

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

LISANDRA GAELZER

**Mesa Educacional Alfabeto e suas
relações de Aprendizagem na escola**

**Porto Alegre
2012**

LISANDRA GAELZER

**Mesa Educacional Alfabeto e suas
relações de Aprendizagem na escola**

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado como requisito final 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. MSc. Alessandra Pereira
Rodrigues**

**Porto Alegre
2012**

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

Diretora do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na

Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação:

Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a minha amada filha
Maitê, que me faz sentir que a vida vale a
pena todos os dias e me dá forças para
seguir em frente diante de quaisquer
obstáculos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço especialmente a minha família, esposo e filha pela força e incentivo que me deram e pela compreensão dos momentos em que estive ausente.

À minha professora orientadora Alessandra pela dedicação, auxílio e paciência nos momentos mais difíceis da efetivação do trabalho.

Aos professores e tutores do curso pela parceria, incentivo e cobrança constante.

Enfim, à todos que de alguma maneira contribuíram para realização deste trabalho.

RESUMO

Este trabalho busca apresentar qual a visão que os professores têm da Mesa Educacional Alfabeto e que uso fazem dela no cotidiano da sala de aula. Assim, apresenta referencial teórico que embasa o uso das tecnologias na sala de aula e dos jogos educativos computadorizados, além de descrever e exemplificar as atividades da Mesa Educacional. Através de questionário realizado com professores da Escola Municipal de Ensino Fundamental Doutor Borges de Medeiros, no município de São Leopoldo, que possui Mesas Educacionais em seu laboratório de informática, coletou-se dados para analisar o uso deste recurso na escola e a visão dos professores em relação a ele. Assim, analisando os resultados e dialogando com autores, o texto descreve positivamente sobre o uso das TICs em sala de aula, como uma ferramenta pedagógica importante de apoio ao professor. Por fim, apresenta-se as relações de aprendizagem da Mesa Educacional na escola, visualizando docentes ainda não tão familiarizados com o uso dessa tecnologia, concluindo ainda que suas atividades permitem um trabalho colaborativo de interação entre alunos e tecnologia sendo motivador para novas aprendizagens.

Palavras-chave: Mesa Educacional Alfabeto – Aprendizagem - Tecnologia

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

EVAM	Espaço Virtual de Aprendizagem e Multimídia
RS	Rio Grande do Sul
TICs	Tecnologias da Informação e Comunicação
UFRGS	Universidade Federal do Rio Grande do Sul

LISTA DE FIGURAS

Figura 1– Mesa Alfabeto	19
Figura 2 - Menu de acesso.....	21
Figura 3- Tecnologias utilizadas pelos professores pesquisados.....	24
Figura 4 - Objetivos no uso das Tecnologias	25
Figura 5 - Frequência do uso das tecnologias.....	26
Figura 6 - Utilização das TICs em sala de aula	27
Figura 7 - Frequência da utilização das TICs	28
Figura 8 - Contribuição da Mesa Educacional.....	29
Figura 9 - Planejamento com atividades da Mesa Educacional	30
Figura 10 - Jogos mais utilizados	31
Figura 11 - Tela do jogo Decifrando	32
Figura 12 - Tela com a palavra descoberta	32
Figura 13 - Tela de dicas.....	33

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA EDUCAÇÃO. 12	
2.1 JOGOS EDUCATIVOS COMPUTADORIZADOS	16
2.2 MESA EDUCACIONAL ALFABETO	19
3 METODOLOGIA	22
4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS	24
4.1 DISCUSSÃO DOS DADOS	34
5 CONCLUSÃO	37
REFERÊNCIAS.....	39
APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO	41
APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO.....	42

1 INTRODUÇÃO

São muitos os recursos à disposição do professor para ensinar e aprender. O computador, a internet, os softwares educacionais estão trazendo inúmeras possibilidades de utilização na sala de aula podendo auxiliar no desenvolvimento cognitivo do aluno, tornando-o autônomo frente ao conhecimento. O ambiente digital motiva os alunos e os conecta com seu mundo fora da escola.

A presente pesquisa tem como problema a seguinte questão: Que visão os professores têm da Mesa Educacional Alfabeto e que uso fazem dela no cotidiano da sala de aula?

O objetivo geral é dialogar sobre as possibilidades que a Mesa Educacional Alfabeto pode oferecer aos alunos, abordando o viés que fundamenta esse recurso, os jogos educativos, relacionando ao desenvolvimento cognitivo dos alunos.

Os objetivos específicos são: Refletir sobre as contribuições que as tecnologias podem trazer para a construção da aprendizagem dos alunos; Verificar, através de questionário, a posição dos professores frente às novas tecnologias, seu uso e entendimento do recurso Mesa Educacional Alfabeto, o qual a escola dispõe; Analisar como se dá a inserção da tecnologia presente na escola, no planejamento pedagógico dos professores, também mediante questionário; Refletir sobre as possibilidades que a Mesa Educacional Alfabeto pode oferecer aos alunos, focando a análise no âmbito dos jogos educativos, com o qual a ferramenta se apoia.

A justificativa do trabalho se fundamenta pelo fato de que a rede municipal de São Leopoldo/RS fez um grande investimento financeiro nos Laboratórios de Informática das escolas, adquirindo Mesas Educacionais além

de formação específica para professores interessados. Nesse sentido, a pesquisa analisa as contribuições das tecnologias e aborda o uso da Mesa Alfabeto nas práticas pedagógicas dos professores de uma escola do município.

A escola pesquisada possui cinco Mesas Educacionais, sendo que, cada uma, comporta até seis alunos. Esta Mesa, composta por diversos softwares educacionais e estrutura física adequada à faixa etária dos alunos em que atende, veio para atuar como ferramenta pedagógica de suporte ao trabalho dos docentes.

Além do investimento financeiro na aquisição das Mesas, foram oferecidos cursos de formação aos professores que se interessassem em conhecer o funcionamento e a maneira de utilizarem em suas aulas o recurso.

Inicialmente faz-se necessário apresentar alguns embasamentos teóricos que fundamentaram este trabalho e assim, logo após a introdução, no capítulo dois é abordado sobre as tecnologias da informação e comunicação, o jogo computadorizado e as contribuições dos mesmos para a aprendizagem. Apresenta também uma abordagem mais específica da Mesa Educacional Alfabeto, a qual foi objeto de estudo deste trabalho, trazendo informações técnicas e pedagógicas deste recurso, a fim de que o leitor possa ter uma melhor compreensão do funcionamento da Mesa.

O terceiro capítulo relata toda a metodologia da investigação realizada na escola, sua abordagem e procedimentos.

No quarto capítulo são apresentados os resultados da pesquisa bem como a discussão dos dados a fim de realizar uma análise descritiva dos resultados, através de comparações e discussão com autores.

Por fim, no quinto capítulo são apresentadas as conclusões obtidas com tudo o que foi proposto, discutido e observado neste trabalho.

2 TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

A inserção das TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação) na escola vem acompanhada de muitos desafios e inquietações. Inquietações porque a simples utilização e convivência com a tecnologia não garantem a aprendizagem dos alunos. A escola precisa ter consciência das implicações pedagógicas que permeiam o uso do computador, fazendo-se necessárias discussões e reflexões permanentes sobre os vários aspectos que nortearão seu uso nos espaços escolares, como a integração entre o currículo e as tecnologias. Desafios porque o professor também é desafiado a assumir uma postura de aprendiz ativo e crítico e é levado a se apropriar cada vez mais de conhecimentos para a ampla utilização das ferramentas tecnológicas disponíveis nos dias atuais. Portanto modelos pedagógicos até então utilizados estão sendo desconstruídos, tornando-se desatualizados frente aos novos meios de armazenamento e difusão da informação.

Uma das características das TICs é a sua rápida evolução e quantidade de informações cada vez maiores disponíveis a seus usuários. A escola, ciente disso, precisa trabalhar no sentido de garantir a aprendizagem dos alunos a partir das informações, garantindo que todos aprendam a selecionar as informações apropriadas, verificando e identificando suas proveniências, quem as criou e qual a intenção das mesmas, preparando os alunos para usufruírem da melhor maneira possível os benefícios da sociedade tecnológica que se caracteriza pela dinamicidade de informações e possibilidades de interação, sem limite de tempo e espaço.

De acordo com Pacievitch (2009, p.01):

A democratização da informação, aliada a inclusão digital, pode se tornar um marco dessa civilização. Contudo, é necessário que se diferencie informação de conhecimento. Sem dúvida, vivemos na Era da Informação.

Portanto, o marco histórico está posto e o grande desafio é justamente estabelecer relações efetivas e significativas entre educação e tecnologia, para que se possa passar da era da informação para era do conhecimento efetivo, o qual podemos buscá-lo através desse grande volume de informações dinâmicas que estamos sujeitos a todo momento.

O uso do computador na educação pode não ter o valor que se espera dele se usado de maneira tradicional, somente passando a informação aos alunos fazendo o papel do livro didático. É necessário usá-lo de maneira que o aluno possa, nas suas interações com ele, ir construindo seu conhecimento, ou seja, agindo sobre ele, levantando hipóteses, investigando.

Oliveira e Fischer (1996, p.156) destacam sete aspectos importantes no que se refere ao uso do computador:

1. Dispõe suas informações de forma clara, objetiva e lógica, facilitando a autonomia do usuário, favorecendo a exploração espontânea.
2. Exige também que o usuário tenha consciência do que quer, se organize e informe de modo ordenado o que quer fazer, digitando corretamente.
3. Dá um retorno extremamente rápido e objetivo do processo em construção, favorecendo a autocorreção, a inserção da “desordem” na ordem global.
4. Trabalha com uma disposição espacial das informações, que pode ser controlada continuamente pela criança através de seu campo perceptivo visual, apoiando o raciocínio lógico.
5. Trabalha com imagens e textos de forma combinada, ativando os dois hemisférios cerebrais.
6. Através de recursos de multimídia, pode combinar imagens pictóricas ou gráficas numa infinidade de cores e formas, com sons verbais e/ou musicais, com movimentos, criando uma verdadeira trama de combinações possíveis, integrando a percepção, em suas múltiplas formas, ao raciocínio e à imaginação, de forma fluente, pessoal e cheia de vida.
7. O computador também é apontado como um facilitador do desenvolvimento natural da expressão simbólica da criança no uso de caracteres gráficos, fator importante tanto na fase da alfabetização, quanto no desenvolvimento posterior do processo da leitura e da escrita.

Esses aspectos apresentados pelas autoras fazem com que o uso do computador na educação transforme-o numa importante ferramenta pedagógica para o professor, e impulse a escola para novas formas de aprender, tornando o aluno mais autônomo, facilitando a troca e o diálogo nesse processo, além da possibilidade do aluno aprender numa perspectiva mais lúdica, lidando de forma mais amena com seus próprios erros.

Outra questão importante a ser analisada dentro desse contexto das tecnologias da educação é que se faz necessário considerar que embora vivemos em uma sociedade cada vez mais tecnológica, ainda existe uma parcela da população que está de fora dessa esfera e aqui a escola torna-se esse espaço de acesso para que essa camada da população possa aprender a utilizar e beneficiar-se dessas tecnologias.

Portanto, torna-se urgente a formação docente para que possam integrar as tecnologias digitais no cotidiano da sala de aula. Sabe-se que embora exista muitos cursos de formação oferecidos aos professores nesta área, muitas vezes a realidade encontrada na escola (equipamentos estragados, sem acesso a internet) além de suas próprias dificuldades de lidar com a tecnologia, contribuem para o insucesso desta prática na escola.

O professor necessita hoje, saber como o aluno aprende para poder preparar estratégias que possam tornar a aprendizagem mais significativa. Os alunos, em sua maioria, convivem diariamente com as tecnologias digitais. Desde cedo navegam pela internet, participam de redes sociais, manipulam as fotos no computador, enfim estão mergulhados no mundo digital. Antes mesmo de aprender a ler e escrever as crianças já manipulam o mouse, identificam ícones e sabem o que clicar na tela. Os jovens são os que mais frequentam as redes sociais onde conversam, trocam informações e experiências. Conseguem ao mesmo tempo, estudar, ouvir música, baixar fotos, enviar mensagens e pesquisar na internet. E esses são os alunos que estão chegando na escola hoje, onde a tecnologia faz parte do dia-a-dia deles.

E será que conseguem aprender alguma coisa, dividindo a atenção com tantas coisas ao mesmo tempo? Sim, parece que eles conseguem aprender. Desta forma, ficam motivados, estão em constante movimento, no ritmo de seus pensamentos. (JORDÃO, 2009, p.11)

Para os professores que não viveram desde cedo a tecnologia presente em suas atividades diárias, é um pouco mais difícil esta adaptação própria com as tecnologias e com as novas formas de aprender e de pensar dos alunos.

A lógica do pensamento muda, ela não é mais linear, com início, meio e fim obrigatoriamente, os links na internet vão abrindo caminhos, relações e possibilidades para os alunos prosseguirem suas pesquisas da maneira que acharem melhor. Sendo assim, a escola precisa mudar sua metodologia, considerando esta agilidade no pensamento e capacidade de fazer várias coisas ao mesmo tempo.

Para Jordão (2009, p.12):

Já que o aluno nativo digital aprende de forma diferente, a partir de diversos estímulos, simultaneamente, cabe aos educadores se adaptarem a estas características e adequarem suas estratégias de ensino para apoiarem os jovens em seu caminho de desenvolvimento de aprendizagens.

Assim, o processo de formação do professor deve ser contínuo e permanente para que ele possa diversificar suas estratégias e adequá-las a esse novo modo de aprender dos alunos e motivá-los com o uso das tecnologias digitais, as quais irão apoiar a prática pedagógica do professor.

Segundo Coscarelli e Novais (2012, p.73):

Para serem capazes de ajudar os alunos neste processo de apropriação dos ambientes digitais, os professores devem estar preparados. E, para isso, eles devem ser conhecedores do que o universo digital oferece e das formas de trabalhar com essas ferramentas e informações em contexto pedagógico.

Portanto, o uso das tecnologias na sala de aula pode ser muito produtivo e gerar aprendizagens significativas se os professores estiverem

preparados e dispostos a trazerem o ambiente digital para sala de aula, a fim de motivar os alunos e conectá-los com seu mundo fora da escola.

Diante disso, a escola precisa refletir e criar condições que garantam o desenvolvimento da aprendizagem efetiva dos alunos com sentido e aprofundamento dos conteúdos, pois existe uma forte tendência a superficialidade devido à quantidade e facilidade de acesso as informações.

Dentro dessa esfera do uso das TICs na sala de aula encontram-se os jogos educativos computadorizados, que além de atrair e motivar as crianças pode tornar-se uma importante ferramenta de aprendizagem.

2.1 Jogos Educativos Computadorizados

O jogo computadorizado pode auxiliar no desenvolvimento cognitivo dos alunos, uma vez que é dinâmico e explora as diversas competências e habilidades dos alunos, tornando-os autônomos frente ao conhecimento, em que a interação e a aceitação do erro torna-se mais fácil.

A fórmula computador mais jogo se torna eficiente, pois associa a riqueza dos jogos educativos com o poder de atração dos computadores. E, como consequência desta associação, teremos os jogos educacionais computadorizados, onde o computador será usado de forma lúdica e prazerosa, para explorar um determinado ramo de conhecimento, além de trabalhar com algumas habilidades, como, por exemplo, destreza, associação de idéias e raciocínio lógico e indutivo, entre outras. (MORATORI, 2003 p.01)

Assim, podemos perceber que esta combinação, jogo e computador, pode se tornar significativa para os alunos se trabalhada de maneira eficaz, com objetivos claros e definidos, com planejamento prévio e empenho dos professores em promover a aprendizagem dos alunos.

Hoje sabe-se que as crianças dedicam grande parte do seu tempo ao jogo e que este é premissa para muitos processos de desenvolvimento tanto no âmbito do conhecimento como no emocional.

As crianças ficam mais motivadas a usar a inteligência, pois querem jogar bem; sendo assim, esforçam-se para superar obstáculos, tanto cognitivos quanto emocionais. Estando mais motivadas durante o jogo, ficam também mais ativas mentalmente. (IDE, 2005, p. 96).

Nesse sentido podemos perceber que os jogos e também os jogos computadorizados podem contribuir tanto para a construção do conhecimento como para despertar atenção e interesse das crianças.

Para Passerino (1998) existem algumas características que podem configurar *bons* jogos educativos, e são os que:

Trabalham com representações virtuais de maneira coerente; Dispõem de grandes quantidades de informações que podem ser apresentadas de maneiras diversas (imagens, texto, sons, filmes, etc.), numa forma clara objetiva e lógica; Exigem concentração e uma certa coordenação e organização por parte do usuário; Permite que o usuário veja o resultado de sua ação de maneira imediata facilitando a auto-correção (afirma a autoestima da criança); Trabalham com a disposição espacial das informações, que em alguns casos pode ser controlada pelo usuário; Permitem um envolvimento homem-máquina gratificante; Têm uma paciência infinita na repetição de exercício; Estimulam a criatividade do usuário, incentivando-o a crescer, tentar, sem se preocupar com os erros. (PASSERINO, 1998, p. 05)

Segundo a revista *Análise de Softwares Educacionais* (2006)¹, um software educacional adequado pode ser visto como aquele que permite que o usuário solucione seus problemas, possibilite a reflexão sobre sua ação, desafie o aluno na busca de informações, dá condições para que ele interaja no jogo de maneira autônoma e permite uma aprendizagem cooperativa.

Assim o jogo deve ser considerado pelo professor como uma atividade importante, que tenha objetivos claros e definidos e não um passatempo qualquer.

Os jogos educativos computadorizados possuem a vantagem de despertar naturalmente o interesse dos alunos. Ele representa esforço e conquista, contribuindo para o desenvolvimento intelectual e afetivo. Esses

¹ Disponível em www.uel.br/seed/nte/analisedessoftwares

jogos são elaborados para, ao mesmo tempo, divertir e aumentar a chance de aprendizagem e habilidades embutidas no jogo.

Segundo Tarouco (2004, p.03):

A utilização de jogos computadorizados na educação proporciona ao aluno motivação, desenvolvendo também hábitos de persistência no desenvolvimento de desafios e tarefas. Os jogos, sob a ótica de crianças e adolescentes, se constituem a maneira mais divertida de aprender. Além disso, eles proporcionam a melhora da flexibilidade cognitiva, pois funcionam como uma ginástica mental, aumentando a rede de conexões neurais e alterando o fluxo sanguíneo no cérebro quando em estado de concentração.

Os jogos são capazes de atuar na capacidade cognitiva dos alunos, proporcionando uma espécie de exercício mental que será muito positivo no seu processo de aprendizagem, além de tornar as crianças mais independentes.

Os jogos ainda podem estimular a imaginação infantil, auxiliar no processo de integração grupal, liberar a emoção infantil, facilitar a construção do conhecimento e auxiliar na aquisição da auto-estima, além de promover a criatividade, desenvolver a autonomia e favorecer a expressão da personalidade infantil.

A utilização de jogos educativos computadorizados traz inúmeras vantagens à aprendizagem dos alunos, principalmente pelo fato de que os alunos “aprendem brincando”. Com o objetivo de tornar a aprendizagem mais agradável, cabe ao professor tirar proveito destes jogos como ferramenta de apoio ao processo de ensino-aprendizagem. Além de estimular a criatividade, atenção e memória, entre outras habilidades, esses jogos podem explorar conteúdos trabalhados em sala de aula, além de deixar os alunos mais familiarizados com a tecnologia.

Assim, entende-se que a utilização de jogos educativos computadorizados traz vantagens ao processo de aprendizagem dos alunos e nesse sentido, apresenta-se a seguir a Mesa Educacional Alfabeto que é um

recurso tecnológico que trabalha com esses jogos e que está presente na escola mencionada neste trabalho.

2.2 Mesa Educacional Alfabeto

O Laboratório de Informática da escola pesquisada neste trabalho possui cinco Mesas Educacionais Alfabeto, por iniciativa de um projeto da prefeitura do município de adquirir estes recursos digitais para as escolas, as quais serão descritas a seguir conforme o fabricante: a Positivo Informática.²



Figura 1– Mesa Alfabeto
Fonte: Positivo Informática

A Mesa Educacional Alfabeto da Positivo Informática (Figura 1), compõe-se de um computador acoplado com uma mesa, a qual possui um painel eletrônico que faz a leitura dos blocos coloridos quando a criança os encaixa. Eses blocos acompanham a mesa e possuem letras, números, personagens, formas geométricas que são utilizados conforme a atividade realizada.

As letras são encaixadas, reconhecidas por um software especial e aparecem na tela do computador. Assim, as crianças participam de atividades interativas, aprendendo a identificar o alfabeto, construir e descobrir palavras,

² Informações disponíveis em <http://www.tepositivo.com.br>

ler e interpretar, além de atividades de matemática, envolvendo números, quantidades, cálculos e outros.

As mesas comportam grupos de até seis estudantes, que participam de maneira colaborativa. Elas são indicadas para alunos da educação infantil à quarta série do Ensino fundamental, para a Educação Especial e para a alfabetização de jovens e adultos.

O site³ da Positivo diz ainda que para as crianças, pode parecer uma grande brincadeira com blocos e desafios cheios de cor, sons e imagens. Para os educadores, porém, a Mesa Educacional Alfabeto, é uma ferramenta que transforma o processo de alfabetização, e o processo de aprendizagem numa experiência rica e estimulante.

As crianças respondem as atividades que aparecem na tela encaixando os blocos. O sistema mostra se a resposta está certa ou errada, dando um retorno imediato para o aluno que se sente mais estimulado a participar das atividades.

O software tem a possibilidade de incluir novas palavras, adequando o vocabulário ao ambiente e o contexto do que estão estudando na sala de aula. Essa personalização contextualiza o aprendizado, contribuindo para uma aprendizagem mais significativa e produtiva.

As atividades da Mesa Alfabeto possuem muitos recursos atrativos para os alunos como animações, vídeos e recursos sonoros.

A Mesa Alfabeto estimula a imaginação, a criatividade e a auto-estima, promovendo o prazer pela leitura e escrita, assim como a interação, colaboração e inclusão digital. A Figura 2, apresenta o menu principal que dá acesso as atividades da Mesa.

³ Mais informações em <http://www2.positivo.com.br>

3 METODOLOGIA

A pesquisa foi realizada na Escola Municipal de Ensino Fundamental Doutor Borges de Medeiros, localizada em São Leopoldo/RS, a qual atende desde a Educação Infantil, a partir de cinco anos completos, ao sexto ano, num total de dezesseis turmas e aproximadamente trezentos e cinquenta alunos divididos nos turnos manhã e tarde.

O instrumento de coleta de dados utilizado para esta pesquisa foi o questionário, o qual encontra-se no Apêndice B. O público-alvo foram os vinte e dois professores da escola, onde a pesquisadora atua como professora do Laboratório de Informática, denominado neste município de EVAM – Espaço Virtual de Aprendizagem e Multimídia.

A formulação do questionário levou em conta três aspectos básicos: uso do computador na vida pessoal, uso do computador na sala de aula e conhecimento e utilização da Mesa Alfabeto. O questionário foi aplicado durante uma reunião pedagógica da escola onde a direção cedeu um espaço para que a pesquisadora abordasse o assunto. Nesse momento todos puderam responder e pôde-se contar com 100% de devolução dos questionários. A pesquisa serviu para coletar os dados necessários que ajudaram a fundamentar o trabalho e ilustrar a realidade da escola em relação ao uso da tecnologia.

Juntamente com o questionário foi entregue aos professores um termo de consentimento (Apêndice A), explicando a natureza da pesquisa sua importância e proveniência, solicitando permissão para uso das informações coletadas.

A partir dos resultados da pesquisa que foram tabulados e apresentados no formato de gráficos, analisou-se o uso da Mesa Alfabeto na

escola e organizou-se um referencial teórico sobre o uso das tecnologias e dos jogos computadorizados para embasar as discussões da pesquisa. Além disso, foi realizado um estudo sobre a Mesa Educacional para conhecimento de suas possibilidades e contrapor com os dados obtidos na pesquisa.

A pesquisa descreve também o jogo Decifrando, o qual foi apontado pelos professores como sendo o tipo de jogo mais utilizado e/ou considerado mais importante da Mesa Educacional. Sendo assim detalhou-se os passos do jogo com algumas de suas telas para oportunizar ao leitor um melhor entendimento do jogo e análise do mesmo, a partir dos referenciais teóricos apresentados.

A pesquisa segue uma abordagem quanti-qualitativa, pois baseia-se em leituras, comparações e análises, podendo ter muitas vias de interpretações, não tendo como objetivo chegar a uma única resposta comprovada por dados numéricos, ela apenas servirá de base para reflexões de mais conteúdo sobre o tema abordado.

A pesquisa tem um caráter de análise teórico-empírica com revisão bibliográfica, onde foi analisado um recurso tecnológico e suas contribuições para educação.

4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

Neste capítulo serão apresentados os resultados obtidos na pesquisa na forma de gráficos para melhor visualização do leitor, além de uma análise descritiva dos resultados, através de comparações e discussão com autores.

A primeira pergunta do questionário referiu-se à utilização de alguma tecnologia na vida pessoal dos entrevistados, onde o resultado foi de 100% de respostas positivas nesta questão. Sendo fato a utilização das TICs na vida pessoal por todos os professores da escola pesquisada.

A Figura 3 apresenta o gráfico que mostra quais os tipos de tecnologias mais utilizados pelos professores, onde computador, celular, TV/vídeo e internet são as tecnologias que todos têm acesso e as utilizam.

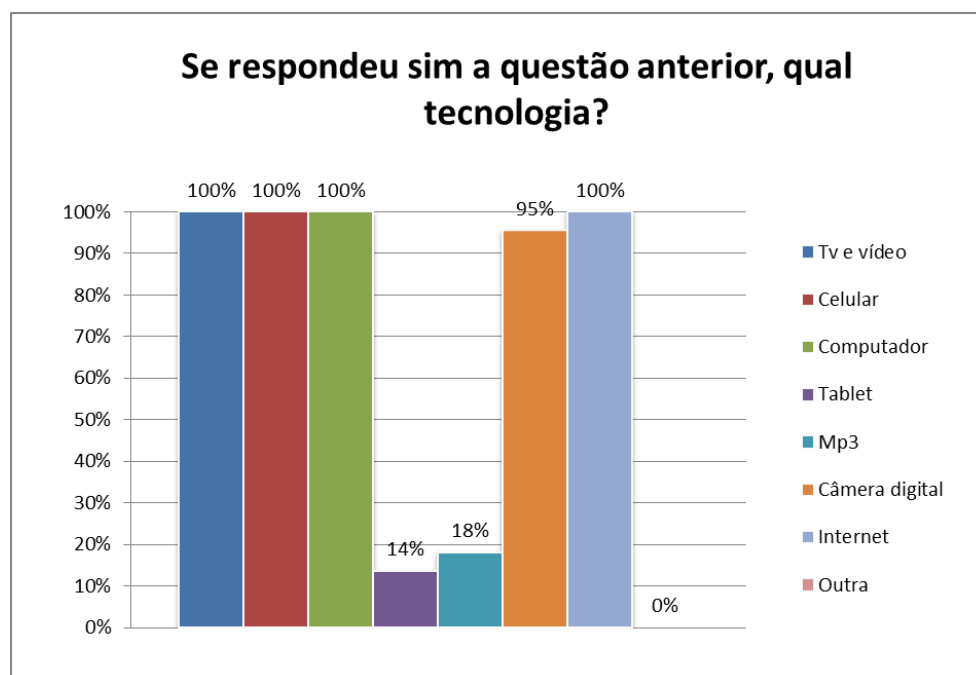


Figura 3 - Tecnologias utilizadas pelos professores pesquisados

Fonte: (dados da pesquisa, 2012)

Foi investigada a finalidade com que os professores utilizam a tecnologia (Figura 4), onde a grande maioria utiliza para se comunicar, pesquisar e como lazer. O item trabalhar, não constava no questionário e foi inserido por dois sujeitos entrevistados, então foi considerado no gráfico. Considera-se que o item pesquisar abrange também o item trabalhar, uma vez que o planejamento pedagógico envolve pesquisa. Entende-se que os entrevistados referiam-se à utilização da tecnologia como ferramenta pedagógica utilizada em sala de aula com os alunos, quando inseriram o item pesquisar.

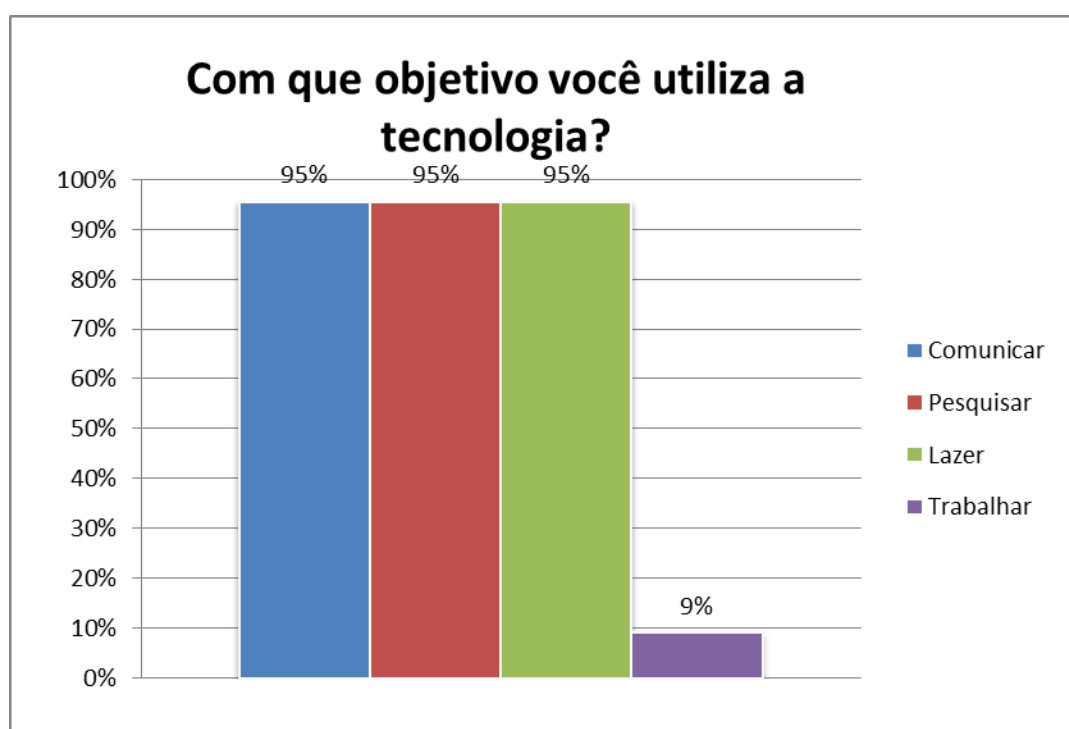


Figura 4 - Objetivos no uso das Tecnologias

Fonte: (dados da pesquisa, 2012)

A Figura 5 apresenta o gráfico revelando que oitenta e dois por cento dos professores sempre utilizam as tecnologias da informação e comunicação em seus contextos.

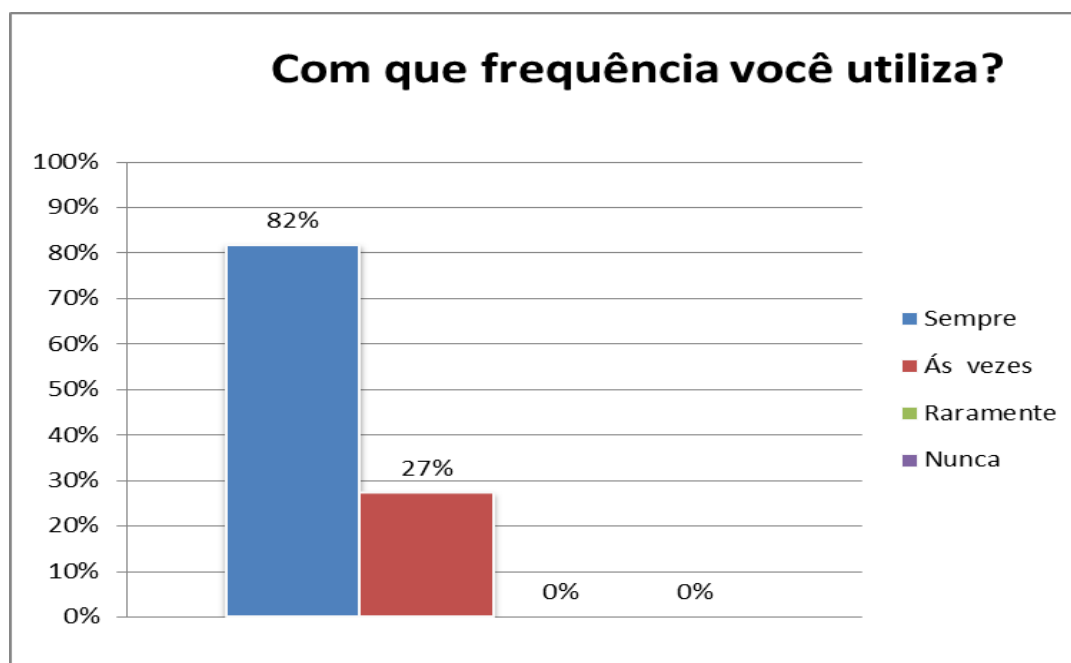


Figura 5 - Frequência do uso das tecnologias

Fonte: (dados da pesquisa, 2012)

A primeira categoria de perguntas demonstradas nas Figuras 3, 4 e 5 aborda sobre a tecnologia na vida pessoal dos sujeitos entrevistados. Pode-se afirmar que todos os professores fazem uso da tecnologia em diferentes momentos e com objetivos distintos, sendo fato que a vida pessoal dos entrevistados está permeada pelo uso de técnicas e recursos tecnológicos.

Os professores não estão fora de um contexto tecnológico, porém precisam transportar essa frequência de utilização das TICs do aspecto pessoal também para o profissional, pois os dados mostram que na utilização frequente das TICs na sala de aula os números caem bastante. A Figura 6 apresenta a utilização das TICs agora especificamente na sala de aula.

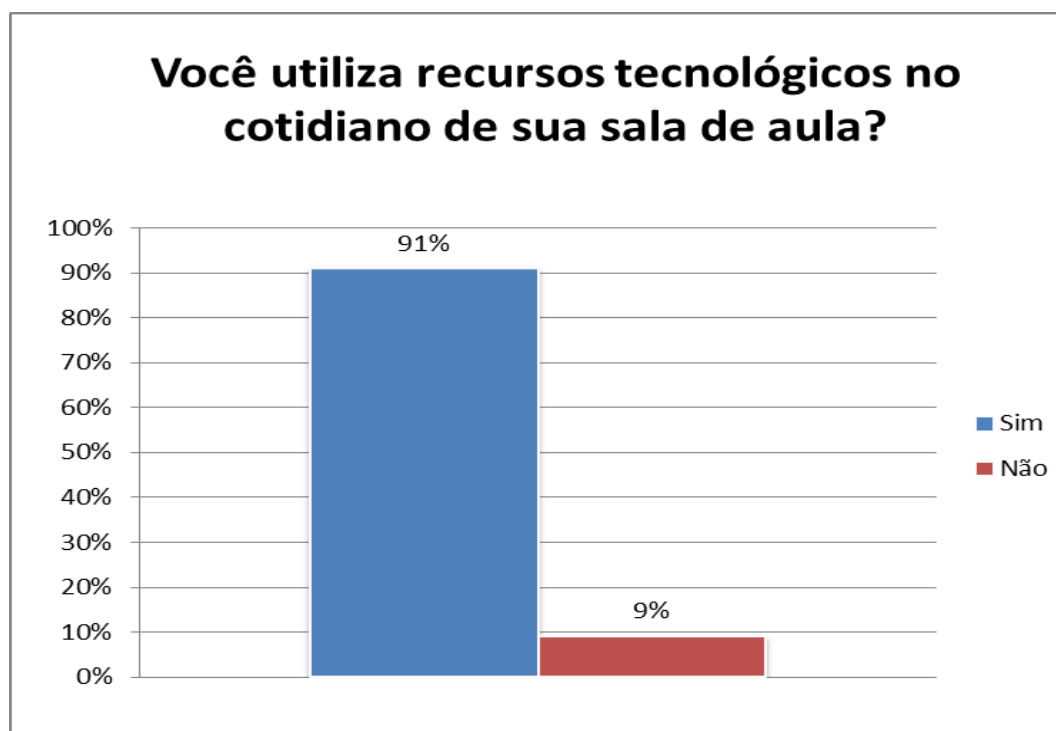


Figura 6 - Utilização das TICs em sala de aula

Fonte: (dados da pesquisa, 2012)

O gráfico da Figura 6 mostra que 91% dos professores utilizam a tecnologia em sala de aula, mas observando a frequência desta utilização na Figura 7, o que predomina com 59% é que às vezes eles utilizam e apenas 27% utilizam sempre.

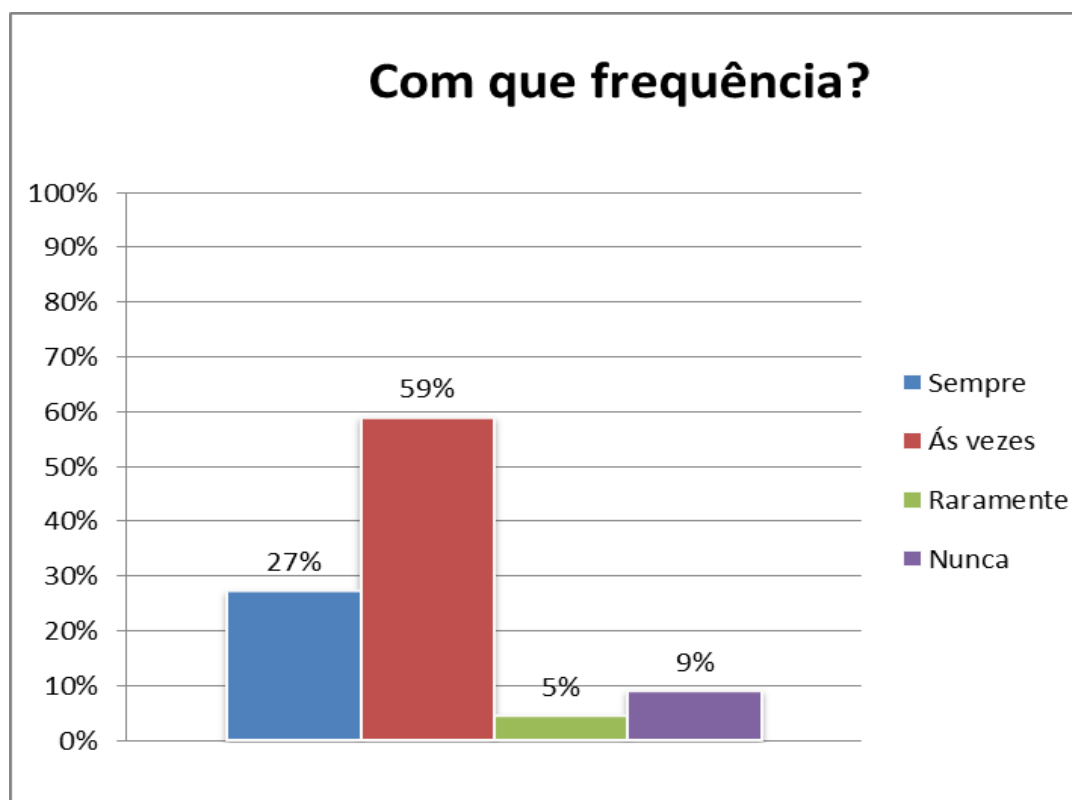


Figura 7 - Frequência da utilização das TICs

Fonte: (dados da pesquisa, 2012)

A seguir a Figura 8 aborda a contribuição da Mesa Educacional no sentido pedagógico. Castro (2010) em seus estudos sobre a Mesa Alfabeto, acredita que o uso deste software constitui-se como elemento impulsionador de aprendizagens, que o computador favorece não só no processo de leitura e escrita, mas também no desenvolvimento da autonomia crítica e autoestima dos alunos.

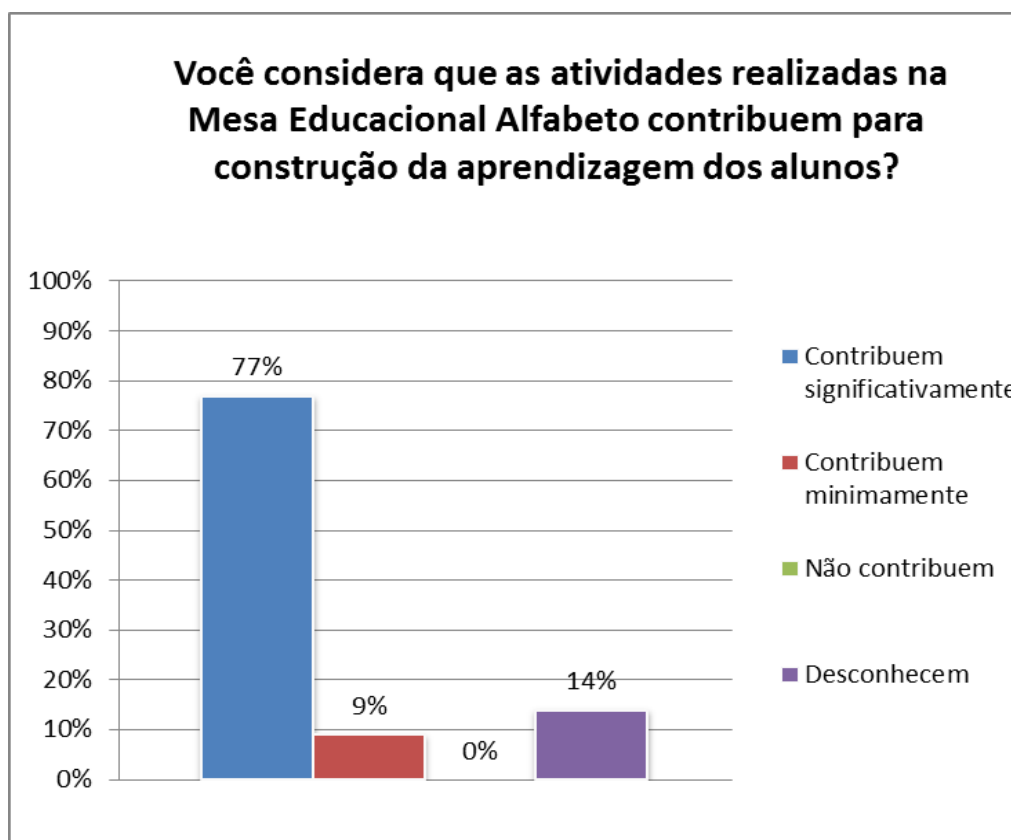


Figura 8 - Contribuição da Mesa Educacional

Fonte: (dados da pesquisa, 2012)

O gráfico apresentado na Figura 8 mostra que 77% dos professores consideram que as atividades da Mesa Educacional contribuem significativamente para a aprendizagem dos alunos. Porém, apesar de acreditarem nisso teoricamente, na prática, somente 32% inserem as atividades da mesa em seu planejamento pedagógico, sendo ainda relevante que a maioria, nunca o fizeram (Figura 9).

Esses dados nos mostram que os professores acreditam nas possibilidades da Mesa Educacional como um recurso significativo para contribuir na aprendizagem, mas mesmo assim, nas suas atividades docentes eles ainda não estão familiarizados com a Mesa a fim de utilizá-la de maneira frequente e sistemática, como fazem com o livro didático.

Panucci (2007) apresenta seus resultados de pesquisa onde os professores responderam no questionário realizado que levavam seus alunos

semanalmente ao laboratório de informática e ao observá-los na prática, os alunos tinham aula no laboratório de informática esporadicamente. Seus estudos dizem ainda que o professor precisa se familiarizar com o computador utilizando-o das formas mais variadas no seu cotidiano, mesmo que as atividades não sejam pedagógicas a fim de estabelecer a mesma intimidade que eles têm com os livros, com os computadores.

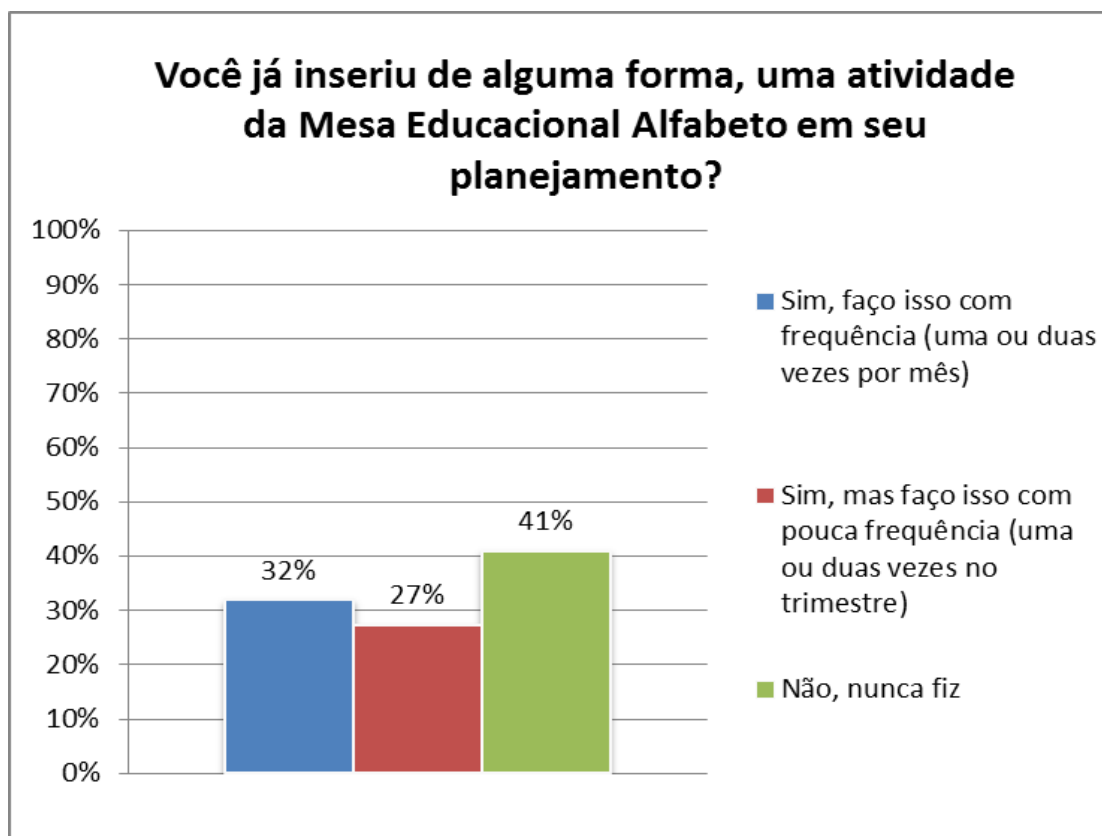


Figura 9 - Planejamento com atividades da Mesa Educacional

Fonte: (dados da pesquisa, 2012)

O gráfico da Figura 9 aponta a frequência do uso da mesa com uma maioria de 41% que nunca utilizam a Mesa com seus alunos e os que utilizam com ou sem periodicidade ficaram praticamente equiparados com 32% e 27% respectivamente.

Aqui faz-se necessário mais uma vez o questionamento sobre a não utilização da Mesa Educacional por 41% dos professores, sendo que eles

acreditam que ela é um recurso importante e motivador, existe uma pessoa responsável pelo espaço que domina esta ferramenta, ou seja, não é desculpa a falta de conhecimento, porque não utilizar?

O tradicional em sala de aula é mais fácil, limitado, sem muitos desafios, não exige uma preparação muito diferente da habitual feita diariamente, os alunos ficam sentados em seus lugares, prestando atenção na professora, copiando e fazendo atividades. Mas, o educador do século XXI não pode ficar preso ao modelo de aula de décadas atrás, é preciso romper as barreiras, o medo do novo, e utilizar a tecnologia a favor da educação. (PANUCCI, 2007 p. 49)

O gráfico da Figura 10 mostra que 59% dos professores acreditam que as atividades e/ou jogos mais utilizados da Mesa Educacional são os que trabalham com letras, palavras, sons, imagens, gravações e animações do próprio software.

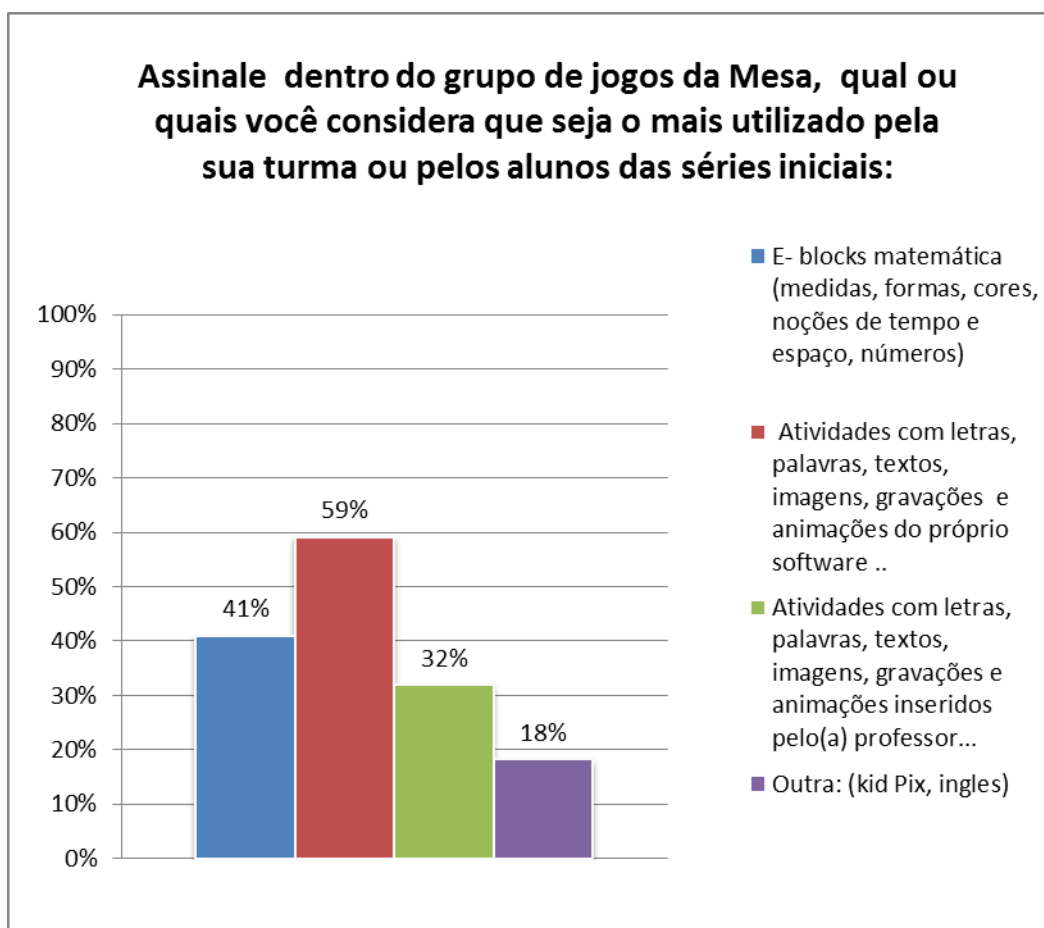


Figura 10 - Jogos mais utilizados

Fonte: (dados da pesquisa, 2012)

Dentro deste item escolhido pelos professores, a Mesa oferece várias atividades e a seguir será descrita apenas uma para que o leitor possa se situar melhor no contexto das atividades oferecidas pela Mesa Educacional Alfabeto.

Jogo: Decifrando. A Figura 11 mostra a tela do jogo com duas letras iniciais já completadas pelos alunos. O objetivo desta atividade é decifrar a palavra secreta. Na tela, há quadros contendo imagens. Abaixo de cada imagem há um espaço em branco. Os alunos colocam o cubo da letra inicial de cada uma das imagens mostradas.



Figura 11 - Tela do jogo Decifrando
Fonte: (dados da pesquisa, 2012)

Quando selecionam um cubo incorreto, o personagem avisa que é necessário tentar outra letra, quantas vezes forem necessárias. Quando a palavra fica completa, a narradora fala a palavra e aparece uma animação. (Figura 12).



Figura 12 - Tela com a palavra descoberta
Fonte: (dados da pesquisa, 2012)

A atividade termina quando dez palavras secretas forem trabalhadas. No final o personagem pergunta se os alunos querem repetir a atividade.



Figura 13 - Tela de dicas

Fonte: (dados da pesquisa, 2012)

A interface da atividade (Figura 13) no canto superior esquerdo tem opções de dicas para auxiliar quando necessário, como por exemplo a imagem da palavras, o significado e a utilização dela em frases, além das opções de repetir o áudio quantas vezes foram necessárias.

Panucci (2007) diz ainda que em sua pesquisa a utilização da Mesa Educacional Alfabeto mostrou melhoras na aprendizagem dos alunos, dizendo que a relação entre sons e letras que causavam dúvidas nas crianças foram minimizando ao longo das aulas. Para a pesquisadora a Mesa Educacional é um apoio pedagógico que auxilia no processo de alfabetização e letramento dos alunos, sendo mais produtivas as propostas de escrita quando os alunos monitoram suas próprias produções.

4.1 Discussão dos dados

Na atividade *Decifrando*, descrita acima, caracterizada como um jogo educativo pela sua estrutura, os alunos podem trabalhar de forma colaborativa, interagindo a todo momento com seus pares e com a tecnologia, e tendo autonomia de buscarem as soluções de maneira independente com os próprios recursos oferecidos na tela do jogo, como o ícone das dicas, por exemplo.

Além disso, os recursos de animação, como a imagem que entra quando eles acertam a palavra e as mensagens audiovisuais do personagem que acompanha as atividades da Mesa, que aparecem para incentivar, parabenizar, ou mesmo para tentar novamente contribuem para que a aprendizagem seja prazerosa e motivadora, pois todos querem acertar e ver essas imagens assim como aqueles que têm mais dificuldades podem nesses momentos de trocas ir minimizando suas dificuldades e produzindo novos conhecimentos. Os blocos também são importantes para alunos com dificuldades motoras, pois são de fácil manuseio por serem grandes e fáceis de encaixar.

Nesse sentido Passerino (1998, p.01) diz que:

O ensino utilizando meios lúdicos cria ambientes gratificantes e atraentes servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança. Um jogo educativo computadorizado é um ambiente de aprendizagem que une as características dos jogos com as de software.

Assim, o software descrito acima pode servir de estímulo para que os alunos desenvolvam suas habilidades de maneira divertida, o que irá produzir neles motivação para novas aprendizagens.

Outra consideração importante a fazer é que o jogo *Decifrando* vai de encontro com o que Passerino (1998) classifica como bons jogos educativos, pois ele permite que o usuário veja o resultado de sua ação, nesse caso as letras vão aparecendo na hora em que são colocadas, o jogo possibilita infinitas chances de repetição, pois o aluno pode tentar quantas vezes forem necessárias até acertar a letra correta, grande quantidade de informações

como áudio, imagem, palavras e todas essas opções ele mesmo pode acessar facilmente na tela. Novamente pode-se aqui dizer que a Mesa Alfabeto se enquadra nesta análise, especificamente no jogo analisado, uma vez que permite a interação entre os alunos na busca da letra correta para formar as palavras, desafiando todos a formar a palavra e auxiliando uns aos outros, aprendendo na troca de informações de maneira colaborativa.

Ainda pode-se considerar o fato de que há uma disparidade entre o que os professores pensam sobre as tecnologias e que uso fazem delas na sala de aula. Pode-se elencar vários fatores que interferem neste aspecto como falta de interesse, de formação, de disposição, de acomodação por ter uma outra professora responsável pelo laboratório de informática, entre outros.

Contrapondo o resultado da pesquisa com outros estudos feitos, pude perceber que muito se assemelham os resultados obtidos, como diz Bitencourt e Bitencourt (1981, p.09):

Cabe destacar que a grande maioria dos professores acredita nas possibilidades das TIC e como os recursos tecnológicos poderiam ser úteis em sala de aula. Mas essa afirmação parece ficar apenas no discurso dos professores, visto que, quando perguntados se utilizavam algum tipo de software, programa e/ou plataforma em sala de aula, a grande maioria informou que não eram adequados às suas aulas e que não utilizavam e não valia a pena utilizar.

Embora essa pesquisa tratava-se do uso da TICs no ensino da disciplina de Matemática o pano de fundo é o mesmo no que diz respeito ao seu uso em sala de aula, e os resultados praticamente se equivalem.

Pode-se pensar que a questão da inserção da tecnologia na sala de aula mexe com questões mais complexas, pois é necessário quebrar um paradigma de educação e mudar uma concepção de educação que acompanha os professores há muito tempo.

Cada docente pode encontrar sua forma mais adequada de integrar as várias tecnologias e procedimentos metodológicos. Mas também é importante que amplie, que aprenda a dominar as formas de comunicação interpessoal/grupal e as de comunicação audiovisual/telemática. Não se trata de dar receitas, porque as situações são muito diversificadas. É importante que cada docente encontre o que lhe ajuda mais a sentir-se bem, a comunicar-se bem, ensinar bem, ajudar os alunos a que aprendam melhor. É importante

diversificar as formas de dar aula, de realizar atividades, de avaliar.
(MORAN, 2000 p.137)

É preciso que os professores queiram se dispor a dominar estas mídias. Sem dúvida eles já entendem a importância das tecnologias aliadas a educação agora como diz o autor eles precisam encontrar uma forma de integrar as tecnologias às suas aulas para efetivamente afirmar que as tecnologias da informação e comunicação podem sim contribuir no processo de ensino e aprendizagem.

5 CONCLUSÃO

Diante do exposto e discutido ao longo deste trabalho, cabe aqui refletir positivamente sobre o uso das TICs em sala de aula como uma importante ferramenta pedagógica no fazer docente do professor com o objetivo de favorecer a aprendizagem dos alunos.

As tecnologias estão ao alcance de todos e é preciso repensar todo o processo pedagógico, reaprender a ensinar, a estar com os alunos, a orientar as atividades. Redefine-se o papel do professor a partir do uso das tecnologias.

Quanto ao uso da Mesa Educacional Alfabeto e sua proposição no auxílio ao processo de ensino-aprendizagem através de suas atividades, considera-se que a mesma atende as necessidades vinculadas à aprendizagem com seus recursos lúdicos promovendo a interação, descoberta e motivação.

Finalmente, considerando os resultados obtidos na pesquisa pode-se visualizar um perfil dos professores da escola pesquisada, podendo afirmar que apesar de acreditarem na tecnologia como elemento motivador e impulsionador para a aprendizagem, ainda se está longe de ter as tecnologias, efetivamente inseridas no planejamento pedagógico dos docentes. Pois quando perguntados se inserem alguma atividade da Mesa Educacional no seu cotidiano da sala de aula, a maioria nunca o fez ou fez com pouca frequência.

Sabe-se que as TICs não são milagrosas e não estão aí para solucionar todos os problemas relacionados com a aprendizagem dos alunos, mas são uma forma de contribuir nesse processo buscando novas formas de aprender, transformando o aprendizado numa experiência mais interativa e motivadora.

Considera-se que os objetivos desta pesquisa foram alcançados, pois pode refletir ao longo do texto sobre as contribuições das tecnologias e especificamente da Mesa Educacional Alfabeto para a aprendizagem dos alunos, pode também analisar como se dá a inserção da tecnologia presente na escola no planejamento pedagógico dos professores e dialogar com autores sobre os resultados encontrados na pesquisa.

Espera-se que a pesquisa desenvolvida sirva para que muitos professores possam ir em busca de novos desafios, quanto ao uso das TICs em suas práticas docentes.

REFERÊNCIAS

BITENCOURT, Ibsen Mateus. BITENCOURT, Ivanise Gomes de Souza. **Como os professores concebem o uso das TICs em suas práticas pedagógicas.** UFAL Disponível em: <http://dmd2.webfactional.com/media/anais/COMO-PROFESSORES-CONCEBEM-O-USO-DAS-TIC-EM-SUAS-PRATICAS-PEDAGOGICAS.pdf>. Acesso em: 22/09/2012.

CASTRO, Karina Wagner. **O uso da Mesa Educacional Alfabeto e suas possibilidades no processo de alfabetização.** 2010. 42 f. Trabalho de Conclusão (Graduação) - Curso de Pedagogia/Licenciatura, Faculdade de Educação, UFRGS, Porto Alegre, 2010. Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/39543> Acesso em: 11 jun. 2012.

COSCARELI, Carla Viana; NOVAES, Ana Elisa. Letramento Digital. **Presença Pedagógica**, Belo Horizonte, v. 18, n. 103, p.68-73, Jan/Fev 2012. Bimestral.

IDE, Saha Marta. O jogo e o fracasso escolar. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

JORDÃO, Teresa Cristina. **A formação do professor para a educação em um mundo digital.** In Brasil. MEC Salto para o Futuro. Tecnologias Digitais na educação, 2009. Disponível em: <http://www.tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/17432019-TecnologiasDigitaisEdu.pdf>. Acesso em 10/08/2012.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos; BEHRENS, Marilda. **Novas tecnologias e Mediação Pedagógica.** São Paulo: Papirus, 2000.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** 2003. 33 f. Trabalho de Conclusão (Mestrado) - Curso de Mestrado de Informática Aplicada A Educação, Núcleo de Computação Eletrônica, UFRJ, Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/6770926>. Acesso em: 20 jul. 2012.

OLIVEIRA, Vera Barros de; FISCHER, Maria Clara. **A microinformática como instrumento de construção simbólica:** Informática em Psicopedagogia. São Paulo: Senac, 1996.

PACIEVITCH, Thais. **Tecnologias da Informação e Comunicação.** 2009. Disponível em: <http://www.infoescola.com/informatica/tecnologia-da-informacao-e-comunicacao/>. Acesso em 25/07/2012.

PANUCCI, Marina. **Utilização de um software educacional na primeira série do EF: condições para o uso do computador em planejamento de aula.** 2007. 78f. Trabalho de Conclusão (Graduação). Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2007. Disponível em: <http://www.fc.unesp.br/upload/pedagogia/TCC%20Marina%20Panucci%20Final.pdf> Acesso em: 28/10/2012.

PASSERINO, Liliana Maria. **Avaliação de jogos educativos computadorizados.** ULBRA, 1998. Disponível em: www.c5.cl/tise98/html/trabajos/jogosed/index.htm. Acesso em: 06/06/2012.

POSITIVO Informática. **Alfabeto Manual do Professor.** 2007. Positivo Informática Ltda. (Parte integrante da Mesa Educacional Alfabeto)

POSITIVO Informática. **Mesas Educacionais.** Disponível em: <http://www.tepositivo.com.br/index.php/pagina/mesas>. Acesso em: 05/08/2012.

POSITIVO Informática. **Tecnologia Educacional da positivo auxilia no processo de alfabetização.** Disponível em: <http://www2.positivo.com.br/espanol/grupo/vermateria.asp?id=673>. Acesso em 28/05/2012.

REVISTA Análise de Softwares Educacionais. Paraná, 2006. Disponível em: WWW.uel.br/seed/nte/analisedesoftware.html. Acesso em 07/08/2012.

TAROUCO, Liane M. Rockenback, et al. **Jogos educacionais.** Renote, Porto Alegre, v.2, n.1, 2004. ISSN 1679-1916. Disponível em: seer.ufrgs.br/renote/article/view/13719/8049. Acesso em: 15/09/2012.

APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO

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

TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

A pesquisadora Lisandra Gaelzer, aluna 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 da Professora Alessandra Pereira Rodrigues, realizará a investigação MESA EDUCACIONAL ALFABETO E SUAS RELAÇÕES DE APRENDIZAGEM NA ESCOLA, junto a Escola Municipal de Ensino Fundamental Doutor Borges de Medeiros, São Leopoldo/RS no segundo semestre de 2012. O objetivo desta pesquisa é Dialogar sobre as possibilidades que a Mesa Educacional Alfabeto pode oferecer aos alunos.

As participantes desta pesquisa serão convidadas a tomar parte da realização de QUESTIONÁRIOS.

Os dados desta pesquisa estarão sempre sob sigilo ético. Não serão mencionados nomes de participantes e/ou instituições em nenhuma apresentação oral ou trabalho acadêmico que venha a ser publicado. É de responsabilidade da pesquisadora a confidencialidade dos dados.

A participação não oferece risco ou prejuízo ao participante. Se, a qualquer momento, a participante resolver encerrar sua participação na pesquisa, terá toda a liberdade de fazê-lo, sem que isso lhe acarrete qualquer prejuízo ou constrangimento.

A pesquisadora compromete-se a esclarecer qualquer dúvida ou questionamento que eventualmente os participantes venham a ter no momento da pesquisa ou posteriormente através do telefone (51) 91398100 ou por e-mail - lgmlisandra@gmail.com.br.

Após ter sido devidamente informado/a de todos os aspectos desta pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas:

EU _____, inscrito sob o no. de R.G. _____,

Concordo em participar esta pesquisa.

Assinatura da participante

Assinatura da pesquisadora

São Leopoldo, ____ de _____ de 2012.

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO

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*

Aluna/Pesquisadora: Lisandra Gaelzer

INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS: QUESTIONÁRIO

Categoria: Identificação

Formação Profissional: _____
Turma em que atua na escola: _____

Categoria: Utilização da tecnologia na sua vida

Você costuma utilizar algum tipo de tecnologia da informação e comunicação?

- Sim
- Não

Se respondeu sim a questão anterior, qual tecnologia?

- TV e Vídeo
- Celular
- Computador
- Tablet
- mp3
- Câmera digital
- Internet
- Outra. Especifique: _____

Com que objetivo você utiliza a tecnologia?

- Para me comunicar
- Para pesquisar
- Para lazer
- Para trabalhar**

Com que frequência você utiliza?

- Sempre
- Às vezes
- Raramente
- Nunca

Categoria: Utilização da tecnologia na sua sala de aula

Você utiliza recursos tecnológicos no cotidiano de sua sala de aula?

- Sim
- Não

Com que frequência?

- Sempre
- Às vezes
- Raramente
- Nunca

Se respondeu sim a questão 5, qual tecnologia você utiliza na sala de aula?

- Projetor
- Computador
- Rádio
- Câmera digital
- Internet
- TV
- Vídeo
- Mesa Alfabeto
- Outra. Especifique: _____

Em que momento se pode perceber nas suas aulas atividades onde haja interação, troca entre os alunos através de atividades lúdicas?

- Em atividades de grupo com jogos educativos dentro do contexto e/ou do projeto desenvolvido com meus alunos.
- Em atividades de grupo com jogos educativos que temos na sala.
- Em dias de chuva com recreio na sala, onde os alunos jogam.
- No recreio com material fornecido pela secretaria.
- No momento da recreação na cancha.
- Nunca percebi tal interação.

Você frequenta o Espaço Virtual de Aprendizagem e Multimídia/ EVAM da escola com seus alunos?

- Sim
- Não

Com que frequência?

- Uma vez por semana
- Periodicamente, por agendamento das turmas
- Raramente
- Nunca

Você conhece a Mesa Educacional Alfabeto, seus recursos e atividades?

- Sim, plenamente.
- Sim, algumas atividades, principalmente de alfabetização e de conceitos matemáticos.
- Não conheço suas atividades.
- Conheço raras atividades que a mesa oferece.

Você considera que as atividades realizadas na Mesa Educacional Alfabeto contribuem para construção da aprendizagem dos alunos?

- Sim, contribuem **significativamente** para a construção da aprendizagem dos alunos.
- Sim, contribuem **minimamente** para a construção da aprendizagem dos alunos.
- Não contribuem para a construção da aprendizagem dos alunos.
- Outra. Especifique: _____

Se sua resposta foi positiva na questão anterior, de que maneira você considera que as atividades realizadas na Mesa Educacional Alfabeto contribuem para construção da aprendizagem dos alunos?

- Através da interação coletiva, da autonomia e da ludicidade que a mesa aborda os conteúdos estudados.
- As atividades servem somente como um momento de lazer para os alunos.
- As atividades somente auxiliam na aprendizagem de alunos que não apresentam muitas dificuldades.
- Outra. Especifique: _____

Você já inseriu de alguma forma, uma atividade da Mesa Educacional Alfabeto em seu planejamento?

- Sim, faço isso com frequência (uma ou duas vezes por mês)
- Sim, mas faço isso com pouca frequência (uma ou duas vezes no trimestre)
- Não, nunca fiz

Assinale dentro do grupo de jogos da Mesa, qual ou quais você considera que seja o mais utilizado pela sua turma ou pelos alunos das séries iniciais:

- E- blocks matemática (medidas, formas, cores, noções de tempo e espaço, números, quantidades, adição e subtração)
- Mesa Educacional Alfabeto: atividades com letras, palavras, textos, imagens, gravações e animações do próprio software (Ex.: Conhecendo as letras, Letras suspensas, Escrevendo palavras)
- Mesa Educacional Alfabeto: atividades com letras, palavras, textos, imagens, gravações e animações inseridos pelo(a) professor(a). (Ex.: Chamada, Tiro ao alvo, Força)
- Outra. Especifique: _____