ler e escrever (codificar e decodificar), mas também para o uso dessas habilidades em práticas sociais em que escrever e ler são necessários.

De acordo com as ideias de Kleiman (1998) o conceito de letramento abrange

...a ideia de que o domínio e o uso da língua escrita trazem consequências sociais, culturais, políticas, econômicas, cognitivas e linguísticas tanto para um grupo social como para um indivíduo e pode ser compreendido como ação de ensinar ou de aprender a ler e escrever e também como resultado do uso dessas habilidades em práticas sociais. (KLEIMAN, 1998, p.181)

Para Tfouni (1995) letramento refere-se às mudanças sociais e discursivas que ocorrem em uma sociedade quando ela se torna letrada.

Comparando os conceitos apresentados, conclui-se que Tfouni destaca o impacto social da escrita enquanto Kleiman destaca as práticas decorrentes desta ação.

2.2 LETRAMENTO DIGITAL

No livro *O Ingresso na Escrita e nas Culturas do Escrito* (2013), Emília Ferreiro destaca algumas contribuições das tecnologias para o ensino: acesso a diversidade de texto, autonomia para o aluno e a possibilidade de recorrer a diferentes fontes de informação, além do professor e do livro didático.

Ao utilizar as tecnologias disponíveis como fonte de informação o aluno passa a criar e recriar sentidos para aquilo que aprende. É possível também, explorar materiais diferenciados de leitura e escrita identificando características próprias de cada gênero e suporte textual. E, sem falar na capacidade de socialização promovida pelo uso das

tecnologias, uma vez que muitas vezes o professor aprende muito com o aluno sobre o funcionamento desta ferramenta.

De acordo com Santos e Souza (2001) a inserção do computador em sala de aula deve servir como ferramenta inovadora através de seu uso pedagógico, que pode contribuir efetivamente para um avanço qualitativo no processo de ensino-aprendizagem. Seu uso deve capacitar o aluno para que este reflita a cerca dos usos da escrita e da leitura.

Letramento digital refere-se segundo Xavier (2009), a intensa prática de comunicação por meio dos novos gêneros digitais mediados por aparelhos tecnológicos, exigindo do sujeito modos específicos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não verbais. Ligar o computador, digitar um texto, acessar email, pesquisar, jogar são algumas habilidades encontrados no sujeito que adquiriu letramento digital em diferentes graus, e a tendência é de que o grau de letramento digital de cada sujeito aumente à medida que este domina os dispositivos tecnológicos encontrados e utilizados em seu cotidiano.

A inserção do computador nas práticas de sala de aula representa o uso de uma ferramenta inovadora. De acordo com Santos e Souza (2001, p.193) *seu uso pedagógico é um fator que pode contribuir efetivamente para um avanço qualitativo no processo ensino-aprendizagem.*

2.3 TRABALHOS CORRELATOS

No trabalho de Leite (2006) foi realizada uma pesquisa com o objetivo de reconhecer o uso dos recursos da informática no processo de alfabetização. Por meio de coleta de dados e observação de atividades pedagógicas desenvolvidas por uma turma da 1ª série na sala de informática e na sala de aula foi possível reconhecer que as atividades dos softwares analisados baseavam-se em uma concepção tradicional de escrita e a maior parte destas não eram desenvolvidas em consonância com as práticas de sala de aula.

Falkembach (2005) apresentou a possibilidade de transformação da realidade do aluno por meio do jogo e o reflexo das atividades lúdicas como práticas emancipatórias e criativas. Este estudo demonstrou que as atividades lúdicas com uso de recursos tecnológicos e digitais favorecem a criatividade, desenvolvem a iniciativa e despertam o interesse do aluno.

Em Fernandes (2011) foi apresentado um estudo sobre as possibilidades e desafios da informática no processo de alfabetização. O estudo realizado sobre a utilização de softwares educativos interativos direcionados a alfabetização ratifica a influência destes na

apropriação da alfabetização. A análise indicou que os softwares utilizados apresentaram viés construtivista, permitindo ao aluno a reconstrução das hipóteses tornando a aprendizagem significativa, despertando a curiosidade e estimulando a criatividade do aluno.

Somavilla (2010) enfatiza a importância da utilização de materiais digitais como práticas pedagógicas inovadoras no processo de ensino-aprendizagem. O estudo realizado comprovou a eficácia e os efeitos positivos relacionados à motivação, autonomia e reflexão que colaboram para a aquisição das habilidades de leitura e escrita e reafirma a responsabilidade do educador em mediar, intervir e sistematizar as ferramentas e recursos digitais apropriados à aprendizagem do aluno.

Os trabalhos relacionados apresentam em comum a ideia de que o uso das atividades lúdicas no computador representa uma forma dinâmica e interativa de aquisição das habilidades de leitura e escrita.

Fica claro também que em alguns momentos a abordagem realizada em sala de aula pouco ou nada tem a ver com as práticas realizadas nas aulas realizadas no laboratório de informática, revelando assim uma concepção tradicional de docência. Mesmo assim, os resultados apresentados reforçam a ideia de que a partir da mediação do professor é possível aliar práticas diferenciadas, com o uso de recursos digitais e tecnológicos que possibilitam mais do que a aquisição das habilidades necessárias para ler e escrever, mas também a capacidade de interagir, criar e significar as aprendizagens enfatizando a autonomia e a criatividade do aluno.

3 METODOLOGIA

A pesquisa foi realizada durante o III bimestre letivo do ano 2013, na turma do 2º ano, da E.M.E.F. Dr. Rafael Vieira da Cunha que é composta por 17 alunos (10 meninas e 7 meninos).

O objetivo foi demonstrar de que forma as atividades realizadas no laboratório de informática contribuem para o avanço dos alunos nos Níveis de Aquisição da Escrita.

A rotina desenvolvida no Laboratório de Informática é executada pela estagiária que atende cada turma no período de 30 minutos com aplicação de jogos e atividades lúdicas disponíveis nas máquinas que operam com sistema Linux, sem acesso à rede e fazem parte do programa MEC/SEED PROINFO RURAL.

De acordo com a proposta pedagógica da escola os alunos têm uma rotina de atividades que envolvem uso de livro infantil, filmes, jogos de tabuleiro, recreação e laboratório de informática.

Buscando agregar os jogos de alfabetização do PNAIC⁴ - Pacto Nacional Pela Alfabetização na Idade Certa que tem como objetivo assegurar a alfabetização de todas as crianças até os 8 anos de idade, ao concluir o 3º ano do Ensino Fundamental. Foram utilizados durante este período os jogos Bingo de Sons Iniciais e Palavra Dentro da Palavra (MEC e UFPE/CEEL) com o objetivo de oportunizar aos alunos o desenvolvimento da consciência fonológica por meio de sons iniciais e finais, comparando e percebendo semelhanças e diferenças sonoras e reconhecendo semelhanças gráficas e sonoras no registro de palavras. Estes jogos fazem parte de uma coletânea de dez jogos criados com o objetivo de contemplar atividades de análise fonológica, correspondências grafofônicas que permitem reflexões sobre princípios do sistema alfabético e a sistematização como parte do processo de alfabetização.

O jogo Bingo de Sons Iniciais caracteriza-se como proposta de análise fonológica e tem como objetivo a exploração dos sons iniciais das palavras enquanto o jogo Palavra Dentro da Palavra tem como proposta a reflexão sobre SEA (Sistema de Escrita Alfabética) e tem como objetivo comparar palavras quanto à semelhança gráfica e sonora.

Cada jogo apresenta uma dinâmica organizada em cinco partes: meta, número de jogadores, componentes do jogo, regras e repertório de palavras.

Vale destacar que nem tudo se aprende e se consolida durante a brincadeira. É importante criar situações em que os alunos possam sistematizar aprendizagens. De acordo com Kishimoto (2003) a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento por contar com a motivação interna típica do lúdico, assim o trabalho pedagógico requer estímulos externos, a influência de parceiros e a sistematização de conceitos em situações diferentes do jogo.

⁴ Disponível em: <<http://www.portalmec.gov.br/pnaic.html>>

As atividades lúdicas disponíveis no Laboratório de informática da escola foram selecionadas e instaladas pelos estagiários da mantenedora considerando o público-alvo atendido (Pré - escolar até o 5º ano) e após foram avaliadas por cada regente que pode verificar a possibilidade de uso destas atividades como práticas de alfabetização e como propostas para atender os objetivos da série/ano.

Foram selecionadas as seguintes atividades para a turma do 2º ano para contemplar os quatro níveis de aquisição da escrita: Começando a Escrever, Escrevendo Palavras, Jogo de Palavras, Jogo da Força e Cruzadinha dos Veículos.

A dinâmica para utilização do laboratório determinou a formação de duplas para a utilização das máquinas e a negociação para a exploração de atividades livres e das atividades pré - selecionadas para a turma.

As duplas formadas foram organizadas unindo níveis diferentes de aquisição da escrita para que de forma colaborativa cada aluno pudesse avançar dentro do processo de alfabetização e letramento executando a proposta de cada atividade e construindo novas aprendizagens a partir destas.

Em sala de aula as práticas orientadas seguiram uma rotina de registro escrito, com o uso de ditados, textos criados a partir de figuras e leitura realizada pelos alunos em seu caderno de aula e também o uso de material impresso, jogos de tabuleiro e atividades no livro didático da turma.

4 RESULTADOS

No início do ano letivo 2013, após período de sondagem e seguindo orientações do tutor do curso de formação continuada Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa, os alunos foram classificados nos Níveis de Aquisição da Escrita apresentando o seguinte perfil representado pela Figura 1.

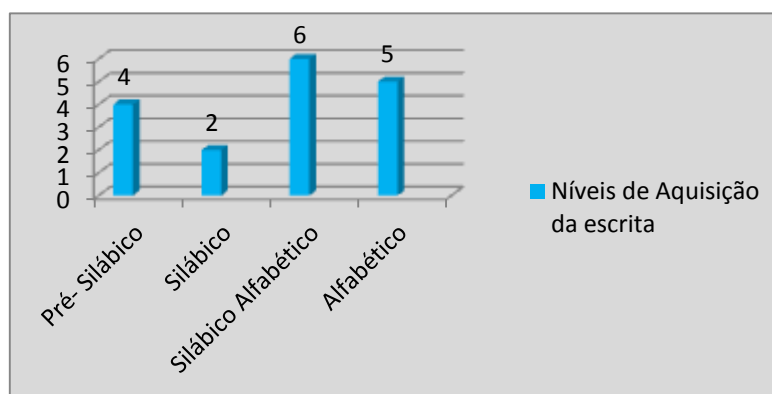


Figura 1– Gráfico Perfil Inicial de Aquisição da Escrita da Turma do 2º ano

A proposta do PNAIC estabelece quatro princípios centrais relacionados ao aprendizado da leitura e da escrita, sendo: Compreensão do Sistema de Escrita Alfabética; Ludicidade; Conhecimento da Diferentes Áreas e Desenvolvimento das Habilidades de Leitura e Produção Textual.

Dando continuidade as atividades desenvolvidas no laboratório de informática foram apresentadas e desenvolvidas em sala de aula atividades de ditado recortado, cruzadinhas, bingo, carta enigmática, recorte e colagem e história fatiada.

Na atividade Começando a Escrever a instrução é para que o aluno selecione um dos objetos representados na tela clicando em cima da figura. Na seqüência aparece um avião que faz o traçado em letra cursiva do nome do objeto selecionado pelo aluno.

Este tipo de atividade chama a atenção do aluno pelo movimento, sonoridade e colorido da tela. “Olha só pro, que legal! O avião desenha com fumaça.”(aluno X – silábico).



Figura 2 – Tela inicial Jogo Começando a Escrever
Fonte: Acervo de Atividades do Laboratório da escola



Figura 3 – Tela de resposta da atividade
 Fonte: Acervo de Atividades do Laboratório da escola

As atividades do jogo Começando a Escrever apresentaram limitações em sua proposta de reflexão sobre a escrita uma vez que não disponibilizava novas telas ao jogador, apresentava apenas o traçado da letra cursiva e não exigia nenhuma habilidade relacionada à escrita e leitura. Com relação ao tipo de letra explorado em sala de aula os alunos relacionam letra de imprensa e cursiva, maiúscula e minúscula com o auxílio do alfabeto móvel e com exercícios no caderno de caligrafia. “Ah eu já tô cansada pro...dá pra escolher outro jogo?”(aluna Y – silábica)

Atividades como LIGUE e JOGO DA MEMÓRIA reforçaram as práticas de escrita introduzidas com esta atividade.

Na atividade Escrevendo Palavras não aparecem instruções. Ao clicar sobre a atividade aparecem fichas com quatro figuras cada; do lado esquerdo da ficha as figuras, do lado direito as letras e no centro da cartela, espaços para preencher com letras e completar o nome das figuras.

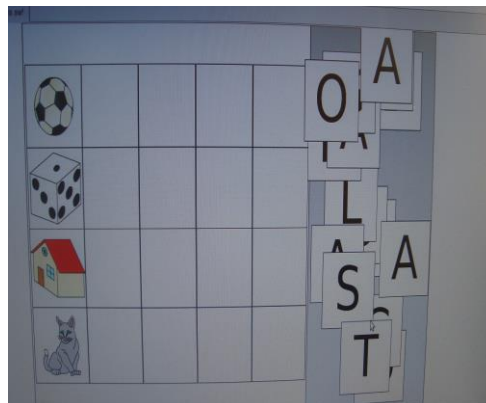


Figura 4 – Tela da atividade Escrevendo Palavras
 Fonte: Acervo de Atividades do Laboratório da escola



Figura 5 – Tela de resposta da atividade
 Fonte: Acervo de Atividades do Laboratório da escola

A atividade Escrevendo Palavras explorou apenas o alfabeto maiúsculo script relacionando palavra e desenho permitindo a identificação da letra inicial e o desenvolvimento da consciência fonológica.

Para realizar a atividade basta arrastar as letras com o *mouse* e completar a cartela. A cada cartela completada corretamente aparece uma mensagem parabenizando aluno e inicia-se uma nova rodada com uma nova cartela. ”Eu já fiz tudo professora”, “É só puxa cada letra”, “Eu queria escreve no quadrinho”(aluna Z – silábica-alfabética).

Em sala de aula os alunos trabalharam com ditado recortado e com exercícios para identificar número de letras, letra inicial e final de cada palavra e número de vogais e consoantes presentes em cada palavra.

Foram realizadas também atividades como BINGO e STOP para favorecer a compreensão da escrita silábica e alfabética apresentada nesta atividade. As cartelas do BINGO mesclaram palavras escritas em letra cursiva e de imprensa; já a atividade STOP foi realizada a partir da letra com a qual o aluno estava mais adaptado a escrever em seu caderno de aula, completando a planilha que tinha como sugestão para a escrita, nomes de frutas, carros, cidades, programas de televisão, cantores a partir de uma letra pré-selecionada. Esta atividade foi realizada coletivamente na lousa.

Na atividade Jogo de Palavras as instruções aparecem na 1ª tela e apresentam 3 níveis de dificuldade.

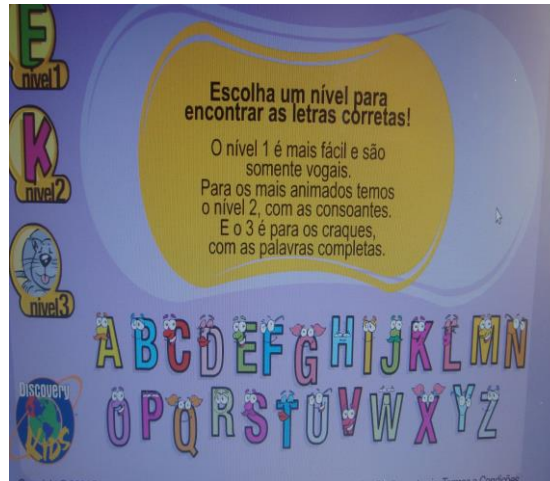


Figura 6 – Tela da atividade Jogo da Palavras
Fonte: Acervo de Atividades do Laboratório da escola

O objetivo do jogo é observar as letras presentes em cada cartela sorteada aleatoriamente e clicar na barra com o alfabeto na parte inferior da cartela colorindo cada letra. Ao completar a cartela corretamente é emitido um sinal sonoro que avisa o jogador para que reinicie a jogada mudando de nível.

Esta atividade não chamou a atenção dos alunos, pois não apresentava desafios embora tivesse três níveis de dificuldade. A cada letra pintada era emitido o sinal sonoro com o nome da letra ou da palavra. "Mas pro, eu já sei o nome dessas letras"(aluno W – silábico)

Na atividade Jogo da Forca as instruções aparecem na 1ª tela e a atividade está organizada em 10 temas diferentes. Selecionando o tema de preferência o jogo inicia apresentando um teclado virtual e o número de letras para completar a palavra. A atividade Jogo da Forca exigiu a compreensão da escrita alfabética para o preenchimento de cada cartela; desta forma os alunos que se encontravam no nível alfabético e silábico alfabético que já estabelecem relação entre grafemas e fonemas reconhecendo que as palavras são formadas por unidades menores (sílabas e letras) embora apresentem algumas trocas ortográficas em seu registro conseguiram explorar um número maior de telas nesta atividade.



Figura 7 – Tela da atividade Jogo da Forca
Fonte: Acervo de Atividades do Laboratório da escola

Em sala de aula os alunos trabalharam com atividade semelhante, fazendo o registro no quadro e desafiando os colegas com a atividade FORCA, representada no quadro e organizada em temas já explorados com os alunos (ex.: meios de transporte, meios de comunicação, frutas, partes do corpo, etc...)



Figura 8 – Tela da atividade Cruzadinha dos Veículos
Fonte: Acervo de Atividades do Laboratório da escola

Na atividade Cruzadinha dos Veículos há apenas uma tela que já apresenta as instruções orientando o jogador a digitar as letras que completam a palavra em espaço correspondente. Nesta atividade os alunos apenas digitavam em cada célula a letra correspondente de forma a completar o nome da figura. Não havia a possibilidade de novas telas. A atividade Cruzadinha de Veículos chamou mais a atenção dos meninos e foi preenchida corretamente pelos alunos do nível alfabético que se apropriam destas práticas para consolidar o conceito de estrutura silábica e a relação entre fala e escrita.

A seleção destas atividades possibilitou a comparação entre diferentes estruturas silábicas e a relação entre fonemas e grafemas.

A pesquisa participante norteou o desenvolvimento das atividades permitindo a verificação das hipóteses dos alunos sobre a construção da escrita e aquisição das habilidades para a leitura, permitindo também o reconhecimento das vantagens e desvantagens do uso destas atividades lúdicas como recurso de alfabetização e letramento.

Ao final do III Bimestre e desta etapa da pesquisa os alunos do 2º ano da E.M.E. F. Dr. Rafael Vieira da Cunha foram reclassificados nos Níveis de Aquisição da Escrita construindo assim um novo perfil para a turma apresentado na Figura 9.

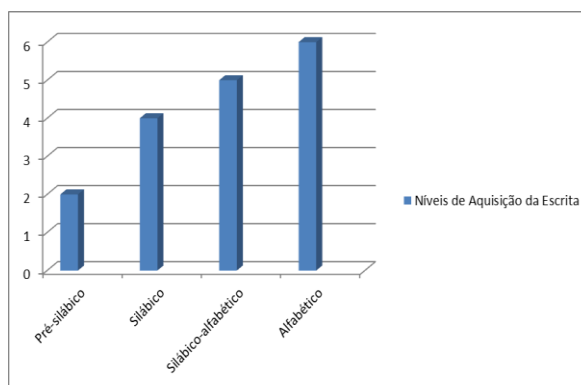


Figura 9 – Gráfico Perfil Aquisição da Escrita Final III Bimestre

Com relação às atividades propostas no laboratório da escola e as práticas desenvolvidas em sala de aula os alunos do nível Pré-silábico oscilaram entre a hipótese pré-silábica e a silábica identificando as letras do alfabeto mesmo sem relacionar grafemas e fonemas e sem compreender que as palavras são formadas por diferentes sons. Os alunos do nível silábico compreendem que a palavra é formada por partes sonoras da fala e desta forma a atividade Jogo de Palavras permitiu a exploração de três níveis de dificuldade permitindo associação de consoantes e vogais na construção da sílaba e na estrutura da palavra.

Os alunos alfabéticos reconhecem a escrita como representação da fala, escrevem com algumas trocas ortográficas, lêem com fluência executando o preenchimento correto das fichas do jogo Escrevendo Palavras, completando cruzadinhas e realizando produções textuais a partir de cartas enigmáticas.

As atividades de registro escrito realizadas no caderno são corrigidas no quadro com a participação efetiva da turma que tem a possibilidade de utilizar e refletir sobre suas

hipóteses sobre escrita e leitura na realização da atividade. A cada exercício apresentado os alunos foram convidados a ir até o quadro realizar a correção. Se apresentassem dificuldade na realização ou resolução do mesmo eram auxiliados pelos colegas e assim tinham a oportunidade de desenvolver a habilidade necessária para as atividades de leitura e escrita realizadas em sala de aula.

A correção também era feita individualmente, no caderno de cada aluno, onde foi possível ressaltar detalhes da escrita de cada um deles.

Os alunos dos níveis Silábico-Alfabético e Alfabético auxiliavam os demais colegas dos outros níveis fazendo com que percebessem a relação entre fonema e grafema necessária para a construção da palavra.

5 CONCLUSÃO

Os resultados apresentados apontam que as atividades disponibilizadas no laboratório de informática da escola servem como proposta lúdica e pedagógica, mas não atendem de forma global as características de cada nível de aquisição da escrita.

As atividades deste tipo devem oferecer níveis de dificuldades graduais, promovendo a reflexão sobre a construção da escrita e as práticas de leitura. Cabe destacar também que estas atividades devem contemplar as diferentes áreas do conhecimento contextualizando a interdisciplinaridade e a globalização do ensino nos anos iniciais da escolarização. A utilização das atividades lúdicas disponíveis no Laboratório de Informática da escola ofereceu uma proposta diferenciada de aprendizagem, mas não solucionou dificuldades referentes a aquisição de habilidades para leitura e escrita. É importante que o aluno consiga entender as atividades, seus comandos e opções de forma simples, clara e objetiva executando-as com autonomia.

Vale ressaltar que embora os alunos tenham demonstrado um pequeno progresso em suas aprendizagens as atividades disponibilizadas ofereciam possibilidades mínimas de interação e não inspiravam a curiosidade do aluno.

É importante destacar que as atividades utilizadas apresentam uma concepção tradicional de alfabetização, apresentando letras e sílabas pré-estabelecidas exigindo uma resposta mecânica do aluno e descaracterizando a autonomia e a criatividade que a ludicidade propõe as práticas da sala de aula.

A utilização de atividade lúdica no computador que atenda as necessidades e objetivos da alfabetização e do letramento pode ser facilitada com a criação de materiais didáticos digitais pelo professor que poderá direcionar a construção do conhecimento da criança de forma lúdica, respeitando seu ritmo e conciliando informação e entretenimento.

É fundamental para o professor criar seu material digital contemplando os diferentes níveis de aquisição da escrita presentes numa mesma sala. Desta forma fica garantida a participação de todos os alunos em práticas diferenciadas de alfabetização e letramento.

O domínio das ferramentas de alfabetização e letramento garantem ao aluno maior participação em práticas de leitura e escrita que garantem sua inserção em um universo amplo e diversificado de conhecimento.

É possível destacar como vantagem no uso de atividades lúdicas no computador a possibilidade de socialização e interação promovidas pelo jogo, promovendo o desenvolvimento cognitivo e emocional dos alunos que participam de forma individual e coletiva das atividades.

A utilização destas atividades deve estar diretamente relacionada aos objetivos pedagógicos da série/ano e oportunizar situações para que o professor possa mediar as relações de construção da aprendizagem do aluno a partir de seu envolvimento e motivação.

Os alunos participantes da pesquisa demonstraram ao longo da mesma maior envolvimento com atividades de escrita e leitura de forma leve, com autonomia e apropriados de conceitos e conhecimentos promovidos pelas práticas desenvolvidas no caderno e no computador.

Desta forma infere-se que uma forma positiva de utilizar atividades lúdicas no computador como ferramenta de alfabetização e letramento seja utilizar *softwares* para criação de atividades que estejam diretamente relacionadas às práticas desenvolvidas em sala de aula, destacando textos e explorando práticas que envolvem habilidades construídas pelos alunos no contexto escolar e social.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M.E.(2000) **Proinfo**: informática e formação de professores. Brasília: MEC/SEED.

FALKEMBACH, Gilse.A.M.orgental. **O Lúdico e os Jogos Educacionais** - CINTED-UFRGS, 2005.

FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.

LEITE, Sérgio Antonio da Silva; D'ESTEFANO. Cynthia Bauab Fabricio. **A Informática no Processo de Alfabetização Escolar: um estudo de caso**. Praxis Educativa. V.1, n.2, 2006.

MEC. Disponível em: <<http://www.portalmec.gov.br/pnaic.html>> Acessado em: 20/10/2013

PIAGET, Jean. **Epistemologia genética**. São Paulo: Abril, 1978.

SOARES, Magda. **Novas Práticas de Leitura e Escrita: Letramento na Cibercultura**. Revista Educação e Sociedade, n.23, 2002.

SOMAVILLA, Catiuce. **Benefícios de Softwares Educacionais na Alfabetização de Crianças**. Graduação em Pedagogia. Centro Universitário Franciscano, 2010.

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

XAVIER, Antonio Carlos. **Letramento Digital: impactos das tecnologias na aprendizagem da geração Y**. Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação, Departamento de Letras, 2011.