

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL**  
**CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO**  
**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

**GICELLE SANTOS GARCIA**

**A contribuição dos jogos digitais na aquisição da  
leitura e escrita nos primeiros anos iniciais do  
ensino fundamental.**

**Porto Alegre**  
**2015**

**GICELLE SANTOS GARCIA**

**A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS NA  
AQUISIÇÃO DA LEITURA E ESCRITA NOS  
PRIMEIROS ANOS INICIAIS DO ENSINO  
FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

**Orientador(a):  
Prof.<sup>a</sup>. Me. Josi da Rosa de Oliveira**

**Porto Alegre  
2015**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. José Valdeni de Lima

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus e a todas as pessoas que contribuíram para realização deste trabalho como: meus familiares, amigos, colegas de trabalhos e a principalmente a Escola Municipal de Ensino Fundamental Erineo Scopel Rapaki, do Município de Tramandaí, RS a todos da equipe pedagógica, aos professores e alunos que participaram ativamente deste projeto.

Quero fazer um agradecimento especial a minha orientadora Josi Rosa e a tutora Tamires Cardoso. Continuem sendo estas professoras *maravilhosas* e que *fazem a diferença!* Obrigada, por tudo!

**Que Deus abençoe a todos!**

***“Combati um bom combate, cumpri com a minha missão e guardei a fé!”***

***(2 Timóteo 4:7)***

## RESUMO

O presente trabalho apresenta um estudo sobre: “A contribuição dos jogos digitais na aquisição da leitura e escrita nos primeiros anos do ensino fundamental” e como estes podem ser importantes recursos para aquisição do conhecimento. Buscou-se investigar como os jogos digitais são utilizados nas atividades diárias de sala de aula, especialmente no processo de aquisição de leitura e escrita. Pretendeu-se fazer uma reflexão e análise do uso destes recursos no cotidiano escolar e a importância dos mesmos e como eles podem ser importantes ferramentas de estímulos no processo de construção da leitura e escrita. Realizamos a pesquisa na Escola Municipal de Ensino Fundamental Erineo Scopel Rapaki, localizada no município de Tramandaí/ RS. Para coleta de dados utilizou-se de questionário e observações. Como resultado observou-se que no dia a dia da escola, os educadores recebem diferentes tipos de crianças, em diversos níveis de conhecimento. As Tecnologias estão cada vez mais presentes no nosso cotidiano e podem ser uma importante ferramenta para os professores, através dos jogos digitais, entre outros recursos. Embora existam muitos professores e até mesmo por cobrança dos familiares associam estes tipos de recurso com “bagunça”, na verdade, o lúdico é muito importante e necessário para uma aprendizagem de qualidade e significativa. Descobrimos que em meio a tanta diversidade os jogos são excelentes recursos para complementar a aprendizagem e oportunizam a integração e socialização do grupo. Este processo de construção da leitura e escrita é bastante intenso e quando trabalhado juntamente com o lúdico as crianças aprendem através do “brincar” e constroem uma aprendizagem significativa e de qualidade.

**Palavras-chave:** Jogos Digitais, Alfabetização, Aprendizagem.

# THE CONTRIBUTION OF DIGITAL GAMES IN READING AND WRITING ACQUISITION IN THE FIRST YEAR EDUCATION INITIAL ESSENTIAL

## ABSTRACT

This paper presents a study on "The contribution of digital games in the acquisition of reading and writing in the early years of elementary school" and how these can be important resources for acquisition of knowledge. We sought to investigate how digital games are used in daily classroom activities, especially in reading and writing acquisition process. It was intended to reflect and analysis of the use of these resources in everyday school life and their importance and how they can be important tools of stimuli in reading and writing construction process. We conduct research in Municipal Elementary School Erineo Scopel Rapaki, located in the municipality of Tramandaí / RS. For data collection was used questionnaire and observations. As a result it was observed that on the day of school, teachers receive different children at different levels of knowledge. The technologies are increasingly present in our daily life and can be an important tool for teachers, through digital games, among other features. Although there are many teachers and even a collection of family associate these types of resource to "mess", in fact, the playfulness is very important and necessary for a quality and meaningful learning. We found that in the midst of such diversity the games are excellent resources for additional learning and nurture the integration and socialization of the group. This reading and writing construction process is quite intense and when working with the playful children learn through "play" and build meaningful learning and quality.

**Keywords:** Digital Games, Literacy, Learning.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 2.2.1.1 – Software Sebran.....	20
Figura 2.2.1.1 – Software Sebran.....	20
Figura 3.2.1 – Espirais da Pesquisa- ação .....	27
Figura 4.1.1 – Ilustração do Alfabeto móvel pela turma do 1ºano .....	31
Figura 4.1.2 – Ilustração do “Jogo Chuva de Letras” do Aplicativo Sebran.....	32
Figura 4.2.1 – Cartaz elaborado para auxiliar durante o “Jogo da Forca com nomes .....	34
Figura 4.2.2 – Aluna realizando o “Jogo da Forca com nomes” .....	34
Figura 4.2.3 – Turma do 2ºano realizando o “Jogo da Forca com nomes” .....	35
Figura 4.2.4 – Alunos interagindo com o Jogo da Forca com nomes.....	35
Figura 4.2.5 – Aluna completando o desafio do Jogo da Forca com nomes .....	36
Figura 4.2.6 – Mostra do Jogo da Forca com nomes completo.....	37
Figura 4.2.7 – A aluna comparando o resultado do Jogo da Forca com nomes no cartaz organizado para esta atividade.....	37
Figura 4.2.8 – Turma do 2ºano realizando o “Jogo da Forca” do Aplicativo Sebran ..	38
Figura 4.2.9 – Resultado do “Jogo da Forca” do Aplicativo Sebran .....	39
Figura 4.2.10 – Resultado do “Jogo da Forca” do Aplicativo Sebran .....	39
Figura 4.2.11 – Aluno jogando o “Jogo da Forca” do Aplicativo Sebran .....	40
Figura 4.2.12 – Aluno jogando o “Jogo da Forca” do Aplicativo Sebran .....	40
Figura 4.3.1 – Mostra do “Jogo das Fichas” .....	43
Figura 4.3.2 – Ilustração do “Jogo Primeira Letra” do Aplicativo Sebran.....	44
Figura 4.3.3 – Mostra do resultado “Jogo Primeira Letra” do Aplicativo Sebran .....	45

## LISTA DE TABELAS

Tabela: 3.2-1- Atividades realizadas em sala de aula e no laboratório de informática.....	29
---	----

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>09</b>
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>11</b>
<b>2.1 A importância dos Jogos no dia a dia da sala de aula.....</b>	<b>11</b>
<b>2.2 Os jogos digitais como importante aliado no processo de construção da leitura e escrita .....</b>	<b>15</b>
2.2.1 Software Sebran.....	19
<b>2.3 As Tecnologias e a redução do fracasso escolar .....</b>	<b>21</b>
<b>3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>25</b>
<b>3.1 Contexto e sujeito de pesquisa.....</b>	<b>25</b>
<b>3.2 Método Escolhido.....</b>	<b>26</b>
<b>4 ANÁLISE DOS DADOS E RESULTADOS DE PESQUISA.....</b>	<b>31</b>
<b>4.1 Jogos Alfabeto Móvel e Ficha X Jogo da Força (com palavras simples/ do Sebran) 1º ano .....</b>	<b>31</b>
<b>4.2 Jogos Alfabeto Móvel e Ficha X Jogo da Força (com palavras simples/ do Sebran) 2º ano .....</b>	<b>33</b>
<b>4.3 Jogos de Ficha com palavras simples X Jogo Primeira Letra (do aplicativo Sebran) .....</b>	<b>42</b>
<b>4.4 Diálogos e debate entre os professores e pesquisados.....</b>	<b>45</b>
<b>4.5 Contribuições dos jogos na aquisição da leitura e escrita das turmas pesquisadas.....</b>	<b>47</b>
<b>5 CONCLUSÃO .....</b>	<b>49</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>51</b>
<b>APÊNDICE &lt; Questionário de Observação &gt;.....</b>	<b>54</b>
<b>ANEXO A &lt; Questionário respondido pela professora do 1ºano &gt;.....</b>	<b>55</b>
<b>ANEXO B &lt; Questionário respondido pela professora do 2ºano &gt;.....</b>	<b>56</b>
<b>ANEXO C &lt; Questionário respondido pela professora do 3ºano &gt;.....</b>	<b>58</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O presente assunto: “A contribuição dos jogos digitais na aquisição da leitura e escrita nos primeiros anos do ensino fundamental”, que será abordado neste trabalho de pesquisa, realizado por ocasião da conclusão do Curso de Mídias da Educação- edição 3 EAD/ UAB/ UFRGS.

Foi realizado estudo investigativo e reflexivo por acreditar na importância dos jogos e brincadeiras na construção da leitura e escrita, estes devem fazer parte do cotidiano escolar , principalmente nos primeiros anos do ensino fundamental, para que as crianças construam uma aprendizagem significativa.

O jogo pode oportunizar aos alunos experimentar, inventar, descobrir, aprender, e suprir suas habilidades. Nesta perspectiva, percebe-se o avanço e a diversidade dos jogos digitais, os quais estão enriquecendo ainda mais a aprendizagem dos alunos no espaço escolar e por outros meios tecnológicos atualmente disponíveis como: celulares, tabletes, Smartphones, entre outros recursos constantemente explorados pela geração atual de estudantes, em diferentes comunidades e níveis sociais.

A pesquisa ação teve uma abordagem qualitativa e teve por *objetivo geral investigar como os jogos digitais são utilizados nas atividades diárias de sala de aula, especialmente no processo de aquisição de leitura e escrita. Pretendeu-se fazer uma reflexão e análise do uso destes recursos no cotidiano escolar e a importância dos mesmos e como eles podem ser importantes ferramentas de estímulos no processo de construção da leitura e escrita.* Para tanto realizou-se a pesquisa na Escola Municipal de Ensino Fundamental Erineo Scopel Rapaki, localizada no município de Tramandaí/ RS. Foram convidados para participarem desta pesquisa os professores dos 1º, 2º e 3º anos, a fim de refletirem sobre a prática pedagógica em relação ao uso dos jogos, principalmente os digitais. Para esta atividade de reflexão na prática, utilizou-se o Software Sebran, pois apresenta atividades similares as de salas de aula, com fácil acesso e entendimento e

posteriormente realizou-se uma comparação com as atividades realizadas tradicionalmente em sala. Após esta prática e comparação os professores foram convidados para um debate, onde cada professor apresentou suas considerações e compartilhou sua experiência e análise. Assim fundamentando as nossas análises em teóricos da temática de pesquisa.

Espera-se com este texto apresentar os achados de pesquisa evidenciando a importância da ludicidade oportunizada também pelos Jogos Digitais nesta etapa do ensino e construção da escrita e leitura.

A seguir apresentamos o referencial teórico e que trazemos os pressupostos de Augusta Zana que aborda a importância do brincar no cotidiano escolar, Luciana Alves a qual apresenta o jogo como recurso de aprendizagem, David Moya uns dos divulgadores do Aplicativo Sebran, ele relata como funciona este aplicativo e as diversas maneiras de explorar o mesmo e como este aplicativo pode contribuir na aprendizagem das crianças, nos anos iniciais do ensino fundamental, Virginia da Silva Melo contribuir com uma reflexão sobre Letramento e Alfabetização, baseada nas ideias da professora e pesquisadora do Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita- Ceale- da Faculdade de Educação da UFMG Magda Becker Soares, entre outros autores que também contribuíram para elaboração deste trabalho. Em seguida detalhamos os nossos procedimentos metodológicos. Após apresentamos as nossas análises e os resultados e por fim as nossas considerações.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1. A importância dos jogos no dia a dia da sala de aula

A cada dia cresce o desinteresse dos alunos por aulas “prontas”, onde o educando apenas recebe a informação, com os jogos e brincadeiras as crianças podem interagir explorar, criar, inventar, enfim, ser um atuante em sua aprendizagem, construindo juntamente com o professor.

Para Alves (2010, p.04):

É importante explicar que a palavra “jogo” se origina do vocábulo latino *ludus*, que significa diversão, brincadeira e que é tido como um recurso capaz de promover um ambiente planejado, motivador, agradável e enriquecido, possibilitando a aprendizagem de várias habilidades.

Por consequência, as crianças que apresentam dificuldades de aprendizagem podem aproveitar-se do jogo como recurso favorável na compreensão dos diferentes conteúdos pedagógicos.

Através dos jogos o educador oportuniza uma aprendizagem significativa e mais sólida. Todavia, algumas crianças com muitas dificuldades de aprendizagens não conseguem aprender da maneira convencional, e os jogos são importantes facilitadores na compreensão dos diferentes conteúdos.

De acordo com Zana (2013, p. 01):

O professor, como mediador da aprendizagem deve fazer uso de novas metodologias, procurando sempre incluir na sua prática as brincadeiras, pois seu objetivo é formar educandos atuantes, reflexivos, participativos, autônomos, críticos, dinâmicos e capazes de enfrentar desafios.

Assim o professor poderá oportunizar um ambiente mais agradável e prazeroso, para uma aprendizagem de qualidade e significativa. E os jogos, além das brincadeiras, são excelentes recursos de aprendizagem e um forte meio de aprendizagem para as crianças com mais problemas de aprendizagens.

Segundo Piaget:

A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Elas não são apenas uma forma de desafogo ou algum entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. (PIAGET apud ZANA, 1996, p. 03).

As atividades lúdicas são muito mais que entretenimento durante as práticas cotidianas na sala de aula, mas uma opção ou metodologia de aprendizagem diferente e prazerosa.

Embora, para os docentes que vêm de uma formação tradicional, não é nada fácil adentrar esse mundo de jogos e brincadeiras em sala de aula, tendo em vista que não vivenciaram isso, talvez por medo de perder o controle e o respeito, pois brincadeira e o jogo sempre foram vista como algo para hora do recreio; sala de aula é um lugar de “coisa séria”. Para Zana (2013, p.06):

Um dos grandes desafios é, então, tentar se aproximar desse novo paradigma e se abrir e deixar a criança que está adormecida, sufocada pela sociedade, renascer. Reviver essa criança que existe em cada um é essencial para que se possa aproximar da criança real.

A sociedade atual vive um novo paradigma de educação, o qual reflete na escola. As crianças atualmente são inquietas, questionadoras, curiosas e apresentam pressa para absorver as informações, demonstrando insatisfação e desinteresse por aquelas atividades mais tradicionais. Mas a cada dia evolui a

diversidade de jogos e as tecnologias estão presentes e avançando, auxiliando o professor em uma construção de uma aprendizagem significativa.

De acordo com Alves (2010, p.4), “a utilização de um programa que estimule a atividade psicomotora, especialmente por meio do jogo, permite que o desempenho psicomotor da criança enquanto joga alcance níveis que só mesmo a motivação intrínseca consegue.” Em conformidade com Bechara (2010), importante ressaltar o significado de motivação intrínseca, primeiramente motivação é um impulso que faz com que as pessoas ajam para atingir seus objetivos; intrínseca: Para Alves: “A motivação pode acontecer através de uma força interior, ou seja, cada pessoa tem a capacidade de se motivar ou desmotivar, também chamada de automotivação ou motivação intrínseca”. Por isso é importante estar atento durante a utilização dos jogos, observando se o mesmo está motivando ou desmotivando a criança, para que de fato mesmo possa contribuir para o conhecimento da mesma.

Segundo Alves (2010, p.4):

Ao mesmo tempo favorece a concentração, a atenção, o engajamento e a imaginação. Como consequência, a criança fica mais calma, relaxada e aprende a pensar, estimulando sua inteligência. Nesse contexto, precisamos elucidar os pontos de contato com a realidade, a fim de que o jogo seja significativo para a criança. Por meio da observação do desempenho das crianças com seus jogos podemos avaliar o nível de seu desenvolvimento motor e cognitivo. No lúdico, manifestam-se suas potencialidades e, ao observá-las, poderemos enriquecer sua aprendizagem, fornecendo por meio dos jogos os “nutrientes” do seu desenvolvimento. Ou seja, brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis à sua futura formação e atuação profissional, tais como: atenção, afetividade, concentração e outras habilidades perceptuais psicomotoras.

O jogo pode ser um ótimo recurso para ser explorado, principalmente por criança mais inquietas e agitadas, no entanto ele proporciona além de aprendizado momento de relaxamento e em muitas situações acalma estes tipos de crianças, oportunizando a mesma a ter melhor concentração para uma aprendizagem de qualidade.

“Jogando, as crianças podem colocar desafios e questões para serem por elas mesmas resolvidas, dando margem para que criem hipóteses de situações para os problemas colocados.” (ALVES, 2010.p.4).

As crianças são umas “caixinhas de surpresas” e podem nos surpreender com sua evolução a partir dos jogos, pois o brincando estão mostrando e testando suas potencialidades, assim como suas aprendizagens. Muitas vezes, através do jogo o professor consegue perceber as dificuldades do aluno ou até mesmo resolvê-las, utilizando o lúdico como um importante recurso. Concordo com Alves (2010, p.4) quando diz:

Isso acontece porque o pensamento da criança evolui a partir de suas ações. Assim, por meio do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. Os jogos não são apenas uma forma de divertimento: são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Para manter seu equilíbrio com o mundo, a criança precisa brincar, criar e inventar. Como jogos e brincadeiras, a criança desenvolve o seu raciocínio e conduz o seu conhecimento de forma descontraída e espontânea: no jogar, ela constrói um espaço de experimentação, de transição entre o mundo interno e externo.

Os professores também aprendem quando estão jogando ou brincando com seus alunos, assim como os pais podem interagir com seus filhos de maneira prazerosa e lúdica, aprendendo e fazendo novas descobertas. Para Alves (2010, p.5):

Além disso, os jogos não podem ser tidos apenas como uma fonte de aprendizado para os alunos, mas também para professores e pais, pois quando se trata da educação formal, os jogos podem incentivar o respeito às demais pessoas e culturas.

Oportunizar atividades criativo-lúdicas como suporte do desenvolvimento e da aprendizagem, por meio de seus procedimentos, e, nesta perspectiva criar situações

e propor problemas, assumindo sua condição de parceiro na interação e sua corresponsabilidade no desenvolvimento cognitivo, psicomotor e psicossocial do educando.

Para Kishimoto explicita que:

[...] o jogo educativo tem a vantagem de aliar contentamento e aprendizagem. Ele afirma também que muitos autores, ao tratar dessa temática, tentam conciliar a tarefa de educar com a necessidade irresistível de brincar. Nessa junção surge o jogo educativo, um meio de instrução, um recurso de ensino para o professor e, ao mesmo tempo, um fim em si mesmo para a criança que só quer brincar. (1994, apud ZANA, p.18).

No dia a dia na sala de aula, algumas crianças são mais resistentes as atividades dirigidas, pois gostam de brincar e conversar durante as atividades propostas, ou seja, não dando aquela atenção devida. Os jogos são excelentes alternativas, assim como as brincadeiras, proporcionando uma aula mais atrativa e interessante.

Como afirma Fortuna (2008, apud Zana p.4), “defender o brincar na escola, por outro lado, não significa negligenciar a responsabilidade sobre o ensino, a aprendizagem e o desenvolvimento”. É preciso, nesse aspecto, que o professor busque o equilíbrio entre misturar aulas convencionais, em que recursos como lápis e caderno precisam fazer parte do cotidiano como forma de preparo para o mundo adulto, e aulas lúdicas, assim proporcionando ao educando uma aprendizagem significativa.

## **2.2. Os Jogos como importante aliado no processo de construção da leitura escrita**

Levando em consideração as análises de Magda Becker Soares sobre letramento e alfabetização, essa diz que:

Se alfabetizar significa orientar a criança para o domínio da tecnologia da escrita. Letrar significa levá-la ao exercício das práticas sociais de leitura e de escrita. Uma criança alfabetizada é uma criança que sabe ler e escrever; uma criança letrada (tomando este adjetivo no campo semântico de letramento e de letrar, e não com o sentido que tem tradicionalmente na língua, este dicionarizado) é uma criança que tem o hábito, as habilidades e até mesmo o prazer de leitura e de escrita de diferentes gêneros de textos, em diferentes suportes ou portadores, em diferentes contextos e circunstâncias (SOARES, apud MELO, 2004, p.1).

O processo de alfabetização parece simples, mas é muito complexo. As crianças a partir dos 6 anos aproximadamente iniciam o processo de aquisição da leitura e escrita, algumas um pouco antes e outras precisam de mais tempo. Segundo a pesquisadora e especialista em alfabetização Emília Ferreiro (apud FERRARI, 2006, p.01): *“As primeiras tentativas já não são vistas como rabiscos, mas uma espécie de escrita”*; isto pode ocorrer já entre os 2 a 3 anos. É importante no período de descoberta da leitura e escrita, apresentar diferentes estímulos para que este processo seja construído e constatado, assim os professores poderão utilizar diversos recursos como jogos, livros literários, dinâmicas e outros meios tecnológicos.

Cresce o avanço das tecnologias nesta área, apresentando uma diversidade de softwares que auxiliam neste processo de construção da linguagem escrita e oral, os quais são excelentes recursos. Na atualidade as crianças apresentam muitas afinidades com as tecnologias e interesse, estes recursos são explorados em diferentes idades, aliás, desde muito cedo. Podemos encontrar diferentes softwares para atender as crianças desde a primeira infância.

Nas escolas, os professores têm aproveitados estes recursos para proporcionar aulas diferenciadas, dinâmicas e atrativas, tornando a aprendizagem prazerosa e significativa. Para MELO (2015, p.01):

Assim, é possível considerar que letrar é direcionar, conduzir a criança ao exercício das práticas sociais de leitura e escrita, é inseri-la ao campo das letras em seu sentido e contexto social, é fazer com que a criança tome gosto pelo hábito de ler, e a alfabetização compreende a decodificação e assimilação dos signos linguísticos; alfabetizar está em inserir a criança para a prática da leitura, ou seja, fazer com que se aprenda a ler, mas isso não implica em criar hábito da leitura, pois sabemos que há sujeitos alfabetizados que necessariamente não tomam gosto pelo hábito de ler, ou não leem com frequência, dizemos portanto que não basta alfabetizar a criança, é preciso letrá-la ou conduzi-la aos diversos tipos de expressões textuais, é capacitar a criança a criar relações com práticas de leitura e escrita, é compreender e questionar, sobretudo fazer a chamada leitura do mundo a partir de suas práticas sociais.

De acordo com a autora, “alfabetizar está em inserir a criança para a prática da leitura, ou seja, fazer com que se aprenda a ler, mas isso não implica em criar hábito da leitura”, no cotidiano escolar percebemos a falta de interesse pela leitura e muitos alunos falam: “*Eu vou lê, porque a sora pediu*”, isso mostra que muitas crianças leem por obrigação. Mas podemos curtir alguns tipos diferenciados de literatura, podendo explorar aplicativos de livros digitais, pesquisas interessantes na Internet, histórias produzidas pela criança, utilizando ferramentas virtuais, como o Word até outros programas lúdicos e interessantes. Hoje em dia, podemos explorar diferentes tipos de recursos tecnológicos, mas cabe ao professor, enquanto educador buscar e explorar novas alternativas.

No momento atual, as nossas crianças se comunicam entre elas, mais de maneira tátil utilizando celulares, tabletes, Smartphones, entre outros recursos, do que oralmente. Muitos professores estão utilizando destes meios e aplicativos, para comunicar-se com seus alunos, desde recados simples, até mesmo aulas, explicações, assim, ficando mais próximos desta realidade, tanto nas escolas públicas e privadas. Conforme a especialista Emília Ferreiro (apud FERRARI, 2013, p.01):

O conceito de alfabetização não é fixo, mas uma construção histórica que muda conforme se alteram as exigências sociais e as tecnologias de produção de texto. Os novos meios entram não somente na vida profissional, mas no cotidiano pessoal. Permitem ler e produzir textos e

também fazê-los circular de maneira absolutamente inédita[...]. Os telegramas tiveram muita importância no século 20, anunciando contratações, demissões, nascimentos e mortes - agora simplesmente não existem mais. Vemos então a desapareição de certos gêneros e a aparição de outros. O texto de e-mail, por exemplo, não tem regras definidas. Não é como uma carta formal: podemos dizer se ela está bem escrita ou não, porque há um paradigma claro para isso. Quanto ao correio eletrônico, não. Algumas pessoas começam tradicionalmente, escrevendo "querido fulano", dois pontos, e continuam abaixo. Como se fosse uma carta formal. Muitos começam com "olá" ou mesmo sem nenhuma introdução - vai-se diretamente para o texto da mensagem. Tampouco se sabe como terminar. Alguns põem o nome; outros não, porque já está escrito no cabeçalho. É uma espécie de escrita selvagem. Não está normatizada e se prolifera. É difícil dizer se acabará constituindo um estilo [...].

As tecnologias estão presentes no nosso dia a dia, necessitamos enquanto educadores rever nossos paradigmas e convicções e nos atualizar, assim terão crianças mais interessadas, pois as atividades e propostas tradicionais servirão até o século XX e estas não são significativas e não estão de acordo com a realidade dos alunos que recebemos em nossas escolas.

As crianças do século XXI são apresentam inquietude, são questionadoras, curiosas, tem pressa em aprender e todas chegam na nossa sala de aula com uma vasta informação, todavia isto muitas vezes até assusta e perturba os professores, fazendo estes terem que recorrer a novas alternativas e romper muitas vezes com suas convicções. Na verdade, todos os dias nós professores aprendemos *aprender* e a *ensinar*, com as situações inesperadas do nosso cotidiano escolar e também com os nossos alunos.

De acordo com Emília Ferreiro, “o conceito de alfabetização não é fixo, mas uma construção histórica que muda conforme se alteram as exigências sociais e as tecnologias de produção de texto”, assim podemos considerar que a alfabetização está em continua *transformação*, possíveis *mudanças*, pois ainda que muitos professores vêm de uma formação tradicional precisa acompanhar e adaptar-se a realidade do momento em que a sociedade está vivendo a qual podemos encontrar e desfrutar da diversidade de *recursos tecnológicos educativos*. Não nos cabe descartar os antigos métodos e paradigmas de saberes e aprendizados, mas

adequá-los a realidade atual e nesta podemos explorar de novas alternativas de diferentes maneiras de construir uma aprendizagem de qualidade e diversificada através das tecnologias.

### 2.2.1. Conhecendo o Software Sebran

De acordo com o pesquisador e divulgador do Aplicativo ABC do Sebran David Moya (2008, p. 01):

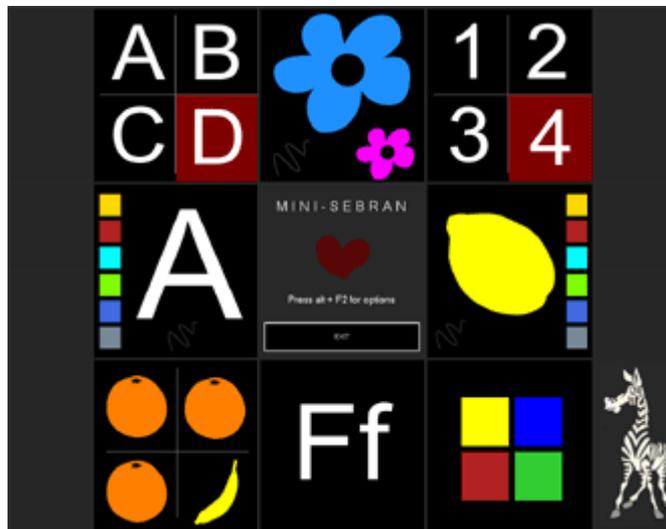
Você encontra figuras coloridas, música agradável e jogos educativos que ensinam as crianças a ler e escrever. O programa é executado em diferentes idiomas, incluindo Português, Inglês, Francês, Espanhol e Alemão. Existem doze tipos de exercícios diferentes, dos quais os seis mais simples oferecem quatro alternativas possíveis para resposta. Se você escolher a alternativa correta, verá um sorriso; se optar pela errada, um rosto franzido negará a resposta, possibilitando uma nova tentativa. Há também um jogo matemático que introduz os números de 1 a 9. Estes são usados nos exercícios Somar, Subtrair e Multiplicar, cada um com dois níveis de dificuldade. Em Aponte a figura, uma das quatro figuras corresponde à palavra exibida; Primeira letra oferece quatro letras possíveis para que se complete uma palavra. Seu filho pode aplicar as habilidades adquiridas nestes exercícios para jogar Memória, Memória de Palavra ou Forca. Por último, os jogos Chuva ABC, Chuva de Letras e Chuva 1+2 auxiliam na prática da digitação, utilizando o teclado. Os softwares (freeware) que aqui apresentamos denominam-se Sebran (4 aos 9 anos) e Mini-Sebran (2 aos 6 anos) que quando associados a um teclado de maiores dimensões para crianças, tela tátil ou mesmo um quadro interativo permitem um trabalho dinâmico de competências de leitura, escrita, matemática bem como identificação de cores, entre outras. Até competências motoras, consoante a postura adotada e tipo de tela podem ser trabalhadas (exemplo: controle motor num tela tátil e amplitudes de movimento num quadro interativo).

Figura: 2.2.1.1. – Software Sebran



Fonte: Moya (2008).

Figura: 2.2.1.2- Software Sebran



Fonte: Moya (2008).

Segundo Moya (2008, p.01): “ABC do Sebran é gratuito”. Afirma também que:

Quando se pretende dar apoio a alunos com problemas de aprendizagem nem sempre se encontram recursos gratuitos específicos para Necessidades Educativas Especiais. Porém não se pode desistir e cair no conformismo convém sim procurar ou/e produzir recursos que podem ser adaptados ao nosso propósito. Disponibilizamos uma solução de recurso que, com as devidas adaptações pode ser uma mais-valia para alunos com NEE.

### **2.3. As Tecnologias e a redução do fracasso escolar**

Este capítulo tem como objetivo oportunizar uma reflexão a respeito do “fracasso escolar”, e a participação e contribuição da família e da escola nesta situação, entretanto como as tecnologias poderiam contribuir neste momento de caos no ensino público e privado.

Hoje em dia, o que mais é divulgado pela mídia é que cresce o número de evasão escolar e violência na escola. Ser professor ou gestor escolar nesta realidade atual que se encontra a educação tornou-se um grande desafio. A maioria das escolas, tanto o ensino privado, quanto o ensino público, tem passado e enfrentado grandes mudanças de paradigmas de ensino, pois não encontramos mais alunos tão comprometidos, educados, solidários e cidadãos, como até meados do século XX, cresce o número de desinteresse e da violência na escola e quando encontramos alunos interessados e comprometidos, são facilmente identificados, pois não são muitos, exemplo: Em uma turma de 25 alunos você consegue tirar 5 a 8 alunos. Isto angústia os professores, pois e os demais? O que fazer? Alguns são bastante rebeldes, outros tem dificuldades de aprendizados, outros são desinteressados e ainda perguntam: *“Estudar para que professora?”*, *Meu pai é papelheiro, vou trabalhar com ele! Minha mãe faz faxina... Ela não sabe escrever o nome dela, mas tem dinheiro!* “A escola pública é onde temos maiores problemas, pois é lá que encontramos diferentes situações e distintas famílias. Podemos presenciar o maior número de abandono escolar, famílias carentes e com grandes dificuldades sociais, financeiras e econômicas. Nestas perspectivas, crianças ainda cursando o 1º ano / 2ºano já saindo para as ruas atrás de alternativas para se

alimentar ou até mesmo para ajudar sua família, muitas delas não conseguem concluir o ensino fundamental, pois acabam se envolvendo com drogas, roubos e algumas cedo são mortas e outras se tornam escravas do tráfico de drogas e muitas meninas entram para o mercado fácil e barato do sexo. No meio de tantos problemas como ter e apresentar uma educação de qualidade, onde vivemos numa sociedade extremamente consumista e capitalista, onde muito cedo as crianças já aprendem que o dinheiro é em algumas situações mais importante do que o aprender. Segundo Fiale ( 2012, P.01):

O fracasso escolar é uma patologia recente, só pôde surgir com a instauração da escolaridade obrigatória no fim do século XIX e tomou lugar considerável nas preocupações de nossos comportamentos, em consequência de uma mudança radical na sociedade. Não é somente a exigência da sociedade moderna que causa os distúrbios, como se pensa frequentemente, mas um sujeito que expressa seu mal-estar na linguagem de uma época em que o poder do dinheiro e o sucesso social são valores predominantes.

Nesta perspectiva, a escola está assumindo responsabilidades as quais não são sua, como muitas vezes recebem alunos com falta de estrutura familiar e muitas vezes o professor e demais profissionais da escola tem que correr atrás de atendimento psicológico e de serviço social para aquela criança e muitas vezes para a família toda, são alunos que chegam com tantos problemas a serem resolvidos com urgência, que acaba a escola falhando no atendimento pedagógico o qual é de responsabilidade da escola. Um exemplo há alunos que só entram na sala de aula após passarem pelo o refeitório, pois são crianças que passam muitas necessidades e não conseguem se concentrar para aprender com *fome*, outras apresentam um mal cheiro muito forte, onde muitas vezes são rejeitadas pelo o grupo e assim se sentem desmotivadas para virem para escola. Então este trabalho de valores e responsabilidade, transpassa a sala de aula, rompe os portões da escola, no entanto muitas vezes tem que fazer um trabalho de conscientização com os familiares e tentar resgatar valores e responsabilidades da *família*. Não são poucas as crianças que encontram na escola sua referência social

e familiar, algumas vezes o professor se preocupa mais com a criança do que seus familiares ou responsáveis. Para Scoz:

A influência familiar é decisiva na aprendizagem dos alunos. Os filhos de pais extremamente ausentes vivenciam sentimentos de desvalorização e carência afetiva, gerando desconfiança, insegurança, improdutividade e desinteresse, sérios obstáculos à aprendizagem escolar. O contato com a família pode trazer informações sobre fatores que interferem na aprendizagem e apontar os caminhos mais adequados para ajudar a criança. Também torna possível orientar aos pais para que compreendam a enorme influência das relações familiares no desenvolvimento dos filhos. (apud FIALE, 1994, p.71).

Neste contexto a escola tem um papel fundamental, pois para muitas crianças é na instituição de ensino que elas têm referências de valores e princípios morais e éticos, todavia vivemos uma nova realidade familiar, a qual as crianças ainda cedo já frequentam escolas de educação infantil ou creche, algumas ficam com os vizinhos, outras ficam com parentes ou irmãos mais velhos e nestes percursos muitas delas sofrem violências domésticas ou até mesmos nestas instituições de ensinamentos infantis, em fim, cadê a família? A grande maioria o pai e mãe trabalham e compartilha a despesa do lar, outras mulheres são pai e mãe o fato é que estão ocupadas demais para acompanhar o desenvolvimento dos seus filhos e muitas dividem esta responsabilidade com outras pessoas e principalmente com escola. Já ouvi várias vezes ao longo da minha experiência como professora a seguinte frase: *A tua professora não te ensina a ter bons modos! Vou trocar de escola, estes alunos são maus educados!* Mas eles esquecem que o primeiro passo para fazer a diferença vem de casa *é educar seus filhos, para uma sociedade melhor.* Segundo Fiale (2012, P.02): “atualmente a escola é uma das mais importantes instituições sociais. Isso porque, assim como a escola é responsável por fazer a mediação entre o indivíduo e a sociedade”.

Em meios a tantos desafios, encontramos bastantes crianças com dificuldades de aprendizagens e desinteresses pelos estudos, assim temos as

tecnologias como fortes e importantes recursos, para proporcionar alternativas para educação, pois vivemos numa realidade virtual.

Na sala de aula podemos proporcionar momentos de trocas e interações explorando diferentes recursos como lousa digital, jogos digitais, livros digitais, uso da Internet, uso de computadores, entre outros recursos tornando nossas aulas mais atrativa e com qualidade, importante ressaltar que *cada escola tem sua realidade e que devemos partir dos materiais já disponibilizados na Instituição.*

Algumas escolas não adquirem outros recursos por falta de interesse e uso dos mesmos pelos professores, então é comum ouvirmos gestores escolar reclamarem desta falta de interesse e investir financeiramente em outros recursos talvez menos importantes. Se os professores não demonstrarem o interesse e principalmente a importância destes recursos no cotidiano escolar, ficará difícil investimento da escola nessa área, se nem mesmos profissionais que estão diretamente em contato com os alunos *não* reconhecem a importância destes meios para qualidade da aprendizagem.

Para ocorrer às mudanças de paradigmas tradicionais nas escolas é necessário mudar primeiramente o olhar do professor a respeito das mudanças sociais que estão ocorrendo e o tipo de alunos que queremos para o futuro.

### **3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

#### **3.1. Contexto e Sujeitos de Pesquisa**

A escola escolhida foi a Escola Municipal Erineo Scopel Rapaki, de ensino fundamental, a qual está localizada no município de Tramandaí/ RS, no bairro São Francisco II.

Ela foi fundada no ano de 1992, possui 43 professores e 28 funcionários. A mesma é composta por 15 salas de aulas, uma biblioteca, um laboratório de informática, uma brinquedoteca, uma sala de reforço e um pátio com pracinha. Atualmente tem 29 turmas. Frequentam a escola 665 alunos. A instituição é administrada por uma diretora e uma vice – diretora.

As crianças desta escola de modo geral apresentam muitas dificuldades de aprendizagem, a grande maioria é muito pobre e passam muitas necessidades. Esta escola fica periferia desta cidade, as mesmas muitas delas cedo ajudam a família, trabalhando com reciclagens (coleta e venda de lixos secos), carretos com carroças, os meninos auxiliam nas cargas e descargas nas madeireiras, as meninas nos a fazeres domésticos (cuidando dos irmãos menores, limpando casa, cozinhando, etc). São alunos muito carentes, com autoestima baixa, muitos não apresentam muitas expectativas em relação aos estudos é comum ouvir nas salas de aulas: “Estudar pra quê, sora?”. Alguns alunos deixam claro, que vão as aulas para não perderem a “Bolsa família”, é uma realidade muito complicada de lidar no dia a dia, no ambiente escolar.

Com tantas dificuldades e desinteresse, os professores encontram muitas dificuldades para trabalhar. Pensando em novas alternativas, convidei os professores do 1º ao 3ºanos, para desafiarem-se trabalhar com jogos digitais, e assim comparar os resultados com o desempenho da turma em sala e aula, todavia será relevante a motivação e interesse dos alunos e professores durante a prática dos jogos e as tarefas propostas na sala de aula.

Ao receberem o convite os professores gostaram da ideia, embora sempre tenha aquele professor que fica um pouco resistente às mudanças e associa estes tipos de propostas com “bagunça”.

Estas crianças embora apresentem muitas necessidades, cognitiva, afetiva, social, econômica, mas de certa forma ou de outra estão ligadas as tecnologias através do uso de celulares, rádios, televisão, computadores, entre outros recursos, e quem não tem tenta uma maneira para desfrutar destes como: frequenta a LAN house, a casa de amigos e parentes, vem na escola no contra turno, em fim eles dão um jeito! Por que isto é interessante para eles.

### **3.2. Método Escolhido**

A pesquisa ação uma abordagem qualitativa. A pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, uma organização, etc. Segundo Minayo:

[...] pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que correspondente a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos á operacionalização de variáveis [...]. (apud Gerhard, 2001, p.14):

Neste tipo de pesquisa o pesquisador é sujeito atuante, conhecendo, descobrindo, compreendendo e compartilhando de maneira a tornar a pesquisa mais consistente.

De acordo com Fogaça (2010, p.01) “a pesquisa-ação beneficia seus participantes por meio de processos de autoconhecimento e quando enfoca a educação, informa e ajuda nas transformações”. Segundo Elliott (1997), a pesquisa-ação permite superar as lacunas existentes entre a pesquisa educativa e a prática docente, ou seja, entre a teoria e a prática, e os resultados ampliam as capacidades de compreensão dos professores e suas práticas, por isso favorecem amplamente

as mudanças. (Elliott apud FOGAÇA, 2010, p.15). Segue uma ilustração referente a esta explicação:

Figura 3.2.1: Espirais da Pesquisa- ação



Fonte: Fogaça (2010)

Foi escolhido este tipo de pesquisa por acreditar nas possíveis mudanças que ocorreriam ao longo desta pesquisa, pois o grupo de professores escolhido para realização da mesma demonstraram entusiasmo e empenho, para realizarem esta proposta de trabalho.

A escolha pela Escola Municipal Erineo Scopel Rapaki, se deu por ser também uma professora atuante desta escola, a 3 anos, atualmente atuando com as crianças do 3º ano, observei a quantidade de dificuldades que estas crianças chegavam na escola e como isto dificultava o nosso trabalho, porque também escutei e ainda escuto os comentários dos professores como: “ *Está muito difícil de apresentar este conteúdo... o fulano “não aprende”... “não” entende...”não” se interessa!*”, “*O que vamos fazer?*”, tendo em vistas muitas dificuldades de

aprendizagens, realizou-se a pesquisa reflexiva para buscarmos novas possibilidades e construirmos uma aprendizagem com qualidade.

Foram escolhidos para esta pesquisa os alunos dos 1º aos 3º anos, a fim de realizarem atividades similares a da sala de aula, utilizando o Software Sebran no laboratório de informática, a fim de realizarmos uma observação e reflexão sobre a prática deste Software.

Para coleta de dados junto aos professores utilizou-se os instrumentos alfabeto móvel com a turma do 1ºano, jogo da força com o 2ºano e o jogo da memória com o 3ºano. Estes recursos auxiliaram para fazer as comparações necessárias na sala de aula e depois dar continuidade com o jogo Sebran no laboratório de informática, também cada professor recebeu um questionário para auxiliar e complementar a coleta de dados durante as observações.

Junto aos professores e alunos, foram realizadas observações e comparações, com o objetivo de refletir sobre as atividades realizadas em sala de aula e no laboratório de informática, qual a turma apresentou melhores resultados e interesse.

A partir desta realidade, escolheu-se o Software Sebran para realizar, no laboratório, atividades complementares às de sala de aula. A escolha se deu por tê-lo disponível no laboratório de informática da escola, facilitando para os professores convidados. Os instrutores responsáveis pelo laboratório instalaram o aplicativo em cada netbook, percebendo que este software é pouco usado pelos professores, pois preferem jogos digitais de cunho recreativo e de entretenimento.

A partir disso foi apresentado aos professores o aplicativo, as funções de cada jogo e os objetivos deste trabalho, mobilizando os professores a explorarem o recurso junto às suas turmas.

Por este aplicativo ser muito similar as atividades trabalhadas em aula com os alunos do 1º ao 3º ano, os professores foram convidados a escolher um jogo do aplicativo, preferencialmente um similar com algum jogo já conhecido pelas crianças

e explorado em sala de aula, para realizarem as observações e comparação. As observações foram dos aspectos cognitivos, do interesse, da concentração, da motivação, empenho das crianças durante o jogo, entre outros aspectos a serem considerados relevantes para cada professor.

Quando não conhecemos algo novo, fica mais difícil saber o nosso gosto ou apreciação pelo o mesmo. Neste caso, os professores já faziam em sala de aula propostas utilizando outros recursos que não o proposto pela pesquisa por meio do aplicativo. Alguns professores ficaram com receio de realizarem a proposta desta pesquisa por falta de domínio do aplicativo. A intenção desta pesquisadora foi mostrar uma outra maneira de explorar diferentes aprendizagens, principalmente para as crianças com muitas dificuldades. Além deste existem uma variedade de jogos digitais educativos, bastante similares com as propostas de sala de aula, apenas devemos nos permitir conhecer estes recursos tecnológicos. Os professores não precisaram mudar nada em sua metodologia já trabalhada em sala de aula, no entanto, foram convidados a conhecer outra maneira de ensinar, o que eles já fazem no dia a dia da sala de aula. As atividades ficaram assim organizadas:

Atividades na sala de aula e com o Aplicativo Sebran (laboratório de Informática):

Tabela 3.2.1 - Atividades realizadas em sala de aula e no laboratório de informática

Ano	Conteúdo a ser desenvolvido	Objetivos para a aprendizagem	Jogo trabalhado em sala de aula	Jogo trabalhado no laboratório de informática com o aplicativo Sebran
1º	Leitura e escrita.	Conhecer as letras do alfabeto.	Atividades com alfabeto móvel;  Fichas com palavras simples.	Jogo Chuva de Letras.
2º	Leitura;  Construção do nome;  Leitura e escrita de palavras simples.	Identificar o seu e o nome e dos colegas.  Reconhecer palavras simples.	Jogo da forca no quadro;  Cartaz com nome das crianças.	Jogo da Forca.

3º	Leitura; Escrita.	Completar as palavras com as letras que faltam.	Jogo das Fichas.	Primeira letra.
----	----------------------	---	------------------	-----------------

Fonte: Autor (2015)

Para sistematizar as informações que contemplaram nosso debate, foi entregue aos professores um questionário. Este apresentou alguns aspectos relevantes para contribuir nesta pesquisa. As informações foram compartilhadas no dia do debate, como fechamento e retorno desta proposta de pesquisa. Segue o modelo do questionário nos anexos.

As reflexões que estiveram focadas nesta temática como a importância do lúdico no cotidiano escolar e como explorar mais o uso dos jogos, assim, perceberam que as tecnologias estão com umas vastas sugestões de jogos digitais para auxiliar os professores, a fim de contribuírem para construção de uma aprendizagem eficaz e significativa.

Para a análise dos dados coletados por meios dos instrumentos relacionados acima, utilizou-se do método de Análise de Conteúdos, baseando-se na pesquisa qualitativa. Segundo Bardin:

A pesquisa qualitativa é aquela capaz de incorporar a questão do significado e da intencionalidade como inerentes aos atos, às relações e as estruturas sociais, vendo essas últimas tomadas, tanto no seu advento quanto nas suas transformações, como construções humanas significativas. Na pesquisa qualitativa a Análise de Conteúdo (AC), enquanto método de organização e análise dos dados possui algumas características. Primeiramente, se aceita que o seu foco seja qualificar as vivências do sujeito, bem como suas percepções sobre determinado objeto e seus fenômenos ( apud CAVALCANTE, 2014,p.13)

## 4. ANÁLISE DOS DADOS E RESULTADOS DE PESQUISA

### 4.1. Jogo Alfabeto Móvel e Fichas x Jogo Chuva de Letras (do Aplicativo Sebran)

Figura: 4.1.1- Ilustração do Alfabeto móvel utilizado pela turma do 1ºano.



Fonte: Oliveira (2015)

Na atividade da sala de aula, foram oferecidas as crianças do 1ºano fichas com palavras simples, onde elas precisavam identificar a “primeira letra” de cada palavra, utilizando as letras do alfabeto móvel. Exemplo:

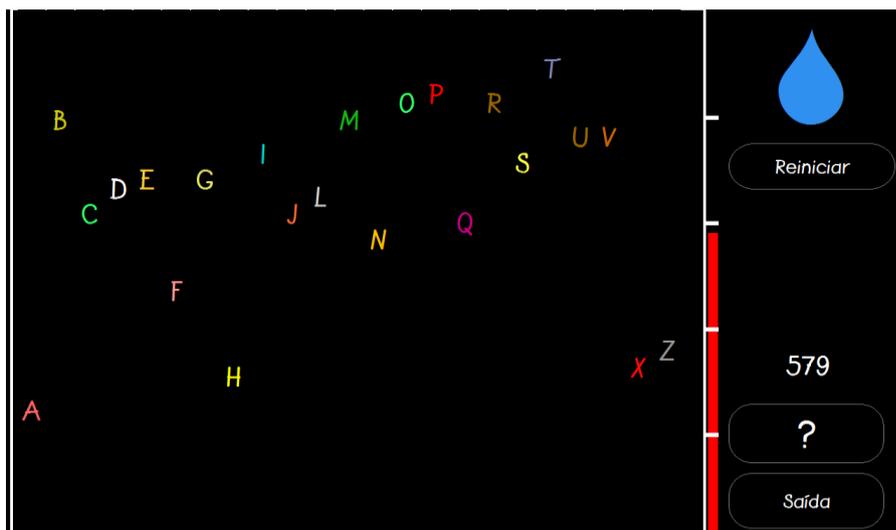
.... **OLA**

**BOLA**

No laboratório de informática, os alunos foram desafiados a jogarem o Jogo Chuva de Letras, do aplicativo Sebran. Neste jogo a criança precisa identificar no teclado as letras que vão aparecendo e assim deve pressionar a tecla. Ao pressionar a tecla, a letra solicitada na tela para de cair. Esta atividade poderá ser repetida muitas vezes, pois explora além do conhecimento das letras do abecedário, a

percepção e a coordenação motora. A cada jogada a criança vai melhorando o tempo e ficando mais familiarizado com o teclado e as letras do abecedário. Segue modelo abaixo:

Figura: 4.1.2- Ilustração do Jogo Chuva de Letras ( Aplicativo Sebran)



Fonte: Autor (2015)

A professora relata que as atividades com fichas na sala de aula apresentaram melhores resultados, pois era muito semelhante às atividades do quadro. As crianças puderam interagir em grupo, os quais foram organizados em pequenos grupos, assim oportunizou compartilharem suas ideias e dificuldades.

No Jogo Chuva de Letra, alguns tiveram um pouco de dificuldades em identificar as letras no teclado antes que caíssem, pois algumas crianças não estão familiarizadas com o teclado e isto dificultou um pouco a atividade. Na oportunidade eles repetiram e então se demonstraram mais confiantes e familiarizados com o teclado.

Foi sugerido a professora que em outro momento repetisse este jogo utilizando duplas, para melhores resultados, todavia uma criança pode auxiliar a outra e isto também é importante, pois é de grande valia compartilharem suas ideias e angústias. Segundo Vygotsky:

Para Vygotsky, a formação se dá numa relação dialética entre o sujeito e a sociedade a seu redor – ou seja, homem modifica o ambiente e o ambiente modifica o homem. Para ele o que interessa é a interação que cada pessoa estabelece com determinado ambiente, a chamada experiência pessoalmente significativa. (apud RODRIGUES, 2011, p.01)

As crianças quando estão em duplas ou em grupo estão compartilhando suas ideias e conhecimentos adquiridos. É muito comum no dia a dia na sala de aula a professora está explicando e explica mais uma vez, e não adianta então alguns buscam ajuda ao algum amigo de sua afinidade e logo, logo aquela criança que estava com dificuldades consegue realizar ou acompanhar a atividade ou outra proposta apresentada ao grupo. E isto facilita o trabalho do professor, porque temos turmas muito grandes e às vezes não conseguimos dar uma atenção individual para cada um a todo o momento é complicado, mas as crianças são muito espertas e elas buscam e constrói estratégias para suprir suas dúvidas e objetivos.

A mesma relatou também, que embora eles sentissem mais dificuldades com o jogo no laboratório de informática, mas foi visível o deslumbramento deles utilizando este novo recurso, no entanto para realizarem esta proposta as crianças utilizaram os netbooks da escola e a professora de informática aproveitou e apresentou outros recursos do laboratório como: tabletes, computadores e a lousa digital.

Como para as crianças era um ambiente diferente, muitas novidades, elas apresentaram-se mais concentradas e atentas durante a atividade no laboratório, onde a professora pretende oportunizar em outros momentos.

#### **4.2. Jogo da Força com nomes x Jogo da Força com palavras simples (aplicativo Sebran)**

A turma do 2º ano na sala de aula jogou o Jogo da Força dos nomes, a fim de explorar o nome próprio e dos colegas. Para auxiliar as crianças nesta tarefa, foi elaborado pela professora um cartaz com todos os nomes dos componentes da turma. Segue abaixo:

Figura: 4.2.1- Cartaz elaborado para auxiliar durante o “Jogo da Forca com nomes”



Fonte: Autor (2015)

Este recurso foi muito importante, pois as crianças que tem dificuldades ortográficas poderiam consultar as letras.

O critério do jogo era descobrir qual nome a professora havia escrito no Jogo da Forca. As crianças foram solicitadas para irem ao quadro individualmente:

Figura: 4.2.2- Aluna realizando o Jogo da Forca com nomes



Fonte: Autor (2015)

Assim ela poderia perceber as dificuldades de cada criança. Algumas precisavam de ajuda e o próprio grupo apresentavam suas hipóteses. Segue registros:

Figura: 4.2.3- Turma do 2ºano realizando o Jogo da Forca com nomes



Fonte: Autor (2015)

Figura: 4.2.4- Alunos interagindo com o Jogo da Forca com nomes



Fonte: Autor (2015)

Assim as crianças foram interagindo e uma auxiliando a outra e fazendo suas descobertas. Para Piaget: “A teoria Piagetiana é classificada como interacionista, uma vez que entende o processo de aquisição de conhecimento como derivado das múltiplas interações realizadas pelo sujeito com os objetos do meio no qual está inserido” [...]. (apud BESSA, 2008, p.43)

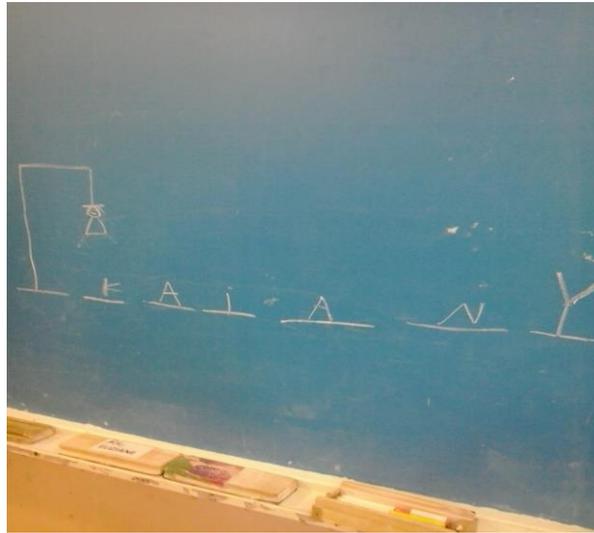
Os momentos de interações entre as crianças são muito importantes e necessários para uma aprendizagem de qualidade, pois através do lúdico e das interações sociais estão compartilhando conhecimento e novas ideias e o professor pode e deve ser mediador nestes momentos na sala de aula, oportunizando atividades e desafios que desacomodem as crianças em busca de novos saberes e como afirma Vygotsky, (APUD, RODRIGUES, 2011, p.01) “na ausência do outro, não se constrói”.

Figura: 4.2.5- Aluna completando o desafio do Jogo da Forca com nomes



Fonte: Autor (2015)

Figura: 4.2.6- Mostra do Jogo da Forca dos nomes completo



Fonte: Autor (2015)

Algumas crianças que apresentavam mais dificuldades iam até o mural dos nomes e conferiam as letras. Segue registros:

Figura: 4.2.7- A aluna comparando o resultado do Jogo da Forca com nomes no cartaz organizado para esta atividade



Fonte: Autor (2015)

No laboratório de informática, os alunos foram desafiados com o “Jogo da Forca”, do aplicativo Sebran, onde elas tinham que descobrir qual palavra estava sendo mostrada. As palavras deste aplicativo são simples, mas algumas crianças que ainda estão iniciando a construção da escrita podem precisar de auxílio, como foi o que aconteceu com alguns alunos, necessitando assim a interação da professora ou do colega. Segue registros:

Figura: 4.2.8- A turma do 2ºano realizando o “Jogo da Forca” do Aplicativo Sebran



Fonte: Autor (2015)

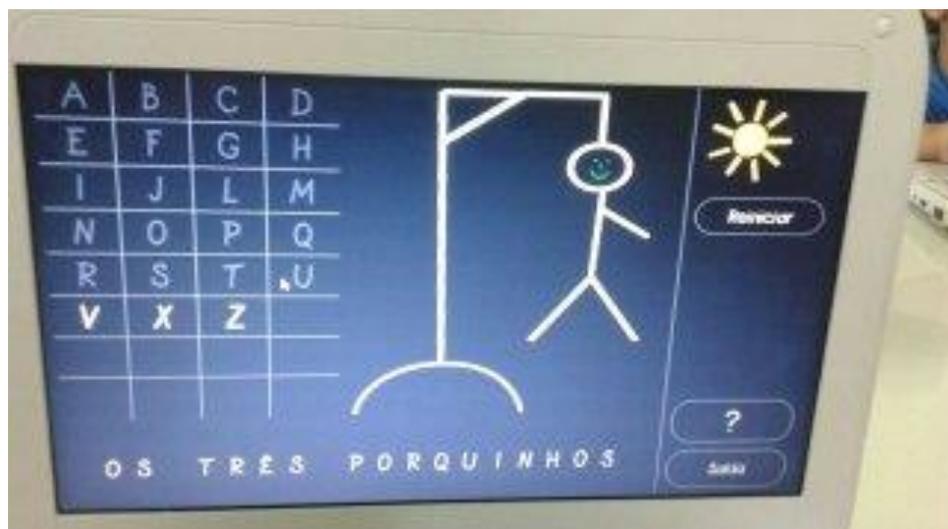
Durante o jogo, quando o participante acerta aparece o boneco com uma “carinha feliz”, caso ao contrário uma “carinha triste”, para que a criança perceba se acertou ou errou.

Figura: 4.2.9- Resultado do “Jogo da Forca” do Aplicativo Sebran



Fonte: Autor (2015)

Figura: 4.2.10- Resultado do “Jogo da Forca” do Aplicativo Sebran



Fonte: Autor (2015)

Figura: 4.2.11- Aluno jogando o “Jogo da Forca” do Aplicativo Sebran



Fonte: Autor (2015)

Figura: 4.2.12- Aluno jogando o “Jogo da Forca” do Aplicativo Sebran



Fonte: Autor (2015)

Segundo a professora da turma, os alunos dela gostam muito de trabalhar com jogos, eles se divertem bastante. O Jogo da Forca foi importante, porque oportunizou as crianças pensarem a respeito da sua escrita, exemplo: *Que letra usar?... Que som que faz?... Qual letra vem antes?... Qual virá depois?... Será que está certo ou não?* Entre outras tantas perguntas que o jogo permite refletir.

A professora gostou dos resultados das duas propostas, mas ela percebeu que na sala de aula os alunos puderam compartilhar em grupo suas ideias e angústias e no laboratório de informática a proposta era individual, mas mesmo assim ela percebeu a apreciação das crianças pelo o jogo.

Na opinião da professora, a atividade em sala de aula foi interessante, mas no laboratório de informática os alunos apresentaram melhores resultados, mais interesse e participação, por ser uma diferenciada de aprender.

Comentou-se com a professora e sugeriu-se que estas atividades fossem realizadas outras vezes e podendo ser exploradas de outras formas como pequenos grupos, em dupla e assim ela iria perceber a melhor maneira de trabalhar com os jogos virtuais. A professora gostou das sugestões e pretende dar continuidade a este tipo de atividades no laboratório de informática.

No laboratório de informática percebe-se que faz falta um alfabeto ambiente ou até mesmo um alfabeto tabelado, para ser mais um suporte para estes alunos com mais dificuldades de leitura e escrita, assim terão mais segurança e autonomia para realizarem as atividades propostas pelos jogos virtuais, até porque estes são os recursos utilizados na sala de aula e algumas crianças precisam muito destes auxílios. A professora do laboratório de informática gostou da ideia e comentou que nunca havia pensado nestas alternativas, principalmente para as crianças do 1º e 2ºanos.

Essa etapa da pesquisa foi importante, pois descobertas e formas de melhorar a prática educativa foram observadas e possivelmente serão implementadas. Para Stanislas Dehaene:

(...) a leitura é uma proeza, afirma a autora na introdução. Como o cérebro é capaz de realizar tal proeza? Dehaene mostra a importância de conhecer os processos cerebrais da leitura para desenvolver métodos de ensino mais eficazes e tratamentos para patologias que dificultam essa atividade considerando que a escrita é uma invenção cultural recente na história da evolução do homem, não havendo, portanto, tempo para provocar uma mudança genética, o autor lança mão da hipótese da reciclagem neuronal (...) (apud SOUZA, 2013, p. 274).

Segundo Dehaene, a leitura é uma proeza e faz-se importante conhecer os processos cerebrais, assim como da escrita como afirma a especialista em educação Emília Ferreiro:

o processo da alfabetização, ou seja, os níveis da leitura e escrita como: **Pré-silábico 1**- A criança pensa que se escreve com desenhos. As letras não significam nada para ela. Exemplo: a professora pede que se escreva “BOLA”, e ela desenha uma *bola* (rabiscos, garatujas). **Pré-silábico 2**- A criança já sabe que não se escreve com desenhos. Ela já usa letras ou, se não conhece nenhuma, usa algum tipo de sinal ou rabisco que lembra letras. **Silábico** – A criança descobriu que as letras representam os sons da fala, mas pensa que cada letra é uma sílaba oral. Se alguém lhe perguntar quantas letras são preciso para lhe escrever “CABEÇA”, por exemplo, ele repete a palavra para si mesmo, devagar contando as sílabas orais e responde: três; uma para “CA”, uma para “BE” e outra para “ÇA”. **Silábico alfabeto**- Ora escreve as sílabas completas (simples) e ora usa apenas uma letra para representá-la. **Alfabético** – A criança compreendeu como se escreve usando as letras do alfabeto. Descobriu que cada letra representa um som da fala e que é preciso junta-las de um jeito que formem sílabas de palavras de nossa língua. Porém inicialmente escrevem com fortes marcas da oralidade.( apud, MASCARENHAS, 2011,p.01).

Em conformidade com estas autoras citadas anteriormente, o processo da leitura e escrita é complexo e acontece por etapas e se fazem necessários buscar sempre novas alternativas para suprir as necessidades e dificuldades da criança, bem como o professor ter um conhecimento prévio destes processos para atentar-se para possíveis dificuldades que aconteceram ao longo deste *processo de aquisição da leitura e escrita*.

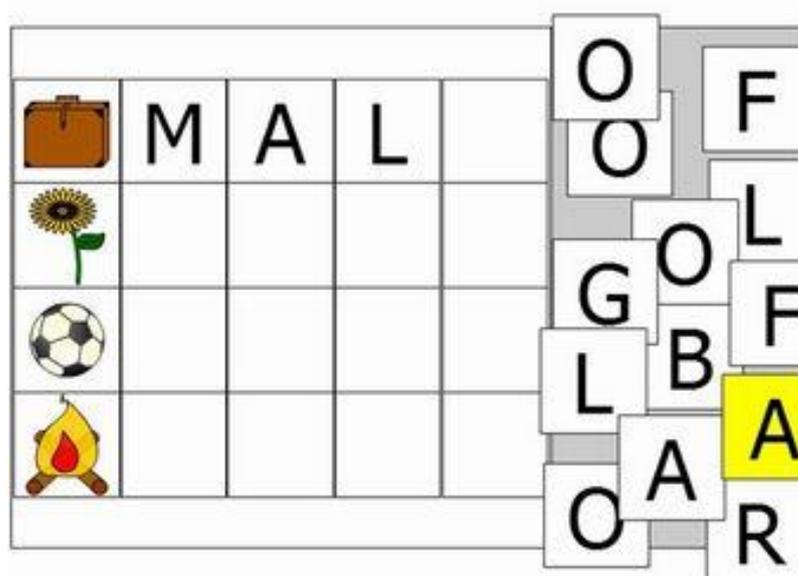
Para Dehaene é importante conhecer os processos cerebrais da leitura para desenvolver métodos de ensino mais eficazes e buscar também alternativas para auxiliarem as crianças com mais dificuldades. Os jogos digitais estão cada vez mais presentes no cotidiano das crianças, em diferentes acessos e podemos encontrar uma grande variedade de softwares educativos os quais são muito atrativos e interessantes podendo ser *uma importante ferramenta educativa para o professor*.

#### **4.3. Jogo da Ficha com palavras simples x Jogo Primeira Letra (aplicativo Sebran)**

Na sala de aula a professora trabalhou com as crianças utilizando palavras simples e letras soltas, onde elas jogaram o Jogo das Fichas. Neste jogo os alunos tinham que completar as palavras com a letra que falta, utilizando as letras soltas da ficha.

A professora organizou várias fichas, para que as crianças realizassem esta proposta em pequenos grupos. Segue modelo da ficha:

Figura: 4.3.1- Mostra do “Jogo das Fichas”



Fonte: Oliveira (2015)

As crianças gostaram muito desta atividade. Após completarem a cartela, a professora solicitou que cada um elaborasse uma frase, para cada palavra descoberta, no seu caderno.

Como as palavras eram bastante simples, durante a realização da atividade as crianças não precisaram do auxílio da professora, pois ela organizou o grupo bem heterogêneo, colocando crianças com diferentes níveis de aprendizagem e uma ajudava a outra. Foi bem tranquila esta proposta.

No laboratório de informática, as crianças foram desafiadas a jogarem o Jogo “Primeira Letra”, do aplicativo Sebran. Segue modelo:

Figura: 4.3.2- Ilustração do “Jogo da Primeira Letra” do Aplicativo Sebran



Fonte: Autor 2015)

Nesta proposta do Sebran, a criança precisa completar as palavras, descobrindo qual a primeira letra correspondente. Quando a criança acerta aparece uma “*carinha feliz*” e quando erra uma “*carinha triste*”.

Uma parte a ser considerada importante é que a criança não passa para outra fase sem *acertar* a qual está no momento, ou seja ele só passará depois que *acertar*. Isto ajuda a não destimular a criança, pois muitos jogos quando erra acaba o jogo e neste aplicativo o *erro faz parte do jogo*. Segundo Cassia:

É necessário obter consciência da importância que o erro tem na construção do conhecimento. Os sistemas de ensino, de uma forma geral, estão enquadrados numa cultura que estigmatiza e reprime o erro, porque o enfoque é dado ao resultado em detrimento do processo. Errar é uma das componentes fundamentais no processo de construção do conhecimento, ao gerar descontentamento, o erro impulsiona a pessoa a procurar novos caminhos para a resolução de problemas, ou seja, obriga à ação cerebral. (2012, p: 01).

O erro faz parte do processo de construção do conhecimento. O erro não deve ser ignorado e nem rechaçado pelo o professor e sim como uma oportunidade de verificar a aprendizagem do aluno e proporcionar alternativas para esta criança supri suas dificuldades.

Figura: 4.3.3- Mostra do resultado “Jogo Primeira Letra” do Aplicativo Sebran



Fonte: Autor (2015)

Esta atividade foi bastante tranquila, as crianças conseguiram realizar os desafios do jogo com autonomia, sem auxílio da professora e dos colegas.

A professora realizou esta atividade individualmente, pois na sala de aula já havia trabalhado em grupo e a mesma considera importante este momento individual, para avaliar como está cada criança.

Cada proposta atingiu os resultados esperados, pois ambas atividades a professora fez uma sondagem da leitura e escrita do grupo e individualmente. Ela percebeu que as crianças durante a proposta no laboratório de informática foi mais tranquila e o grupo apresentou melhor *concentração* e *interesse*. Ela também relatou que costuma levar a turma semanalmente no laboratório de informática e trabalha diferentes Softwares, depende da necessidade e objetivo do momento. Para ela é importante estes momentos e como ela afirma, as crianças gostam muito.

#### 4.4. Diálogo e debate entre os professores e pesquisados

Reunimos os professores e pesquisados no auditório da Instituição pesquisada e compartilharam suas considerações e opiniões referente a pesquisa.

Como as crianças estavam muito ansiosas para participarem, perguntei para elas o que acharam das atividades e desafios propostos, todos levantaram a mão para responder, então pedi que levantasse as mãos quem tinha gostado e assim todos levantaram.

“Um aluno disse: Professora, vamos fazer de novo? Foi muito legal!” (Lucas, 2ºano).

Algumas crianças comentaram que tinham gostado de todas as atividades e outras gostaram mais da aula no laboratório de informática, sendo assim perguntei para estas porque haviam gostado mais das atividades do laboratório de informática, elas responderam:

\_ Porque foi bem divertido! (Criança A, 1ºano)

\_ Porque era diferente da sala de aula. (Criança B, 2ºano)

\_ Gostei mais do laboratório, porque era uma aula diferente e os meus colegas não fizeram bagunça e nem ficaram falando. Eu gosto de aulas diferentes!

(Criança C, 3ºano).

A professora do 3º ano comentou que os alunos apresentaram melhor concentração, no laboratório de informática e por eles estarem mais tranquilos ela pode acompanhar cada criança.

A professora do 2º ano disse pela escola ser muito grande, cada turma tem direito a 1 hora de aula por semana, então não dá para explorar os recursos mais vezes.

A professora de informática também participou do debate e comentou que as crianças gostam muito de irem ao laboratório e que isto poderia ser mais explorado, mas para ela falta interesse dos professores, todavia pode ser estes recursos explorados em sala de aula ou até mesmo solicitar mais tempo no laboratório para equipe diretiva. Ela também disse que os professores exploram muito pouco os recursos oferecidos, os mais usados são os netbooks, mas tem a lousa digital, tablets e computadores de mesa e quando tem uma turma utilizando, somente é

permitido explorar um recurso de cada vez, ou seja, sempre terá um recurso disponível.

Comentei para o grupo, que as professoras citaram a questão de serem individuais as atividades no laboratório e em sala de aula elas costumam e gostam de explorar as atividades em grupo, então a professora de informática enfatizou que promove e organiza as atividades no laboratório são os professores titulares da turma e que ela apenas auxilia, pois são eles quem conhece as necessidades de cada aluno e cabe ao professor da turma preparar a programação de maneira a beneficiar a todos.

A professora do 1º ano comentou que seus alunos gostaram muito e ficaram pedindo para realizar o desafio “Jogo Chuva de Letras” mais vezes, ela acredita que estas atividades beneficiam muito as crianças e que esta atividade a fez repensar sobre a “capacidade dos alunos”, todavia a professora achou os alunos dela muito imaturo para estes tipos de atividades e ela reparou que os aplicativos são favoráveis para todas as idades.

Para finalizar houve o agradecimento aos participantes, o qual foi compartilhado a seguinte reflexão: *As tecnologias estão aí e devem ser exploradas, pois esta é nossa realidade atual na escola e no mundo e devemos nos reciclar e nos preparar, para oportunizar aulas de qualidade, não será fácil, mas não é impossível romper nossos paradigmas e acompanhar estas mudanças do século XXI.*

#### **4.5. Contribuição dos jogos na aquisição da leitura e escrita das turmas pesquisadas**

Ao observar e refletir sobre a realização das atividades durante a pesquisa, juntamente com os professores responsáveis por cada turma, percebeu como é importante e necessário o lúdico nesta etapa da alfabetização.

As crianças chegam com muitas informações, as quais não podem ser desconsideradas pelo o professor, pois vivemos numa sociedade bastante informativa. Hoje as crianças recebem informações através da mídia, dos desenhos

que assistem dos aplicativos de celulares, nos jogos recreativos como: quebra cabeça, jogo da memória, jogos de encaixes, entre outros recursos de entretenimentos.

Os nossos alunos tem “pressa em aprender” e muitas crianças são inquietas e desatentas durante as aulas, muitas vezes quando oferecidas atividades diferenciadas como brincadeiras ou jogos elas apresentam resultados melhores e mais interesse e concentração.

O jogo além de ser atrativo ele é um complemento a mais das atividades e conteúdos trabalhados pelo professor, reforçando a aprendizagem do educando.

Durante a pesquisa, os Jogos do Aplicativo Sebran reforçaram as atividades já trabalhadas pela professora em sala de aula. Proporcionando para aquelas crianças com mais dificuldades, outra maneira de aprender.

Este processo de construção da leitura e escrita é bastante intenso e quando trabalhado juntamente com o lúdico as crianças aprendem através do “brincar” e constroem uma aprendizagem significativa e de qualidade.

Outro benefício do jogo é explorar as regras, pois para aquelas crianças com dificuldades para trabalhar em equipe e cumprir as combinações de sala de aula, o jogos são excelentes alternativas.

Neste sentido se pode supor que apropriação da leitura e da escrita pela criança, por meio dos jogos digitais, podem ocorrer de forma lúdica e prazerosa, proporcionando a criança novos meios de adquirir o conhecimento, e também podendo interagir e compartilhar suas ideias e dificuldades. Segundo a teoria Vygotskiana: “Toda relação do individuo com o mundo é feita por meio de instrumentos técnicos e da linguagem que traz consigo conceitos consolidados da leitura à qual pertence o sujeito”. (apud RODRIGUES, 2011.p.01).

Vivemos uma nova fase social, onde as Tecnologias estão em toda a parte e facilitando bastante a vida das pessoas. Na escola, os jogos digitais chegaram para inovar, trazer novas alternativas de aprendizagem e romper paradigmas tradicionais. Estes aspectos são relevantes e auxiliam os professores e alunos no cotidiano escolar.

## 5 CONCLUSÃO

Conforme as ideias e reflexões apresentadas ao longo da elaboração deste trabalho e da pesquisa realizada na Escola Erineo Scopel Rapaki, podemos refletir a respeito da importância do lúdico no cotidiano escolar, principalmente no processo *de aquisição da leitura e escrita nos anos iniciais do ensino fundamental*, este auxilia na construção do conhecimento da criança, contribuindo para uma aprendizagem significativa.

Nesta perspectiva, é relevante salientar que o ensino por meios lúdicos cria um ambiente agradável e atraente, servindo de estímulo para o desenvolvimento cognitivo e social da criança.

Através dos jogos as crianças exploram novas alternativas de aprendizagens e oportuniza a sócio- interação das mesmas com o grupo e o meio inserido. Percebemos que atualmente podemos nos beneficiar dos Jogos Digitais e explorar uma diversidade de atividades e desafios, com certeza contribuirão para avanços na aprendizagem, de maneira prazerosa e divertida.

Vivemos numa realidade onde as Tecnologias estão toda a parte. Na escola, chegou para romper paradigmas e proporcionar novas descobertas e aprendizagens.

Em relação a alfabetização, está é uma etapa muito importante na vida escolar da criança, muitos estudiosos e pesquisadores chamam de “base”, nesta fase o lúdico é fundamental, pois as crianças estão associados ao brincar, ao faz de conta e gostam muito de compartilharem suas ideias com o grupo, sendo assim “o jogo” pode ser *um excelente recurso de aprendizagem*. A criança através do lúdico irá consolidar uma aprendizagem significativa.

Ainda encontramos professores até mesmo escolas bastante tradicionais aos antigos paradigmas, onde o importante é vencer os conteúdos e associam “o jogo” a “bagunça”, ao longo desta pesquisa percebemos e refletimos a respeito deste recurso no cotidiano escolar. Como estamos vivendo a “era” das Tecnologias, os *jogos digitais nos aproximam mais desta realidade*, através de softwares educativos.

Os professores convidados para participarem desta pesquisa e eu, percebemos a alegria das crianças e interesses ao realizarem atividades similares as da sala de aula através do Aplicativo Sebran, pois apresenta os conteúdos de maneira diferente e interativa. Os jogos além de beneficiarem cognitivamente, também valoriza a autoestima da criança.

Este trabalho com certeza desacomodou algumas ideias e certamente deixou *uma “sementinha” plantada nos corações das crianças e dos professores.*

## REFERÊNCIAS

ALVES, L; BIANCHIN, A. M. **O jogo como recurso de aprendizagem.** Disponível em: [http://pepsic.bvslud.org/scielo.php?pid=S0103-8486201-0000200013&script=sci\\_arttext](http://pepsic.bvslud.org/scielo.php?pid=S0103-8486201-0000200013&script=sci_arttext). Publicação 06 de junho de 2010. Acesso em 15 de março de 2015.

BECHARA, EVANILDO C (org.). **Dicionário Escolar da Academia Brasileira de Letras.** Língua Portuguesa- 28.805 verbetes. Ed. Companhia Editora Nacional.

BESSA, VALÉRIA DA HORA. **Teorias da Aprendizagem.** Editora: IESDE Brasil.S.A/ Curitiba, 2008.204p.

CÁSSIA, RITA DE. **A importância do erro na construção da aprendizagem.** Disponível em: <http://psicopedagogiaclin.blogspot.com.br/2012/02/importancia-do-erro-na-construcao-do.html>. Publicação em 26 de fevereiro de 2012. Acesso em 10 de maio de 2015.

CAVALCANTE, RICARDO BEZERRA (org.). **ANÁLISE DE CONTEÚDO:** considerações gerais, relações com a pergunta de pesquisa, possibilidades e limitações do método. Inf.& Soc.; Est, João Pessoa, v. 24, n1.1, p.13-18, jan/abr.2014.

FERRARI, MÂRCIO. **O momento atual é interessante, porque põe a escola em crise.** Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/lingua-portuguesa/alfabetizacao-inicial/estudiosa-revolucionou-alfabetizacao-423543.shtml>. Publicação: outubro de 2006 em São Paulo. Acesso em 28 de abril de 2015.

FOGAÇA, JENNIFER. **Pesquisa – ação docente.** Disponível em: <http://educador.brasilecola.com/trabalho-docente/pesquisa-acao.htm>. Publicação em maio de 2010. Acesso em 28 de julho de 2015.

FORTUNA, T. R. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M. L. M.; DALLAZEN, M. I. H. (org.). Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000 ( Caderno de Educação Básica, 6) p. 146 – 164.

GERHARDT, E.T; SILVEIRA, T.D. **Métodos de Pesquisa**. Disponível em: [www.ufrgs.br/cursopdgr/downoldsserie/derad005.pdf](http://www.ufrgs.br/cursopdgr/downoldsserie/derad005.pdf). Acesso em 10 de abril de 2015.

KISHIMOTO, T. M.( org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

MASCARENHAS, ANNE. **Hipóteses na construção da escrita**. Disponível em: <http://www.apoiopedagogico.psc.br/hipoteses-na-construcao-da-escrita/> Publicado: em janeiro/ 2011. Acesso em: 07 de agosto de 2015.

MELO, VIRGINIA DA SILVA. **Letramento e Alfabetização**. Disponível em: <http://conhecimentopratico.uol.com.br/linguaportuguesa/gramatica-ortografia/30/artigo219556-1.asp> Acesso em 3 de maio de 2015.

MOYA, DAVID. **Sebran e teclado para crianças – Uma hipótese para aprendizagens iniciais de alunos com NEE**. Disponível em: [http://sembarreiras.org/index.php?option=com\\_content&view=article&id=216:sebran-e-teclado-para-criancas-umahipotese-para-aprendizagens-iniciais&catid=3](http://sembarreiras.org/index.php?option=com_content&view=article&id=216:sebran-e-teclado-para-criancas-umahipotese-para-aprendizagens-iniciais&catid=3). Publicado em: 13 de agosto de 2008. Acesso em 20 de maio de 2015.

OLIVEIRA, GONÇALVES DANIELA. **Alfabetização Divertida**. Disponível em: <http://dani-alfabetizacaodivertida.blogspot.com.br/>. Publicação em: Abril de 2015. Acesso em 20 de junho de 2015

PRETZEL, V. E. **Jogos e Brincadeiras na Construção das Aprendizagens de Crianças da Educação Infantil**. Disponível em: meu artigo.brasilecola.com/pedagogia/jogos.brincadeiras-na-construcao-das-aprendizagens.crianca.htm. Acesso em 07/03/2015.

RODRIGUES, FERNANDO. **Teoria Sócia- Interacionista – Lev Vygotsky**. Revista Nova Escola- Grandes Pensadores. Edição Especial de nº19, Editora Abril. Publicado em: 30 de maio de 2011. Acesso em 28 de junho de 2015.

SOUZA, LUCIENE BENDER DE. **Resenha: *Os neurônios da Leitura*- como a ciência explica a nossa capacidade de ler (Segundo a autora Stanislas Dehaene).** Disponível em: <http://www.rle.ucpel.tche.br/index.php/rle/article/viewFile/794/668>. Publicado em junho de 2013. Acesso em 29 de junho de 2015.

ZANA, A; ( org.). **O brincar em sala de aula a partir da perspectiva do professor.** Disponível em: <http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao/0369.html>. Publicado em 15 de janeiro de 2013. Acesso em 07/ 03/2015.

## APÊNDICE

### UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

#### Questionário de observação na sala de aula e no laboratório de informática da escola:

Nome da escola:

Turma:

Ano:

- 1) Qual o nome da atividade realizada na sala de aula? Qual (is) objetivo (s)?
  
- 2) Como as crianças interagiram e desenvolveram esta atividade?
  
- 3) Qual atividade foi realizada no laboratório de informática? Qual (is) objetivo (s)?
  
- 4) Como as crianças interagiram e desenvolveram esta atividade?
  
- 5) Após observar as crianças na sala de aula e no laboratório de informática, qual destas atividades você percebeu melhores resultados? Em qual destas as crianças estiveram mais envolvidas e interessadas?

## ANEXO A

Questionário respondido pela professora do 1º ano:

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

**Questionário de observação na sala de aula e no laboratório de informática da escola:**

Nome da escola: *E. M. E. F. Eunice Scept Rapaki*  
Turma: *11* Ano: *1º*

1) Qual o nome da atividade realizada na sala de aula? Qual (is) objetivo (s)?

*Alfabeto móvel → Construir as letras do alfabeto.*

2) Como as crianças interagiram e desenvolveram esta atividade?

*Interagiriam com muita atenção e criatividade.*

3) Qual atividade foi realizada no laboratório de informática? Qual (is) objetivo (s)?

*Clitura de letras → Reconhecer as letras do alfabeto.*

4) Como as crianças interagiram e desenvolveram esta atividade?

*Adoraram a atividade, realizaram com atenção, sendo trabalhado o raciocínio lógico e a percepção visual.*

5) Após observar as crianças na sala de aula e no laboratório de informática, qual destas atividades você percebeu melhores resultados? Em qual destas as crianças estiveram mais envolvidas e interessadas?

*A atividade que apresentou melhor resultado foi o alfabeto móvel, mas os alunos gostaram muito da clitura de letras, por ser realizada com os netos no laboratório de informática.*

## ANEXO B

Mostra do questionário resolvido pela professora do 2º ano:

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Questionário de observação na sala de aula e no laboratório de informática da escola:

Nome da escola: *Erineo Scopel Popaki*

Turma: *21*

Ano: *2015*

1) Qual o nome da atividade realizada na sala de aula? Qual (is) objetivo (s)?

Atividade: *jogo da Forca*

Objetivo: *Escrever e ler palavras simples e nomes próprios.*

2) Como as crianças interagiram e desenvolveram esta atividade?

*As crianças gostaram muito da atividade de "Forca".*

*Utilizaram o painel de nomes próprios da sala de aula para tentar resolver a palavra do jogo. Foi muito divertido para a turma.*

3) Qual atividade foi realizada no laboratório de informática? Qual (is) objetivo (s)?

*SEBRAN → JOGO DA FORCA VIRTUAL.*

Objetivo: *Escrever palavras simples de forma diferente, utilizando a tecnologia.*

4) Como as crianças interagiram e desenvolveram esta atividade?

*As crianças adoram jogos virtuais e se divertem no laboratório de informática. Gostaram muito de jogar com as palavras.*

5) Após observar as crianças na sala de aula e no laboratório de informática, qual destas atividades você percebeu melhores resultados? Em qual destas as crianças estiveram mais envolvidas e interessadas?

*Observo que meus alunos do 2º ano aprendem muito quando utilizamos jogos, sejam eles virtuais ou não. O jogo da forca é muito interessante e permite que pensem sobre a palavra a ser escrita, que letra utilizar, etc.*

*O jogo na sala de aula é divertido e*

desafio. Os alunos ajudam uns aos outros, com dicas de letras e acentos na leitura.

Na sala de informática o jogo é mais individual, cada um no seu computador, mas mesmo assim, muito divertido e interessante para eles, pois os pontos aparecem na tela e desafiam cada vez mais os alunos para que (~~consegam~~) alcancem resultados mais altos (pontos). Consequentemente os alunos desenvolvem habilidades para a leitura e escrita.

Na minha opinião, a atividade em sala de aula foi interessante, mas na aula de informática os alunos apresentaram melhores resultados e mais interesse e participação, por ser uma forma diferenciada de aprender.

## ANEXO C

Segue questionário contemplado pela professora do 3ºano:

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

**Questionário de observação na sala de aula e no laboratório de informática da escola:**

Nome da escola: *E. M. E. F. Erineo Siegel Rapaku*

Turma: *35*

Ano: *3º*

1) Qual o nome da atividade realizada na sala de aula? Qual (is) objetivo (s)?

*Escrita do nome dos desenhos  
Desenvolver a escrita.*

2) Como as crianças interagiram e desenvolveram esta atividade?

*Realizaram com atenção, pois adoram atividades que tem que pintar e recortar.*

3) Qual atividade foi realizada no laboratório de informática? Qual (is) objetivo (s)?

*Completa o nome dos desenhos.  
Estimular a escrita e a leitura.*

4) Como as crianças interagiram e desenvolveram esta atividade?

*Realizaram com atenção, pois tiveram que ler cada palavra para completar.*

5) Após observar as crianças na sala de aula e no laboratório de informática, qual destas atividades você percebeu melhores resultados? Em qual destas as crianças estiveram mais envolvidas e interessadas?

*Teve melhor resultado a atividade do laboratório de informática, pois além de mexer nos nets que eles adoram, a atividade chamou muita a atenção dos alunos.*