

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

MARILEI DOS SANTOS TRESOLDI

**O USO DE JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO AUXILIANDO O PROCESSO DE
APRENDIZAGEM**

**SAPUCAIA DO SUL
2019**

MARILEI DOS SANTOS TRESOLDI

O USO DE JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO AUXILIANDO O PROCESSO DE APRENDIZAGEM.

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.

Orientadora:
Profa. Dra. Rosângela Silveira Garcia

SAPUCAIA DO SUL
2019

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Vice-Reitor: Prof.^a Jane fraga Tutikian

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Celso Giannetti Loureiro Chaves

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. Leandro Krug Wiwes

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Prof.^a Liane Margarida Rockenbach Tarouco

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a minha família pelo amor e paciência durante a realização dessa pesquisa, pois sem eles não teria forças para prosseguir.

Agradecer também a minha orientadora Rosangela Silveira Garcia pela sua dedicação e paciência durante a realização do trabalho.

RESUMO

A presente pesquisa tem a meta de investigar o uso de jogos educativos digitais em práticas de leitura e escrita com alunos de uma escola pública, que estão em fase de alfabetização. A discussão teórica foi baseada nos conceitos de alfabetização, letramento, letramento digital, jogo educativo digital, dentre outros. A metodologia teve uma abordagem qualitativa com base em um estudo de caso em uma classe em fase de alfabetização; para a realização da investigação foram escolhidos os jogos disponíveis no laboratório de informática da escola onde se desenvolveu o estudo. Os dados a serem analisados estão relacionados às produções dos alunos registradas em portfólio individual; como suporte de análise foi usado o diário de campo da pesquisadora. O portfólio foi usado para fazer um diagnóstico dos níveis de escrita dos alunos, com o intuito de analisar se houve avanço ou não em seu processo aquisição e apropriação da escrita e da leitura. A análise dos dados evidenciou que houve progresso no processo de aquisição e apropriação da escrita e da leitura, sendo que o jogo atuou como meio dos alunos superarem suas dificuldades, facilitando a concentração e interação.

Palavras chave: Jogos. Alfabetização. Letramento. Escrita. Leitura

ABSTRACT

This research aims to investigate the use of educational digital games in reading and writing practices on public school with students on the process of literacy. The theoretical discussion was based on the concepts of literacy, digital literacy and educational digital games. The methodology was a qualitative approach based on a case study in a class of literacy; for the realization of research were chosen the games available in the computer lab of the school developed the study. The data to be analyzed are related to productions of the students registered in an individual portfolio; in support of analysis was used the field Journal of researcher. The portfolio was used to make a diagnosis of the students writing levels, in order to assess the progress in your acquisition process and appropriation of writing and reading. The analysis showed there was progress in the process of acquisition and appropriation of writing and reading. The game served as half of the students overcome their difficulties, facilitating the concentration and interaction of them.

Keywords: Games. Literacy. Writing. Reading.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Ditado da aluna A.....	28
Figura 2: Ditado do aluno M	29
Figura 3: Ditado do aluno J.....	31

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Etapas de desenvolvimento das atividades.....	20
Quadro 2: Jogos de alfabetização.....	24
Quadro 3: Níveis de escrita dos alunos.....	31
Quadro 4: Leitura.....	31

SUMÁRIO

1INTRODUÇÃO.....	11
2DISCUSSAO CONCEITUAL.....	13
2.1 O que é alfabetização e o que é letramento?.....	13
2.2Letramento digital.....	15
2.3Jogo educativo digital.....	17
3 METODOLOGIA.....	19
3.1 Espaço de Pesquisa.....	19
3.2O método.....	20
4ANÁLISE DOS DADOS.....	24
5CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	34
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	36
APENDICE A - Termo de consentimento informado.....	38
ANEXOS.....	39
ANEXO A- Aprendendo o alfabeto.....	39
ANEXO B- Homem batata.....	40
ANEXO C- Brincando com as vogais.....	41
ANEXO D- A turma do Lilo.....	42
ANEXO E- Formação de palavras.....	43
ANEXO F - Identifique meu nome.....	44
ANEXO G- Completar as sílabas.....	45

INTRODUÇÃO

Estamos passando por um processo de constante mudança, principalmente, no que se refere aos meios tecnológicos.

A sociedade está cada vez mais informatizada, os meios de comunicação estão trazendo a cada dia novidades que prendem a atenção das pessoas, o mundo está girando em torno da tecnologia. O que temos a oferecer, muitas vezes, não contempla as expectativas dos educandos, por isso, fazemos um esforço muito grande para nos adaptar e oferecer ao aluno meios de interação e integração divertidos, lúdicos e interessantes, e as novas tecnologias podem ser o caminho a ser usado para atingir esse objetivo.

O uso de celulares, tablets e computadores estão cada vez mais presentes na vida e no cotidiano de nossos alunos. O uso de jogos, nosso interesse de investigação, sempre foi um recurso usado para auxiliar os alunos a superarem suas dificuldades no processo de aprendizagem.

Devemos compreender a real função da escola, o verdadeiro sentido da alfabetização, e como os jogos digitais educativos podem influenciar no processo de aquisição e apropriação da escrita e da leitura. Será que a escola realmente está preparada para o uso dos jogos digitais educativos como suporte pedagógico?

O professor deve estar em constante mudança, procurando sempre se aprimorar para proporcionar ao educando uma aprendizagem lúdica e divertida, que desperte no aluno a vontade de aprender cada vez mais. Depende do professor promover ou adaptar essas mudanças necessárias da tecnologia a escola.

A escola, também necessita apresentar um papel mais ativo, incentivando o professor na sua formação e investindo mais na atualização e na qualidade dos equipamentos tecnológicos; assim como, fornecendo o suporte necessário para o desenvolvimento da prática pedagógica.

No entanto, será que nossas escolas estão preparadas para esse avanço tecnológico? Ou são os computadores sucateados que não despertam interesse no educando, pois a tecnologia que eles usam em casa é de melhor qualidade, comparada, a que eles acessam na escola.

Ao entrar na sala de aula, no primeiro dia de aula, temos muitas expectativas, entre elas, nos perguntamos qual o conhecimento que meus alunos trazem de casa? Conhecem o alfabeto? Sabem diferenciar letras de números? As expectativas são

muitas, mas as frustrações também, pois quando nos deparamos com a realidade, vemos que os alunos estão cada vez menos compreendendo o processo de aquisição da escrita e da leitura.

Como ajudá-los a superar as dificuldades de compreensão da escrita e de leitura? De que maneira posso auxiliar meu aluno em seu processo de aquisição e apropriação da escrita e da leitura de forma lúdica?

Essas inquietações geraram o seguinte questionamento: **O uso de jogos digitais educativos favorece o processo de aquisição da escrita e da leitura no período da alfabetização aliados com as práticas em sala de aula?**

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo Geral

Investigar o uso de jogos educativos digitais em práticas de leitura e escrita com alunos de uma escola pública, que estão em fase de alfabetização.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Investigar os jogos educativos digitais que visam práticas de leitura e escrita disponíveis no laboratório de informática de uma escola pública
- Analisar os efeitos do uso dos jogos educativos digitais no desenvolvimento da escrita e da leitura em turmas de alfabetização.

Os capítulos desta monografia estão organizados da seguinte forma: no primeiro capítulo trazemos a introdução do trabalho apresentando o contexto do uso das tecnologias na educação, a justificativa e o objetivo da investigação.

No segundo capítulo, intitulado como Discussão Conceitual, apresentaremos os principais conceitos dessa pesquisa: alfabetização, letramentos múltiplos, letramento digital, jogos educativos digitais.

No terceiro capítulo, trataremos a metodologia e a caracterização do contexto de pesquisa. No quarto capítulo apresentaremos à análise de dados, e no capítulo de encerramento apresentaremos as considerações finais, onde serão discutidas as principais descobertas dessa pesquisa.

2 DISCUSSAO CONCEITUAL

2.1 O que é alfabetização e o que é letramento?

Quando uma criança entra para a escola leva consigo os costumes e experiências adquiridas no seu meio familiar; quando chega à escola tem que conviver com outras crianças com costumes e aprendizagem diferentes. É nesse contexto que se dá início ao processo de alfabetização; o primeiro contato com o código da escrita ocorre quando a criança pega um lápis para fazer rabiscos passando pela fase de reconhecer números letras e desenhos.

A alfabetização é definida como “ação de ensinar a ler e a escrever”, já o termo letramento é caracterizado como o “estado ou condição de quem não apenas sabe ler e escrever, mas cultiva e exerce práticas sociais que usam a escrita”. (SOARES, 2001 apud LEITE e BOTELHO 2011 p.3)

Para Leite e Botelho (2011apud Carvalho 2008, p.3) “a alfabetização é caracterizada como ato de ensinar o código alfabético; e letrar, para a autora, é familiarizar o aprendiz com os diversos usos sociais da leitura e da escrita”.

Para que a criança tenha interesse em se alfabetizar devemos trazer textos e atividades que lhe despertem a curiosidade e a vontade de aprender cada vez mais. A escola não deve ignorar as vivencias e experiências que a criança traz para a sala de aula por isso um planejamento bem feito deve sempre levar em conta o que ele já sabe. A criança começa seu processo de alfabetização quando desperta o interesse por desenhos e figuras, quando começa a segurar lápis e canetas para fazer seus primeiros rabiscos, um monte de figuras e desenhos sem formas definidas, e nesse contexto que se inicia realmente o processo de alfabetização.

A alfabetização facilita a convivência da criança, sua integração e socialização com o meio, a troca de experiências e vivencias dos indivíduos envolvidos.

O processo de alfabetização, na maioria das vezes, se inicia em casa nas brincadeiras infantis, por isso a importância de se estimular as brincadeiras de faz de conta, pois é no faz de conta que desenvolvemos o prazer por aprender.

Através da alfabetização, o sujeito era capaz de fazer uma leitura de mundo diferente significando o verdadeiro sentido das palavras. Esse uso social da língua é chamado de letramento.

Letramento é palavra e conceito recente, introduzidos na linguagem da educação e das ciências linguísticas há pouco mais de duas décadas. Seu surgimento pode ser interpretado como decorrência da necessidade de configurar e nomear comportamentos e práticas sociais na área da leitura e da escrita que ultrapassem o domínio do sistema alfabético e ortográfico, nível de aprendizagem da língua escrita perseguido, tradicionalmente, pelo processo de alfabetização. Esses comportamentos e práticas sociais de leitura e de escrita foram adquirindo habilidades e importância à medida que a vida social e as atividades tornaram-se e independentes da língua escrita, revelando a insuficiência de apenas alfabetizar - no sentido tradicional- a criança ou o adulto. (SOARES 2004, p 96)

Para estar alfabetizada a criança precisa saber ler, interpretar, compreender o que está lendo. Todas essas capacidades serão concretizadas se o aluno tiver acesso a todos os tipos de portadores de textos. O aluno precisa saber como usar a leitura e a escrita nos meios sociais.

A troca de experiências na alfabetização e os debates feitos em sala de aula favorecem a socialização, pois é na troca de vivências e experiências que a criança se torna um sujeito crítico, e ativo em seu processo de aprendizagem.

Pode-se dizer, então que, o processo de alfabetizar se dá inicialmente ao inserir a criança num meio social, onde se aprende a ler as imagens do mundo, interpretando o sentido das coisas, para depois ler palavras.

O professor deve estar sempre buscando novas maneiras de trabalhar com o aluno: inventando e reinventando suas aulas, contando histórias, trabalhando o esquema corporal, trazendo atividades recreativas que trabalhem a atenção e concentração, socialização e interação dos alunos, favorecendo o processo de aquisição e apropriação da oralidade, escrita e leitura.

Como podemos definir a diferença entre letramento e alfabetização, uma vez que os dois fazem parte do processo de aquisição e apropriação da escrita?

Nem sempre uma criança alfabetizada está letrada, pois muitas vezes a criança consegue decifrar o código, fazer a leitura, mas não consegue interpretar o real sentido do que está lendo.

O letramento se dá quando o indivíduo além de decifrar o código da escrita, também consegue interpretá-lo, compreendê-lo fazendo uso do mesmo no seu dia a dia para se comunicar, interagir, socializar.

Letramento e alfabetização são processos diferentes, mas que trilham um mesmo caminho, sendo que um completa o outro na aquisição e apropriação da escrita e da leitura. Pode-se dizer que nem todo adulto alfabetizado é letrado, pois o processo de alfabetização é contínuo, por outro lado um analfabeto pode ser letrado, pois mesmo sem saber ler ele compreende a importância do uso da escrita na sociedade.

É necessário reconhecer que, embora distintos, alfabetização e letramento são interdependentes e indissociáveis: a alfabetização só tem sentido quando desenvolvida no contexto de práticas sociais de leitura e de escrita e por meio dessas práticas, ou seja, em um contexto de letramento e por meio de atividades de letramento; este, por sua vez, só pode desenvolver-se na dependência da e por meio da aprendizagem do sistema de escrita. (SOARES, 2004, p.97)

Para que os processos de alfabetização e letramento sigam um mesmo caminho é necessário que a criança tenha prazer ao se alfabetizar. É preciso ter humildade a admitir que precisamos estar em constante processo de formação, buscando novos conceitos e formas de alfabetizar e letrar de maneira lúdica e significativa.

2.2 Letramento digital

Ser letrado digital significa mudança nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não verbais dispostos na tela do computador. Além disso, é preciso desenvolver competências para usar os equipamentos digitais com proficiência e, ao mesmo tempo, compreender que as atividades de leitura e de escrita se revestem de diferentes abordagens pedagógicas que exigem dos envolvidos no processo de ensino/aprendizagem diferentes formas de atuação. (XAVIER, 2004 apud VIEIRA, 2013p. 4)

Letramento digital é quando o indivíduo se apropria das ferramentas de comunicação disponibilizadas pelos recursos tecnológicos fazendo o uso das mesmas no seu dia-a-dia.

É importante na aprendizagem integrar as tecnologias digitais da comunicação e informação: as audiovisuais, lúdicas, textuais, musicais. As tecnologias a um primeiro momento são utilizadas de forma separada, hoje as integrações multifuncionais significam o processo de ensino aprendizagem. (OTTO 2016, p. 8)

A televisão, o vídeo, o computador, a internet, deram um novo sentido a educação. A escola deve dar oportunidade fornecendo meios para que a criança

adquirir conhecimento tecnológico, como saber digitar um texto no computador, usar a internet como fonte de pesquisa, ou até mesmo para jogos que propiciem uma melhor compreensão dos assuntos abordados. Ser letrado digital é saber se comunicar usando diferentes meios de comunicação como e-mail, celulares, tablets, computadores, redes sociais.

Na sociedade da informação, todos estamos reaprendendo a conhecer, a comunicar-nos, a ensinar; reaprendendo a integrar o humano e o tecnológico, a integrar o individual, o grupal e o social. É importante conectar sempre o ensino com a vida do aluno. Chegar ao aluno por todos os caminhos possíveis: pela experiência, pela imagem, pelo som, pela representação (dramatizações, simulações), pela multimídia, pela interação on-line e off-line. (MORAN, 1999 p.7)

É preciso entender que a educação precisa ter uma visão mais ampla mais avançada, autônoma, crítica, no qual a tecnologia esteja inserida no contexto escolar. Facilitando o trabalho pedagógico, favorecendo a aprendizagem do educando, instigando a troca de informações e conhecimento podendo o professor fazer um trabalho direcionado de forma interativa.

É preciso que a educação esteja – em seu conteúdo, em seus programas e em seus métodos – adaptada ao fim que se persegue: permitir ao homem chegar a ser sujeito, construir-se como pessoa, transformar o mundo, estabelecer com os outros homens relações de reciprocidade, fazer a cultura e a história. (PAULO FREIRE, 1980 apud MENEZES E SANTIAGO, 2014, p. 51)

O mundo é apresentado à criança, é a partir daí que ela aprende a se comunicar, interagir e integrar. E a tecnologia faz parte desse processo de forma prazerosa, mas é necessário haver uma coerência no uso das tecnologias, não podendo ser usada sem a devida supervisão dos pais e/ou responsável.

Na sociedade atual a mídia está muito presente na vida das crianças, muitas são criadas e educadas pela mídia, ou seja, está ficando normal para os pais deixar os filhos aos cuidados do computador e aparelhos celulares. As crianças já nascem inseridas num mundo tecnológico, como pode a escola oferecer uma educação que atraia o interesse se em casa, muitas vezes, as crianças tem aparelhos mais sofisticados que o ofertado no meio escolar. Cabe ao professor inventar e reinventar a educação usando muita criatividade e esforço.

2.3 Jogo educativo digital

As TICS (Tecnologias da informação e Comunicação) como são chamadas, elas ajudam no processo de aprendizagem. O trabalho pedagógico dentro das escolas vem mudando os ambientes escolares, introduzindo vários meios de tecnologias.

Conforme Negrine (1994, p. 9) apud Falkembach, Geller, Silveira (2006, p. 2) O jogo se origina do vocábulo latino 'Locus' que significa diversão, brincadeira. Em alguns dicionários aparece como sendo a atividade lúdica com um fim em si mesma, embora ocasionalmente possa se realizar por motivo extrínseco.

Precisamos entender que tecnologia não garante a aprendizagem; saber usar os meios tecnológicos não quer dizer que estamos aprendendo. Atualmente, a tecnologia está presente no seu cotidiano do aluno.

O jogo define-se como uma ocupação ou uma atividade voluntária, realizada segundo uma regra livremente consentida, mas imperativa, desprovida de um fim em si, acompanhada por um sentimento de alegria e tensão e por uma consciência de ser diferente do que se é na vida real.(HUIZINGA, 1951 p.57 apud DUARTE, 2009, P.14)

Devemos usar a tecnologia, com um objetivo definido, ou seja, para fim de aprendizagem, um uso consciente e planejado. Necessitamos usar o fascínio que os jogos digitais exercem sobre as crianças em favor da aprendizagem, buscando sempre usá-los para despertar a vontade de aprender cada vez mais, para isso um bom planejamento e primordial.

Mas como usar esses jogos em favor da aprendizagem?

O jogo caracteriza-se por uma atividade que apresenta uma meta a ser alcançada pelos seus participantes que quase sempre participam por prazer, ao invés de focar a competição e a vitória como pontos essenciais. É regido por regras pré estabelecidas ou até mesmo improvisadas e tem como fator motivacional o entretenimento, seja este conseguido através da cooperação, ou mesmo da disputa entre jogadores. (PEREIRA, 2009, p.. 2).

Podemos dizer que a escola tem o papel fundamental em formar cidadãos críticos, autônomos e ativos, para isso é necessário haver mudanças na maneira de pensar e agir de alguns professores. Visando sempre se reinventar, procurando formação para tornar suas aulas mais atrativas favorecendo a aprendizagem do educando.

O brinquedo é um estímulo para a imaginação e criatividade que possui regras para o comportamento como desejos a serem alcançados que no campo da imaginação são conseguidos mesmo que não seja um jogo com regras formais estabelecidas a priori. (VYGOTSKY, 1988, p. 124)

Então lúdico quer dizer brincar, jogar, estimular o faz de conta a imaginação com regras pré-estabelecidas ou não visando um aprendizado prazeroso para a criança.

O lúdico no ambiente escolar é um recurso didático que torna mais interessante o espaço (local) e o aprendizado dos estudantes, levando-os a seu desenvolvimento referente ao ensino aprendizagem com aulas mais envolventes e significativas para os estudantes, por meio dos diferentes tipos de atividades, os alunos terão a oportunidade de explorar situações, sejam elas reais ou imaginárias que possibilitarão a assimilação e fixação do conhecimento. (CRUZ, 2009 apud CORDOVIL, SOUZA e FILHO 2016, p. 2).

Uma alfabetização lúdica significativa é muito importante para a aquisição e apropriação do conhecimento do aluno, por isso a sugestão de se trabalhar com jogo é muito importante, pois as crianças já fazem uso de jogos desde muito cedo. Fazer uso do lúdico significa tornar o ambiente mais atrativo, para o mesmo, através de jogos, brincadeiras e faz de conta. Deixar que a criança viva sua fantasia, seu mundo de brincadeiras trazendo sempre atividades que estimulem sua aprendizagem de forma criativa, atrativa e prazerosa.

Com as atividades lúdicas é possível trabalhar a afetividade, o raciocínio, a memória, a psicomotricidade, a leitura, a escrita e demais habilidades, pois elas fornecem todos os aspectos básicos para o processo de aprendizagem e desenvolvimento. (LEAO 2016, p.2)

Trabalhar de forma lúdica e fazer com que o educando sinta necessidade de aprender cada vez mais, pois está tendo prazer em seu processo de alfabetização, está aprendendo e se divertindo ao mesmo tempo. Por isso a necessidade de se adaptar a sala de aula proporcionando ao educando um espaço prazeroso, instigante, valorizando o que realmente queremos alcançar, atingindo assim nosso principal objetivo que é o da alfabetização e do letramento.

3 METODOLOGIA

3.1 Espaço de Pesquisa

A escola onde se desenvolveu a pesquisa é da rede municipal e situa-se num bairro de classe média da cidade de Sapucaia do Sul. Atende alunos de vários bairros, pois tem fácil acesso, ficando localizada perto da Secretaria de Educação do município.

A escola funciona nos três turnos, tendo educação infantil e ensino fundamental, pela manhã e tarde, e à noite o EJA do ensino fundamental, no total estudam 866 alunos nos três turnos.

É uma escola de classe média baixa, bem-conceituada pela comunidade, considerada como referência ao atendimento de alunos NEES, pois tem sala de recursos e laboratório de aprendizagem.

Em sua infraestrutura a escola possui sala de leitura, cozinha, refeitório, sala de recursos, Laboratório de Aprendizagem, laboratório de ciências, quadra de esportes, sala dos professores, secretaria, auditório, espaço para educação infantil, pracinha e laboratório de informática, há também na escola a um polo da UAB.

O laboratório de informática da escola possui 14 computadores, e internet banda larga, mas desses 14 computadores funcionam apenas 10, e a internet na maioria das vezes está com problemas, ou seja, é muito precário para uma escola central, com um pólo de universidade.

A pesquisa será realizada em uma turma de 1º ano do ensino fundamental, com 24 alunos, com idade entre 6 e 7 anos. A turma é agitada e gosta de conversar, apresenta dificuldades de aprendizagem, pois a maioria dos alunos não consegue se concentrar. Na turma há um aluno autista e um aluno hiperativo, há também alunos que não tem ajuda da família na organização de seus materiais. O acesso dos alunos ao laboratório de informática acontece duas vezes por semana, uma com a professora de informática, outra com a professora titular.

No início do ano os alunos não conseguiam se localizar, não diferenciavam letras de números nem reconheciam o alfabeto. Agora, apesar das dificuldades, metade da turma já está lendo, e alguns estão no processo de leitura e escrita, aos poucos conseguindo superar suas dificuldades em sala de aula.

3.2 O MÉTODO

A pesquisa realizada é de cunho qualitativo, com base em um estudo de caso de uma classe em fase de alfabetização. Para Silveira e Córdova (2009)

As características da pesquisa qualitativa são: objetivação do fenômeno; hierarquização das ações de escrever, compreender, explicar, precisão das relações entre o global e o local em determinado fenômeno; observância das diferenças entre o mundo social e o mundo natural; respeito ao caráter interativo entre os objetos buscados pelos investigadores, suas orientações teóricas e seus dados empíricos; busca de resultados os mais fidedignos possíveis; oposição ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências. . (SILVEIRA e CÓRDOVA, 2009, p.31)

Pode-se dizer então que na pesquisa qualitativa o pesquisador analisará o material coletado procurando explicar o porquê dos fatos, não se atendo a quantidade dos dados coletados, mas sim a qualidade dos resultados obtidos.

Um estudo de caso pode ser caracterizado como um estudo de uma entidade bem definida como um programa, uma instituição, um sistema educativo, uma pessoa, ou uma unidade social. Visa conhecer em profundidade o como e o porquê de uma determinada situação que se supõe ser única em muitos aspectos, procurando descobrir o que há nela de mais essencial e característico. O pesquisador não pretende intervir sobre o objeto a ser estudado, mas revelá-lo tal como ele o percebe. O estudo de caso pode decorrer de acordo com uma perspectiva interpretativa, que procura compreender como é o mundo do ponto de vista dos participantes, ou uma perspectiva pragmática, que visa simplesmente apresentar uma perspectiva global, tanto quanto possível completa e coerente, do objeto de estudo do ponto de vista do investigador (FONSECA, 2002, apud CÓRDOVA E SILVEIRA, p. 39 2009).

Então, podemos concluir que um estudo de caso visa aprofundar mais o conhecimento, baseado num estudo mais fechado, mais individual, levando em consideração as características particulares do caso estudado.

Visando atingir os objetivos de pesquisa, as atividades estão organizadas em quatro etapas (quadro 1).

Quadro 1: Etapas de desenvolvimento das atividades

Etapa: 1	Será feita uma reunião entre as duas professoras envolvidas: titular e de informática, para analisar qual a dificuldade encontrada pelos alunos e discutir quais jogos serão usados, para escolher os jogos analisamos as dificuldades dos alunos, foram escolhidos jogos que trabalhem a atenção, alfabeto, e letra inicial, autonomia e trabalho em grupo, esses
----------	--

	jogos estão disponíveis no Laboratório de informática e normalmente a professora de informática trabalha com eles, no início do ano ela conversa com a professora titulares e pergunta o que cada uma quer trabalhar com sua turma, a partir daí ela planeja suas aulas, dentre os jogos oferecidos na informática escolhemos os que trabalham alfabetização, essa reunião acontecerá uma vez por semana em horário a combinar.
Etapa: 2	Após decidir quais jogos deverão ser usados a professora dividirá a turma em dois grupos distintos para ir ao laboratório de informática da escola, os alunos irão duas vezes por semana no laboratório de informática.
Etapa: 3	Nos dias de informática a aula será dividida em dois momentos. No primeiro momento metade da turma jogará os jogos do computador sem utilizar a internet, a outra parte joga no Friv jogos relacionados à alfabetização, após 30 minutos de aula os grupos trocarão de lugar para que todos possam usar a internet. Os alunos devem sentar em duplas, as duplas serão escolhidas por nível, dificuldade.
Etapa: 4	Uma vez por mês a professora titular irá fazer uma avaliação dos alunos para perceber se houve avanços ou não, se o nível de dificuldades dos jogos usados pode aumentar ou não. Essa avaliação será individual através de ditados e leituras de frases e palavras.

Fonte: A autora (2018)

Quando não houver a possibilidade de ir ao laboratório de informática, tendo em vista que as nossas visitas a esta sala tem pouco tempo, e às vezes não conseguimos usar a internet, a professora titular irá aplicar os jogos selecionados dentro da sala de aula. Nesse momento a turma será dividida em grupos de 4 ou 5 e serão distribuídos jogos de alfabetização para os alunos.

Como suporte de análise será criado um diário de campo, onde serão anotados todos os passos da pesquisa. Os critérios para escolha dos jogos serão com base em diálogo entre a professora titular e os alunos, visando identificar qual foi o jogo que os alunos mais gostaram, e o grau de dificuldade.

Os dados a serem analisados estão relacionados às produções dos alunos registradas em portfólio individual, e para complementar as etapas de análise se fará uso do diário de campo da pesquisadora.

O portfólio tanto é um instrumento como uma metodologia de avaliação. Como metodologia envolve a postura de professores e alunos comprometidos com uma prática pedagógica baseada na transformação / superação das dificuldades. Neste sentido se efetiva em um movimento tríplice: de crítica da construção do conhecimento novo; nova síntese do plano de conhecimento; e ação em relação à nova síntese estabelecida. Como instrumento, cumpre as finalidades de coleta e registro de informações, transcendendo o aspecto instrumental na medida em que fomenta a relação teoria-prática. (SOARES 2012 apud VILARINHO, LEITE, RIBEIRO e PIMENTEL, 2017, p. 5)

Sobre o Diário de campo - segundo Souza (2014, p.67) “um instrumento de registro de dados que permite sistematizar as experiências e depois analisar os resultados” -, ele pode ser um caderno ou uma pasta usada durante o desenvolvimento do projeto de pesquisa, onde se anota os dados coletados durante a mesma. Estas anotações devem ser detalhadas, minuciosamente explicadas, com datas e apontamento sobre os questionamentos e resultados obtidos.

O portfólio será usado para fazer um diagnóstico dos níveis de escrita dos alunos através de ditados e pequenos testes sobre escrita e leitura. Com o intuito de analisar se houve avanço ou não em seu processo aquisição e apropriação da escrita e da leitura.

Para ver se houve avanço ou não, no processo de aquisição e apropriação da escrita e da leitura, a professora titular criará uma planilha com os níveis de leitura e escritas onde serão anotados os dados coletados no diário de campo e no portfólio dos alunos. Será feita uma análise entre os primeiros trabalhos e os últimos para verificar se realmente o uso de jogos podem auxiliar o educando em seu processo de aquisição e apropriação da escrita e da leitura.

No diário de campo são anotados todos os passos do trabalho realizado, as aulas que serão dadas, os jogos usados, como as crianças reagiram ao jogar esses jogos, que dificuldades devemos trabalhar e quais os jogos que usaremos para ajudá-los a superá-las.

Também no diário de campo são feitas anotações de nossos avanços, os resultados que obtivemos com os jogos se devemos continuar usando os mesmos ou não. Serão identificados quais jogos estão favorecendo mais o educando em seu

processo de aquisição e apropriação da leitura e da escrita, como se fizéssemos uma reflexão das atividades dadas.

Foi criado um portfólio no início do ano com os trabalhos dos alunos (nele foram colocados os trabalhos para analisar se os alunos diferenciavam letras de números, seriação e quantificação de objetos, reconhecimento do alfabeto, diferenciação de vogais e consoantes, e ditados). Os primeiros desenhos, ao longo do processo de aquisição e apropriação da escrita.

Os trabalhos foram feitos uma vez por mês. Durante uma semana as crianças são avaliadas e esses trabalhos são colocados no portfólio, ao fim de cada trimestre é feita uma comparação entre as primeiras hipóteses de leitura e as atuais, com a meta de verificar se houve avanço ou não.

Durante estes três meses, realizado uma análise das dificuldades das crianças, essa análise é anotada no diário de campo da turma aluno por aluno, registrando todas as dificuldades, esses ditados foram iniciados com as sílabas trabalhadas, após com as primeiras palavras aprendidas, e por últimos várias palavras e uma frase. Os trabalhos foram feitos individualmente (os alunos eram chamados na mesa da professora e a avaliação realizada) e em alguns momentos no coletivo (a avaliação era feita com todos ao mesmo tempo).

No final da pesquisa será feita uma análise: para ver se os alunos conseguiram superar suas dificuldades; se eles estão se apropriando da escrita e da leitura; se aqueles que apresentaram mais dificuldade estão pelo menos começando a compreender o processo de aquisição e apropriação da leitura e da escrita.

Será considerado satisfatório o resultado se dos 24 alunos da turma 18 estiverem lendo e escrevendo palavras simples e pequenas frases, e todos conseguirem reconhecer as letras do alfabeto e diferenciarem as sílabas simples.

Para a realização desta pesquisa foram escolhidos os jogos disponíveis no laboratório de informática, com o intuito de trabalhar as dificuldades dos alunos no processo de aquisição da escrita e da leitura, foram usados também alguns jogos disponíveis na sala de aula, pois em alguns momentos não tínhamos acesso ao laboratório de informática.

4 ANÁLISE DOS DADOS

Para analisar se houve evolução no processo de escrita e de leitura foram usados jogos (quadro2) previamente selecionados pela professora e a pesquisadora. Todos os jogos estavam disponíveis no Laboratório de informática da escola, igualmente escolhidos por estarem ligados a alfabetização e de acordo com o nível de dificuldade dos alunos.

Quadro 2: Jogos de alfabetização

Jogo	Nível de ensino	Descrição do Jogo
Aprendendo o alfabeto	Educação Infantil - Ensino Fundamental I	A clicar em uma pipa o aluno tem acesso a uma figura com o nome começado pela mesma letra que aparece na placa. Respondendo corretamente o desafio, você pode soltar pipa no céu da cidade e pegar as letras do alfabeto (anexo 1)
Homem batata:	Educação Infantil- Ensino Fundamental I	Construir uma batata humanóide com o uso do computador Linux 4.0, a partir dos programas educacionais (jogo do Homem Batata). Realizar descobertas e fazer escolhas diante do cenário do jogo, que apresenta múltiplas combinações. Manusear o ambiente virtual colorido e sonoro, como uso do mouse, permitindo uma construção criativa. Desenvolver a auto-estima na realização das atividades virtuais. (anexo 2)
Brincando com as vogais:	Nível de ensino educação infantil	Complete as lacunas com as vogais para formar as palavras

	Idade: 4 a 6 anos	indicadas no desenho. No final você pode mostrar que conhece todas as letras. Usando o martelo para bater nos palhaços que trazem vogais para o picadeiro. (anexo 3)
A turma do Lilo	Idade: 4 a 6 anos	Turma do Lilo - Alfabetização é um jogo infantil para ensinar letras e palavras. Em um ambiente divertido com imagens de objetos e animais, as crianças podem ver e ouvir o som das letras e formar palavras. (anexo 2)
Letra que falta	Idade: 4 a 6 anos	É um jogo dinâmico e divertido, no qual a criança deve completar a palavra com a letra que falta e que se encontra nos balões, antes do tempo se esgotar. (anexo 3)
Fábrica de Palavras	Idade: 6 a 8 anos	O jogo da “fábrica de palavras” é bem interessante, pois proporciona ao aluno a formação de palavras, bem com o trabalho com a ortografia. Esse jogo desafia a criança a pensar sobre algumas grafias de palavras com correspondências regulares e diretas entre letras e fonemas (P,B,T,D,F,V). Basta completar a palavra com a letra que está faltando. Após essa etapa o aluno vai encontrar um

		robô para montar outras palavras que serão indicadas na parte de cima da tela. As letras estarão espalhadas pelas fabricas e o aluno deverá controlar o robô para desviar objetos e pegar as letras certas para montar a palavra. (anexo 4)
Formação de Palavras	Idade entre 6 e 8 anos	Esse jogo possibilita ao aluno formular novas hipóteses sobre a escrita uma vez que deverá formar o nome das figuras, colocando uma letra em cada quadradinho. Não poderá sobrar nenhum quadradinho e nenhuma letra. (anexo 5)
Utilizando as sílabas para completar meu nome.	Idade entre 6 e 8 anos	Identificar as sílabas das palavras; nesse jogo o aluno deverá digitar as sílabas para formar palavras e identificar o nome das figuras.(anexo 6)
Completar palavras	Idade: de 6 a 8 anos	Identificar a primeira e a última letra do jogo (anexo 7)

Fonte: a autora (2018)

Ao usar os jogos tínhamos a intenção de auxiliar o educando a superar suas dificuldades e apropriar-se do conhecimento: da escrita e da leitura. Agora faremos uma análise mais detalhada, se realmente nossos objetivos foram alcançados ou não. Veremos agora alguns trechos do diário de campo, que foram muito importantes para a análise e conclusão de nossa pesquisa, neles teremos apontamentos importantes sobre a mesma.

A importância de planejar e organizar para que nossa pesquisa tenha um bom andamento, um roteiro bem estruturado significa muito para o sucesso da mesma, ao escolher os jogos analisamos as dificuldades dos alunos observando sempre o material que temos disponíveis na escola. Anotação feita no diário de campo no dia 01/08/2018: Reunião entre as duas

professoras envolvidas para discutir sobre jogos que serão usados, qual dia da semana que poderemos usar os computadores, e analisar as dificuldades encontradas pelos alunos percebeu ao olhar os ditados do portfólio que a maioria da turma ainda apresenta as mesmas dificuldades do início do ano, muitos ainda estão silábicos ou até mesmo pré-silábicos. Decidimos que começaríamos pelos jogos que envolvam o alfabeto, o nome e o som das letras, decidimos trabalhar também com jogos que auxiliem na concentração e atenção das crianças, para a próxima aula iremos nos reunir e avaliar como foi a recepção dos alunos com os jogos. (Diário de campo 01/08/2018).

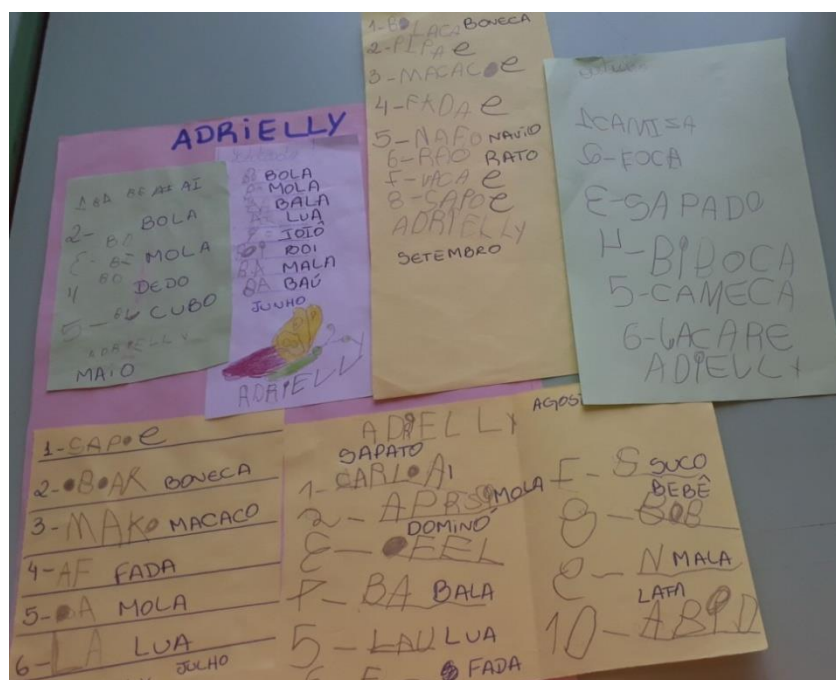
No início do ano os alunos não conseguiam diferenciar letras de números e figuras, tinham muita dificuldade para encontrar as letras no alfabeto, não sabiam sua localização, nem seu nome e som.

Com a história do livro do senhor alfabeto eles foram aos poucos compreendendo a diferença dos mesmos, o jogo do presente do senhor alfabeto foi confeccionado dentro da sala de aula. Após classificação: de letras e de números, com os bonecos do senhor alfabeto e da senhora numeral, usamos também o bingo do nome e do alfabeto. Eles foram aprendendo aos poucos a diferença entre letras, foram conhecendo-as, encontrando uma maneira de se localizar no alfabeto da sala de aula, trazendo objetos que começavam com as letras aprendidas para colocar no nosso alfabeto ilustrado.

Quando elaboramos uma atividade devemos expor nossas regras para que todos os envolvidos consigam participar ativamente, visando sempre o bom andamento e desenvolvimento da atividade proposta, não podemos planejar uma atividade sem antes analisar se todos os envolvidos conseguiram desenvolvê-las. Iniciamos nossa pesquisa fizemos uma rodinha para conversar sobre nossas dificuldades, se sabemos mexer no computador, que tipo de jogos costumamos jogar e casa, foi decidido também, que a turma será dividida em dois grupos como foi o primeiro dia deixei que escolhessem seus pares, após fomos ao laboratório de informática conversar com a professora que estabeleceu as regras do Laboratório de informática, após jogamos o grupo A foi para os computadores com internet e o grupo B para os computadores sem internet. Hoje foi uma aula para aprender a usar o computador. (Diário de campo, 02/08/2018).

Abaixo veremos o ditado da aluna A (figura 1), nele podemos perceber a evolução da aluna em seu processo de aquisição da escrita e da leitura.

Figura 1: Ditado da aluna A



Fonte: a autora (2018)

Para analisar se houve evolução no processo de escrita e leitura foram usados os jogos (quadro 2) previamente selecionados pela professora e a pesquisadora. No início do ano a aluna A tinha muita dificuldade em reconhecer as letras do alfabeto, mas no decorrer do desenvolvimento da pesquisa era uma das mais entusiasmada com os jogos.

A aluna conseguiu superar suas dificuldades e hoje já está lendo palavras de escrita simples e algumas de escrita complexas; também consegue ler e interpretar pequenas frases, o que nos leva a deduzir que realmente trabalhando junto o lúdico com os alunos auxiliou na superação de suas dificuldades.

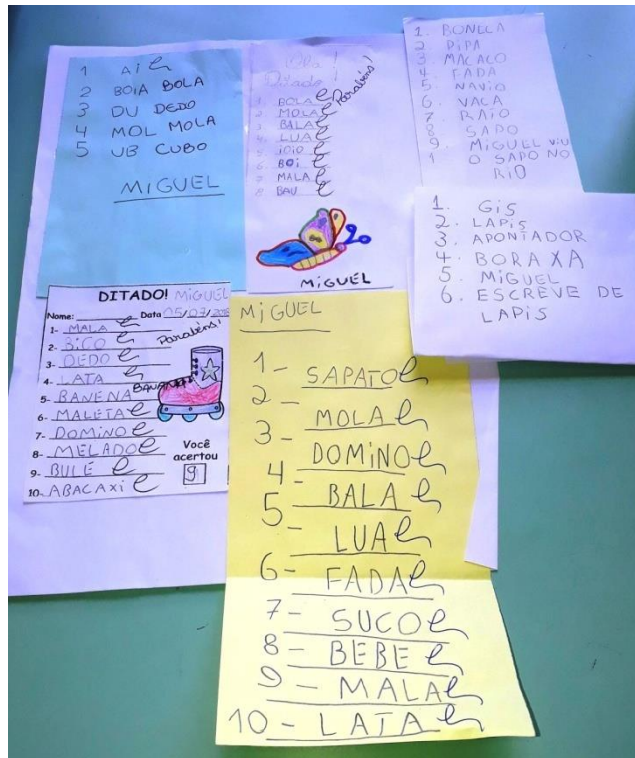
Podemos observar que o trabalho realizado com os jogos aos poucos foi ajudando os alunos na sua apropriação da escrita e da leitura, o progresso foi gradativo e em alguns casos mais demorados.

A partir do momento que os alunos aprenderam a diferenciar letras de números e identificá-los começamos a trabalhar seus respectivos sons para formar sílabas e palavras. Realizando um primeiro ditado para analisar o nível de escrita dos alunos.

Nesse primeiro ditado houve uma pequena amostra da dificuldade da maioria dos alunos, pois estavam pré-silábicos um total de 24 alunos, e apenas um estava no nível silábico.

Iniciou-se a segunda parte: trabalhar jogos que incentivem a escrita e leitura de palavras

Figura 2: Ditado do aluno M



Fonte: A autora (2018)

O aluno M (imagem 2) quando entrou na nossa turma era muito tímido, mas no decorrer do ano conseguiu se desenvolver; superou a timidez, e está interagindo com a turma. Lê e interpreta frases e pequenos textos, pelo que podemos observar (Figura 2) o aluno era silábico no início da pesquisa e ao final estava ortográfico, ou seja, seu processo de aquisição e apropriação de escrita e leitura apresentou um grande desenvolvimento.

Os jogos estimulam a criatividade, despertam o interesse por aprender e desenvolver, fazendo com que os alunos tenham autonomia na realização das atividades, compreendendo as regras dos mesmos, aprendendo a trabalhar em grupo. Vendo as crianças jogar percebe-se o interesse delas pela escrita e leitura de palavras aumentou, um ajuda o outro. Eles não têm mais medo de arriscar e errar, pois é um jogo onde podemos perder ou ganhar, o mais importante é participar da brincadeira e tirar aprendizado dos nossos erros. (Diário de campo, 22/08/2018)

Percebemos que com o uso destes jogos as crianças se concentram mais na realização das atividades e acabam aprendendo de forma lúdica e criativa.

As crianças estão descobrindo o prazer de ler, e querem ler todas as palavras que aparecem pela frente; com a leitura elas também estão descobrindo o prazer pela escrita.

As dificuldades aos poucos foram superadas, mas ainda há alunos que não conseguem se concentrar.

Já estamos tendo resultados os alunos esperam ansiosos pelo dia de jogar, com isso eles tem demonstrado mais interesse pela escrita das palavras, realizando as atividades com dedicação e interesse. Hoje pude perceber que alguns alunos estão mais autônomos na escrita de palavras, eles estão fazendo os sons das letras e escrevendo as palavras, antes eles vinham me perguntar com que letra se escrevia, agora já estão arriscando à escrita e lendo o que escreveram conseguem perceber se erraram ou não. (Diário de campo, 31/08/208)

As dificuldades apresentadas no início do ano foram relacionadas à falta de concentração, dificuldade de se localizar no ambiente e também no alfabeto. Os alunos não reconheciam as letras nem as diferenciavam de números e desenhos, para cada dificuldade apresentada foi escolhido um jogo específico.

Se as dificuldades foram superadas? Pode-se dizer que sim, pois a maioria dos alunos está conseguindo ler palavras de escrita simples, alguns estão lendo e interpretando frases e pequenos textos, ou seja, estão bem preparados para o segundo ano do ensino fundamental.

Perceber que nosso esforço está tendo resultados é muito gratificante, quando vemos um aluno lendo pela primeira vez nos dá uma alegria imensurável, e quando eles percebem que estão conseguindo ler é um momento mágico, nos mostra que todo esforço tem sua recompensa, ao entrar na sala percebi que o aluno V que não conseguia reconhecer as letras do alfabeto no início do ano estava olhando os cartazes da sala com muita atenção, vi também que ele estava mexendo com a boca como se estivesse lendo, de repente ele me olhou e disse professora ali está escrito obrigado? Fiquei muito feliz e pedi que ele lesse algumas palavras para mim, em poucos minutos a turma se contagiou e quase todos queriam ler palavras. (Diário de campo, 27/09/2018)

Outro caso importante foi do aluno J que demonstrou avanço em seu processo de escrita e de leitura (figura 3), o que evidencia que os jogos podem facilitar o processo de aquisição e apropriação da escrita e da leitura, estimular a concentração, desenvolver a autonomia e estimular o aluno a aprender.

		alunos			
Reconhece o som das letras	0	3 alunos	10 alunos	5 alunos	0
Consegue ler sílabas	0	0	1 aluno	5 alunos	5 alunos
Consegue ler palavras simples	0	0	0	1 aluno	10 alunos
Consegue ler e interpretar palavras e frases	0	0	0	5 alunos	3 alunos
Lê e interpreta pequenos textos	0	0	0	0	3 alunos

Fonte: A autora (2018)

Podemos perceber que os alunos no decorrer da pesquisa conseguiram apreender e compreender o processo de leitura (quadro 4), não só decifrando o código, mas também compreendendo o sentido no processo de leitura.

Analisando os quadros (quadros 3 e quadro 4), pode-se perceber que houve progresso no processo de aquisição e apropriação da escrita e da leitura.

Foi possível perceber que os jogos auxiliaram na concentração, atenção e apreensão do que está sendo ensinado.

É preciso apenas saber identificar as dificuldades encontradas, e quais os jogos devemos usar para superar essas dificuldades, por isso a importância de se analisar os dados coletados no portfólio anotando no diário de campo, fazendo uma reflexão com ao professor de informática.

Realizar atividades que estimulem aos alunos mostrar o que aprenderam é muito importante, essas atividades podem e devem ser realizadas de maneira lúdica, mas sem perder a seriedade e importância, provocando no aluno uma percepção daquilo que erraram, fazendo com que eles percebam o erro e possam corrigi-los. Hoje fizemos uma aula diferente, decidimos fazer um ditado, e após o corrigimos no quadro, os alunos foram ao quadro corrigir as palavras do ditado, fizemos uma análise das palavras erradas porque erramos o que faltou, os alunos liam as palavras e muitos começaram a perceber o erro, é muito bom ver que eles já estão de dando conta da escrita correta das palavras, para os alunos mais adiantados foram dadas palavras complexas, para os que ainda tem dificuldades palavras de escrita simples.(Diário de campo , 01/10/2018).

As crianças aos poucos foram superando suas dificuldades, cada dia que jogamos foi uma experiência gratificante. Os alunos pediam para jogar o bingo na sala de aula, e quando vão ao laboratório de informática parecem interessados nas

atividades. Isso é trabalhar com o lúdico, fazer com que as crianças tenham vontade de aprender superando suas dificuldades.

Para uma aprendizagem significativa é importante para o educando sempre fazer uma análise do que aprendeu que dificuldade enfrenta, o que está conseguindo superar, realizar debate com os colegas para que possam juntos decidir as mudanças que devem acontecer, observar se as regras estão sendo cumpridas e se nossos objetivos estão sendo alcançados, por isso sempre que necessitamos fazemos uma rodinha no início ou no fim da aula para debater.

Durante a aula de informática houve uma pequena discussão entre os alunos ao jogarem o jogo de fábrica de palavras, quando voltamos para a sala de aula eles questionaram não vamos ter rodinha hoje? Perguntei o porquê queriam a rodinha, me responderam que era para conversar sobre o jogo, fizemos a rodinha e eles começaram a questionar o sobre as palavras escritas com v e f, um aluno olhou para os colegas e disse: tu não vêes que quando vai a letra v faz ‘cosquinha’ no pescoço, dá uma tremidinha e no f não? E por isso que eu consigo escrever as palavras certas. As crianças começaram e colocar a Mão no pescoço e verificar se realmente era verdade. (Diário de campo, 23/10/2018)

Se houvesse mais tempo para o desenvolvimento da pesquisa penso que o objetivo seria plenamente alcançado, ou seja, a turma estaria lendo e escrevendo sem maiores dificuldades. Claro que o tempo não é nosso único empecilho, temos também computadores precário, falta do profissional de informática, pois a mesma está quase sempre ausente.

Num mundo digital a falta de recursos e mão de obra especializada é um dos maiores empecilhos para o desenvolvimento de projetos pedagógicos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa teve como objetivo analisar se o uso de jogos digitais pode favorecer o processo de aquisição da escrita e da leitura no período da alfabetização.

Se levarmos em consideração o pouco tempo para o desenvolvimento da pesquisa podemos considerar os seguintes pontos: foi evidenciado que o uso de jogos auxilia as crianças em seu processo de aquisição da escrita e da leitura, possibilita que superem suas dificuldades, facilitando a concentração e interação.

Durante a realização da pesquisa foram encontradas várias dificuldades, internet ruim, professora do Laboratório de informática sempre substituindo, e isso acarretava em não haver aula de informática. Alguns alunos tinham muita dificuldade em compreender como jogar nos primeiros dias, mas com o decorrer do tempo essa dificuldade foi superada, e no fim todos sabiam as regras de nossa aula.

Quanto aos recursos que temos disponíveis na escola auxiliar no processo de aquisição e apropriação da escrita e da leitura, trata-se de poucos e em alguns momentos precários, pois o laboratório de informática tem poucos computadores funcionando. A internet não funciona quando se conectam muitos computadores.

Os recursos são poucos, mas usamos a criatividade para auxiliar nossos alunos em seu aprendizado. É fato que os jogos estimulam o raciocínio das crianças, lhes dão autonomia e independência na realização das atividades, além é claro de favorecer sua apropriação da escrita e da leitura.

Com os jogos os alunos despertam o interesse por aprender; quando percebemos já estamos num processo avançado de aprendizagem.

Quando entramos em sala de aula, estamos sempre em busca de conhecimento, pois não só ensinamos nossos alunos como aprendemos muito com eles, sendo que estamos em constante busca de novas maneiras e meios de favorecer a apropriação e aquisição da leitura e da escrita.

Ao pensar nessa pesquisa do uso dos jogos neste processo da alfabetização estava buscando uma maneira lúdica de auxiliar meus alunos a superarem suas dificuldades.

Fazer uma análise do que jogar torna-se muito importante, para que realmente os jogos auxiliem no processo de aquisição e apropriação da escrita e da

leitura. Verificar se estamos tendo resultado, fazer os ajustes necessários para alcançar os objetivos.

Quando iniciei a pesquisa pensava que para que usar jogos? Eles realmente auxiliam no processo de aprendizagem? Ou é desperdício de tempo? Entretanto, ao mesmo tempo estava com uma expectativa de que se realmente desse certo os resultados serão positivos? Eu poderei auxiliar meu aluno na superação de suas dificuldades? Hoje, no fim da minha pesquisa, posso dizer que realmente os jogos auxiliam sim, no processo de aprendizagem, no entanto devemos planejar: “o que?” e “quando usar?”.

Portanto, posso concluir que uma aula lúdica e bem elaborada, torna-se atrativa ao educando, despertando nele a vontade de aprender cada vez mais. Pois, há uma troca de experiências e aprendizagens entre educando e professor muito rica e divertida. Visto que, os jogos sendo bem escolhidos, levando em conta o nível de aprendizagem dos alunos, facilitando a superação das dificuldades, estimulando a capacidade de apreender e compreender o processo de leitura e escrita. A pesquisa me fez perceber a importância de jogar e proporcionar ao meu aluno atividades lúdicas trocando experiências e vivências com eles.

Quando concluimos um projeto ou uma pesquisa é muito importante rever nossos objetivos, se realmente conseguimos alcançá-los? O que deu certo ou errado? Quais foram os pontos negativos e positivos de nossa pesquisa?

Chegando ao final da pesquisa, observou-se avanço na aprendizagem da escrita e da leitura, e acreditamos que ocorreu devido ao uso pedagógico dos jogos.

Os alunos estão mais unidos, eles gostam de se ajudar, estão mais calmos, conseguem se concentrar na hora das explicações e realização das atividades, muitos pedem para ler suas produções e quando isso acontece os outros conseguem parar para ouvir o que está sendo lido.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

CORDOVIL Ronara Viana , FILHO Virgílio Bandeira do Nascimento , SOUZA José Camilo Ramos de. **Lúdico: entre o conceito e a realidade educativa.** 8º fórum internacional de pedagogia. p.1-6, 2016.

https://editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/TRABALHO_EV057_MD1_SA8_ID2490_08092016203305.pdf. Acesso em 16/11/2108

DUARTE, José Adelino. **O JOGO E A CRIANÇA:** um estudo de caso. Relatório apresentado à Escola Superior de Educação João de Deus, com vista à obtenção do Grau de Mestre em Ciências da Educação, na especialidade de Supervisão Pedagógica. JUNHO DE 2009.

FALKEMBACH, Gilse Antoninha Morgental. GELLER, Marlise. SILVEIRA, Sidnei Renato. **Desenvolvimento de Jogos Educativos Digitais utilizando a Ferramenta de Autoria Multimídia:** um estudo de caso com o *ToolBook Instructor*. *CINTED-UFRGS*. V. 4 N° 1, Julho, 2006

LEITE Josieli Almeida de Oliveira, BOTELHO Laura Silveira. **Letramentos múltiplos:** uma nova perspectiva sobre as práticas sociais de leitura e de escrita.. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery. ISSN 1981 0377 Curso de Pedagogia - N. 10, p. 1-21, JAN/JUN .2011 <http://re.granbery.edu.br>

LEÃO, Wilma Jacyere Silva dos Reis. **O lúdico e suas contribuições na educação infantil para o desenvolvimento da aprendizagem.** p.1-8 UEPB, 2016

MENEZES, Marília Gabriela de. SANTIAGO Maria Eliete. **Contribuição do pensamento de Paulo Freire para o paradigma curricular crítico-emancipatório.** Pro-posições. | v. 25, n. 3 (75) | p. 45-62 | set./dez. 2014

MORAN, José Manuel, **o uso das tecnologias da comunicação e da informação na EAD-** uma leitura crítica dos meios. Palestra proferida pelo Professor José Manuel Moran no evento " Programa TV Escola - Capacitação de Gerentes" ,realizado pela COPEAD/SEED/MEC em Belo Horizonte e Fortaleza, no ano de 1999.

OTTO, Patrícia Aparecida. **A importância do uso das tecnologias nas salas de aula nas series iniciais do ensino fundamental I.** Florianópolis UFSC, Agosto de 2016.

PEREIRA, Talismara. **Reflexões sobre a potencialidade dos jogos eletrônicos nas aulas de língua inglesa:** contribuições atingidas. Anais do I ENNINED: Encontro nacional de informática e educação. 2009.

Disponível em: <HTTP://WWW.inf.unoeste.br/ennined/2009/anais/ennined/A01.pdf>

SILVEIRA Denise Tolfo, CÓRDOVA, Fernanda Peixoto, capítulo 2: A pesquisa científica in SILVEIRA Denise Tolfo. GERHARDT Tatiana Engel **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre. Editora UFRGS. 2009 p. 31-42

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**: Caminhos e descaminhos. Artigo publicado pela revista Pátio – p. 96-100 Revista Pedagógica de 29 de fevereiro de 2004, pela Artmed Editora.

SOUZA, Larissa Ferreira de. **O diário de campo**: A importância da reflexão na prática docente. Seminário de licenciatura do Campus CSEH-UEG: formação de professores em debate. p. 2 a 5 de dezembro de 2014 - www.seminariodelicenciatura.unucseh.ueg.br

VIEIRA, Mauricéia Silva de Paula. **Letramento digital: o uso de tecnologias da informação e da comunicação no ensino da leitura**. Anais do silel. Volume 3, número 1. Uberlândia: EDUFU, p. 1-10, 2013.

VIGOTSKY. L.S. **A formação social da mente**: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 2º edição. São Paulo. Martins Fontes. 1988

VILARINHO Lucia Regina Goulart, LEITE, Ligia Silvia. PIMENTEL Sandra Regina Gonçalves. RIBEIRO Marta Barboza. **O Portfólio como Instrumento de Avaliação**: uma análise de artigos inseridos na base de dados e-AVAL. Meta: Avaliação | Rio de Janeiro, v. 9, n. 26, p. 321-336, maio/ago. 2017. Revistas: [.cesgranrio.org.br/index.php/metaavaliacao/article/download/1456/pdf](http://cesgranrio.org.br/index.php/metaavaliacao/article/download/1456/pdf).

APENDICE A - Termo de consentimento informado

**Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Centro Interdisciplinar de Novas
Tecnologias na Educação
Curso de Especialização em Mídias na
Educação – Pós-graduação *Lato Sensu***

TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

O (A) pesquisador(a) Marilei dos Santos Tresoldi, aluno(a) regular do curso de **Especialização em Mídias na Educação** – Pós-Graduação *lato sensu* promovido pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS, sob orientação do(a) Professor(a) Rosangela Garcia , venho solicitar a VS^a. A autorização para coleta de dados nessa instituição, com a finalidade de realizar a pesquisa de (iniciação científica, mestrado, doutorado) intitulada: **O USO DE JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO AUXILIANDO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM**, cujo objetivo foi o de Investigar o uso de jogos digitais no período de alfabetização. A coleta de dados ocorrerá mediante a utilização, do Laboratório de informática de uma a duas vezes por semana pela turma de 1º ano D. Igualmente, assumo o compromisso de utilizar os dados obtidos somente para fins científicos, bem como de disponibilizar os resultados obtidos para esta instituição.

Assinatura do aluno (a) De acordo.

Assinatura do orientador

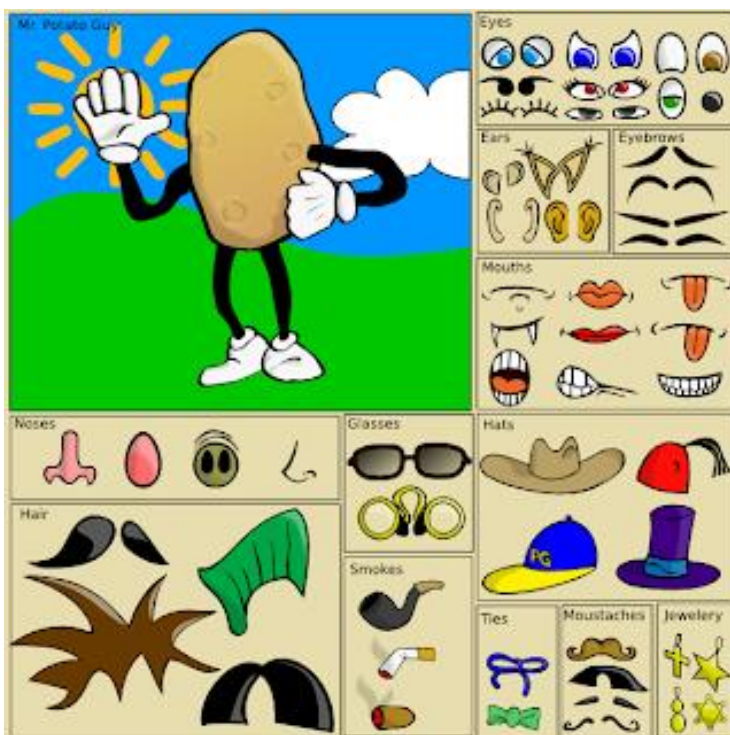
Sapucaia do Sul, ____de _____de
2018.

ANEXOS**Anexo A- Aprendendo o alfabeto**

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

ANEXO B- Homem batata

PROGRAMA EDUCACIONAL LINUX 4.0



<http://cienciasparaescola.blogspot.com/2012/10/homem-batata-programa-educacional-no.html>

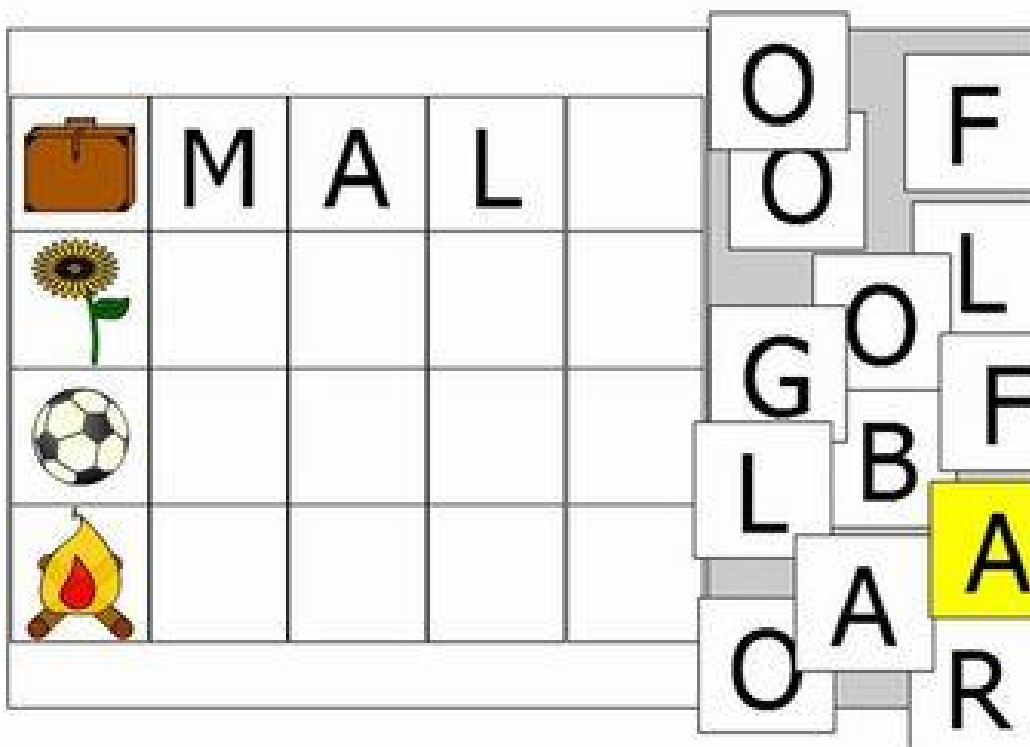
ANEXO C- Brincando com as vogais



ANEXO D- A turma do Lilo



ANEXO E- Formação de palavras







Fonte: "Sítio: Jogos da Escola. Jogo: Figuras e letras".

<http://www.jogosdaescola.com.br/play/index.php/escrita/70-figura-e-letras>

Acesso em: 15 de jun. 2013.




ANEXO F - Identifique meu nome

	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

Fonte: "Sítio: Jogos da Escola. Jogo: Utilizando as sílabas complete meu nome".

http://www.jogosdaescola.com.br/play/atividades/atividades_portugues/completar_silabas_05.html

ANEXO G- Completar as sílabas

	<input type="text"/> TA <input type="text"/>
	<input type="text"/> CA
	PA <input type="text"/>
	<input type="text"/> PA <input type="text"/>

Fonte: "Sítio: Jogos da Escola. Jogo: Utilizando as sílabas complete meu nome".

http://www.jogosdaescola.com.br/play/atividades/atividades_portuques/completar_silabas_02.html