



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA**  
**MARLENE MARTINS DA SILVA**

**JOGOS DIGITAIS: UM RECURSO PEDAGÓGICO PARA O PROCESSO DE  
ALFABETIZAÇÃO DO 2º ANO, DO ENSINO FUNDAMENTAL, DO CEM GOV.  
VILSON KLEINUBING**

**FLORIANÓPOLIS**

**2016**

**MARLENE MARTINS DA SILVA**

**JOGOS DIGITAIS: UM RECURSO PEDAGÓGICO PARA O PROCESSO DE  
ALFABETIZAÇÃO DO 2º ANO, DO ENSINO FUNDAMENTAL, DO CEM GOV.**

**VILSON KLEINUBING**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de  
Especialização Em Educação na  
Cultura Digital, da Universidade  
Federal de Santa Catarina como  
requisito parcial à obtenção do título  
de Especialista, em Educação na  
Cultura Digital.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Vanice Pizzolotto Vitali, Ms.

FLORIANÓPOLIS

2016

MARLENE MARTINS DA SILVA

JOGOS DIGITAIS: UM RECURSO PEDAGÓGICO PARA O PROCESSO DE  
ALFABETIZAÇÃO DO 2º ANO, DO ENSINO FUNDAMENTAL, DO CEM GOV.

VILSON KLEINUBING

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de “Especialização em Cultura Digital”, e aprovado em sua forma final pelo Programa de Pós-graduação.

Santa Catarina, 03 de agosto de 2016.

---

Prof. Dr. Henrique César da Silva,  
Coordenador do Curso

**Banca Examinadora:**

---

Prof.<sup>a</sup> Ms. Vanice Pizzolotto Vitali  
Orientadora  
Universidade do Estado de Santa Catarina

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Silvia Carla Conceição Massagli  
Universidade de São Paulo

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria Aparecida Clemêncio  
Universidade Federal de Santa Catarina

Dedico este trabalho a todas as pessoas que  
participaram desta caminhada.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a toda à equipe de professores orientadores do curso de formação em Especialização em Educação na Cultura Digital.

As minhas colegas de trabalho do CEM Gov. Vilson Kleinubing por me acompanharem em boa parte do curso.

Aos meus alunos que participaram das atividades no laboratório de informática.

A professora de informática do CEM Gov. Vilson Kleinubing, Ana Balestra que contribuiu na pesquisa dos jogos e no desenvolvimento das atividades.

As professoras Giseli e Viviani, (Auxiliares de Ensino de Educação Especial), das duas turmas de 2º ano em que foi desenvolvido o projeto.

## RESUMO

O estudo trata dos jogos digitais no processo de alfabetização na perspectiva do letramento, teve como o objetivo geral conhecer as possíveis contribuições das tecnologias digitais de Informação e de comunicação no processo de alfabetização, com foco nos jogos digitais, como suporte para o desenvolvimento de novas habilidades e competências de escrita e leitura. Como objetivos específicos: proporcionar aos alunos um processo de alfabetização significativo e prazeroso; despertar o interesse dos alunos para a leitura e escrita por meio de atividades lúdicas e significativas fazendo uso de jogos digitais; observar o comportamento dos alunos ao utilizar os jogos digitais; verificar qual o espaço dos jogos digitais em sala de aula, como recurso pedagógico para alfabetização e pesquisar sites de jogos para alfabetização, para serem utilizados com os alunos do segundo ano. Os procedimentos metodológicos adotados foram a abordagem qualitativa, a pesquisa bibliográfica, a pesquisa-ação com foco nos jogos digitais, como suporte para o desenvolvimento de novas habilidades de escrita e leitura. Os jogos digitais representam um recurso pedagógico que podem auxiliar as práticas de ensino e de aprendizagem, pois possibilitam uma aprendizagem mais dinâmica, significativa e prazerosa que desperta o interesse do aprendiz, favorecendo a aprendizagem. No decorrer do estudo foi observado que os alunos desenvolveram novas habilidades e competências de leitura e escrita, necessárias à alfabetização e os professores envolvidos no desenvolvimento e aplicação das aulas mostraram-se satisfeitos com os resultados obtidos na aprendizagem dos alunos.

Palavras-chave: Jogos. Alfabetização. Tecnologias. Cultura Digital.

## **ABSTRACT**

The study deals with digital games in the literacy process in literacy perspective, had as general objective to know the possible contributions of digital technologies of information and communication in the literacy process, focusing on digital games, as support for the development of new and writing skills and reading skills. Specific objectives: to provide students with a meaningful and pleasurable literacy process; arouse the interest of students for reading and writing through entertaining and meaningful activities making use of digital games; observe students' behavior when using digital games; verify the digital gaming space in the classroom, as a pedagogical resource for literacy and research gaming sites for literacy, for use with the sophomores. The adopted methodological procedures were qualitative approach, bibliographical research, action research focusing on digital games, as support for the development of new writing and reading skills. Digital games represent a pedagogical resource that can help the teaching and learning practices, as they allow for a more dynamic, meaningful and enjoyable learning that awakens the interest of the learner, promoting learning. During the study it was observed that the students developed new skills and reading and writing skills necessary for literacy and teachers involved in the development and application of lessons were satisfied with the results in student learning

Keywords: Games. Literacy. Technologies. Digital Culture.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>09</b>
<b>2</b>	<b>ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO .....</b>	<b>11</b>
2.1	JOGOS DIGITAIS: ALIADOS DA ALFABETIZAÇÃO .....	15
<b>3</b>	<b>NARRATIVA: A VIVÊNCIA NO CEM GOV. VILSON KLEINUBING</b>	<b>19</b>
<b>4</b>	<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>28</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>31</b>
	<b>APENDICE A – Questionário Aplicado aos discentes.....</b>	<b>33</b>
	<b>APENDICE B - Roteiro das perguntas do Retrato da Escola aos funcionários da escola.....</b>	<b>34</b>
	<b>APENDICE C – Pesquisa e Organização de atividades para alfabetização .....</b>	<b>35</b>
	<b>APENDICE D - PLANO DE AULA: Jogos Digitais de Aprendizagem .....</b>	<b>36</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Os usos de tecnologias na educação evidenciam que, experiências educacionais com as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs), provocam tensões, conflitos e desafios nas relações em sala de aula e na escola. Isto porque os alunos se apropriam das tecnologias e convivem harmoniosamente com o mundo digital de um modo mais confortável do que os educadores (professores, gestores, especialistas em educação), muitos dos quais se mostram inseguros em relação a essas tecnologias e demonstram pouco interesse em incorporá-las ao currículo e à prática pedagógica.

Assim, surgiu a necessidade de investigar as contribuições dos jogos digitais, como recurso para o desenvolvimento da leitura e da escrita no processo de alfabetização dos alunos do 2º ano do Ensino Fundamental do CEM Gov. Vilson Kleinubing.

Neste contexto, o estudo teve como objetivo geral, conhecer as possíveis contribuições das Tecnologias Digitais de Informação e de Comunicação no processo de alfabetização, com foco nos jogos digitais, como suporte para o desenvolvimento de novas habilidades e competências de escrita e leitura. Como objetivos específicos: proporcionar aos alunos um processo de alfabetização significativo e prazeroso; despertar o interesse dos alunos para a leitura e escrita por meio de atividades lúdicas e significativas fazendo uso de jogos digitais; observar o comportamento dos alunos ao utilizar os jogos digitais; verificar qual o espaço dos jogos digitais em sala de aula, como recurso pedagógico para alfabetização e pesquisar sites de jogos para alfabetização, para serem utilizados com os alunos do 2º ano.

Este estudo apresenta uma abordagem qualitativa e os procedimentos de pesquisa utilizados, foram: a pesquisa bibliográfica e a pesquisa-ação. Quanto à abordagem qualitativa, Polit, Becker e Hungler (2004, *apud* GERHARDT E SILVEIRA, 2009, p.33), afirmam que:

[...] a pesquisa qualitativa tende a salientar os aspectos dinâmicos, holísticos e individuais da experiência humana, para apreender a totalidade no contexto daqueles que estão vivenciando o fenômeno.

No que tange a pesquisa bibliográfica Fonseca (2002 *apud* GERHARDT E SILVEIRA, 2009, p.37) esclarece que:

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto.

A pesquisa-ação que se caracteriza por ser colaborativa entre professores e alunos na busca de informações, conhecimentos e necessidades da escola, com o fim de gerar condições para ações de mudanças nas formas de ensinar dentro da escola. Conforme esclarece Fonseca (2002, *apud* Gerhardt e Silveira, 2009, p.40):

A pesquisa-ação pressupõe uma participação planejada do pesquisador na situação problemática a ser investigada. O processo de pesquisa recorre a uma metodologia sistemática, no sentido de transformar as realidades observadas, a partir da sua compreensão, conhecimento e compromisso para a ação dos elementos envolvidos na pesquisa (p. 34). O objeto da pesquisa-ação é uma situação social situada em conjunto e não um conjunto de variáveis isoladas que se poderiam analisar independentemente do resto. Os dados recolhidos no decurso do trabalho não têm valor significativo em si, interessando enquanto elementos de um processo de mudança social. O investigador abandona o papel de observador em proveito de uma atitude participativa e de uma relação sujeito a sujeito com os outros parceiros. O pesquisador quando participa na ação traz consigo uma série de conhecimentos que serão o substrato para a realização da sua análise reflexiva sobre a realidade e os elementos que a integram. A reflexão sobre a prática implica em modificações no conhecimento do pesquisador (p. 35). Desta forma a pesquisa-ação é de caráter colaborativo, ou seja tem o objetivo de integrar alunos, professores e demais funcionários da Unidade de Ensino visando uma reflexão entre teoria e a prática docente, com fins de promover mudanças na educação.

Para fins de estudo este trabalho está organizado em: introdução, seguida do segundo capítulo que trata do processo de alfabetização e de letramento; do terceiro capítulo que narra a experiência realizada no CEM Gov. Vilson Kleinubing, e na sequência, culminando com a conclusão, as referências e os apêndices.

## 2. ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Este capítulo busca apresentar o significado de alfabetização e letramento. Que inicia muito cedo e não havendo prazo de finalização.

Desde os tempos mais remotos, comprova-se historicamente que a escrita surgiu com a necessidade do ser humano expressar seus sentimentos, ações e pensamentos, por meio de registros. Para Cagliari (1998, p.14) “Nessa época de escrita primitiva ser alfabetizado significava saber ler o que aqueles símbolos significavam e ser capaz de escrevê-los, repetindo um modelo mais ou menos padronizado.”

Para chegar à forma de representação que se tem hoje a escrita passou por modificações até chegar à denominada escrita alfabética, que continua a sofrer alterações marcadas pela evolução da sociedade.

A escrita que se utiliza até hoje representa a fase alfabética, tem como característica o uso de letras, e é uma representação fonética (representação de sons). Atualmente, encontram-se diversos sistemas de escrita que se produziram historicamente advinda das necessidades dos seres humanos de se comunicar e registrar as experiências.

A alfabetização é um processo complexo, e é por meio dela que a criança, como sujeito, assume sua identidade, passando a integrar-se de forma atuante na sociedade que é letrada.

Desta forma, compreende-se a alfabetização como um processo que se inicia antes da escola e não se encerra nela. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997, p.30) expressam que:

Toda a educação verdadeiramente comprometida com o exercício da cidadania precisa criar condições para o desenvolvimento da capacidade de uso eficaz da linguagem que satisfaça necessidades pessoais [...]. Cabe, portanto à escola viabilizar o acesso do aluno ao universo dos textos que circulam socialmente, ensinar a produzi-los e a interpretá-los.

Neste sentido, a compreensão da língua necessita ir além da apropriação da escrita e da leitura, é necessário desenvolver habilidades e competências de uso da escrita nas práticas sociais, culturais e políticas, num real processo de inclusão.

O conceito de alfabetização sofre alterações de acordo com a evolução da sociedade, a redução do analfabetismo e, sobretudo, à medida que a sociedade torna-se cada vez mais grafocêntrica. Assim surge então uma nova palavra, um novo conceito para denominar as atuais demandas sociais de uso da escrita, o *Letramento*, que conforme esclarece Tfouni, (1995, p.31) “alguma coisa além da alfabetização, que era mais ampla e até determinante desta”. O letramento é o resultado do ato de ensinar ou de aprender a ler e escrever, e aplicar esses conhecimentos fazendo uso dessas habilidades em práticas sociais.

O termo letramento é mais recente no vocabulário da educação. Segundo Soares (1999, p.15) “a palavra surge na segunda metade dos anos 80”; entretanto, Freire (1975, p.104) por volta dos anos 60 já contestava:

[...] a alfabetização puramente mecânica, defendia que a alfabetização priorizasse além do sistema da escrita, uma aprendizagem dos usos sociais e das funções culturais, ideológicas e políticas da leitura e da escritura; “uma alfabetização direta e realmente ligada à democratização da cultura”.

Portanto, a proposta de alfabetização freiriana concebia a alfabetização como um processo que vai além do domínio do código escrito. Para Freire (1991, p.68) esta “possibilita uma leitura crítica da realidade, constitui-se como um importante instrumento de resgate a cidadania e reforça o engajamento do cidadão nos movimentos sociais que lutam pela melhoria da qualidade de vida e pela transformação social.”

O letramento é uma habilidade desenvolvida socialmente, segundo as necessidades e uso da palavra escrita, está vinculada a prática discursiva, as diferentes formas de usar a linguagem. Ser letrado significa apresentar o desenvolvimento da linguagem e do pensamento, mediante ao acesso às formas de escrita. De acordo com Soares,(1998, p.47):

Alfabetizar e letrar são duas ações distintas, mas não inseparáveis, ao contrário: o ideal seria alfabetizar letrando, ou seja: ensinar a ler e escrever no contexto das práticas sociais da leitura e da escrita, de modo que o indivíduo se tornasse, ao mesmo tempo, alfabetizado e letrado.

Assim pode-se inferir que alfabetizado é aquele que aprendeu o sistema de escrita, sendo, capaz de ler e escrever. O letrado é aquele que saber ler e escrever, que pratica a leitura e a escrita, lendo e escrevendo no contexto das

práticas sociais. Neste sentido, o letramento é mais complexo, pois abrange conhecimentos, habilidades, atitudes, relacionamentos, reflexões e funções sociais.

Atualmente estamos imersos num mundo letrado e isso impressiona as crianças, independentemente da ação escolar ou da sua classe social. A palavra escrita está nas ruas, nos letreiros de lojas, nos cartazes, nos *outdoors*, na televisão, logomarcas, embalagens, rótulos diversos, nos telefones móveis, computadores, entre outros.

É papel da escola, formar cidadãos solidários e conscientes de seu papel na sociedade, assim deve contribuir para que possam se posicionar criticamente diante do universo de informações que se deparam diariamente.

Segundo Kleiman (1995, p.19) “as crianças são letradas, no sentido de possuírem estratégias orais letradas, antes mesmo de serem alfabetizadas”. A autora justifica sua fala através de exemplos em que as crianças conseguem no âmbito familiar relacionar falas dos pais, a textos de histórias infantis, anteriormente contadas pelos mesmos.

Então, a melhor forma de alfabetizar letrando é aproveitar os conhecimentos prévios dos alunos e também oferecer a eles, o contato com os diferentes gêneros e portadores de gêneros presentes nas mais diversas situações e relações sociais, desde as brincadeiras mais comuns, os jogos e aquelas que não lhes são familiares, para que se apropriem do conhecimento da linguagem, para cada contexto de produção e também possam desfrutar do prazer de aprender e fazer uso da escrita nas suas diferentes funções sociais, compreendendo o que esses conhecimentos podem lhe proporcionar.

Para entender o processo de alfabetização e o letramento e saber diferenciá-los, apresento alguns autores e seus posicionamentos. Valente (2006,sp),ressalta que:

Primeiro, é preciso saber diferenciar alfabetização e letramento. Alfabetização é o processo no qual o aluno adquire a tecnologia de ler e escrever. Já o letramento, é quando, uma vez adquirido o método, o aluno precisa saber como utilizá-lo nas práticas sociais. Dessa mesma forma se enquadra o letramento digital, que pode ser fraco (conhecimento básico e uso banal das mídias) ou forte (utilização das mídias para tomar consciência da realidade e transformá-la).

Segundo Xavier (2002, p.2), “ser letrado digitalmente pressupõe assumir mudanças nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não verbais,

como imagens, desenhos gráficos, até porque o suporte sobre o qual estão os textos digitais é a tela digital.”

O letramento digital na alfabetização, significa o desenvolvimento da aprendizagem em rede, utilizando as redes sociais, computadores, *tablets*, *smartphones*, *softwares*, entre outras tecnologias digitais.

Neste sentido, Almeida; Valente (2011, *apud* ALMEIDA, 2014, p.98), afirmam que o letramento digital é

[...] o domínio das tecnologias no sentido de não ser um mero apertador de botão (alfabetização digital), mas de ser capaz de usar essas tecnologias em práticas sociais. Assim, o termo 'letramentos' está sendo utilizado para expandir ainda mais o conceito de letramento para além do alfabético e do digital, como o imagético, o sonoro, o informacional.

Para atingir o letramento digital, é necessário ter o conhecimento e domínio das ferramentas digitais, para assim poder garantir as práticas letradas, atribuindo sentido ao que se lê e escreve, compreendendo as imagens e sons que perpassam nas telas das TDICs.

Soares (2002, p.145), diz que: “letramento é a condição de quem se apropriou da leitura e da escrita incorporando as práticas que as demandam [...] e que não existe o letramento e sim, “letramentos” e nesta perspectiva a tela do computador se constitui como um novo suporte para a leitura e escrita digital”.

Ainda, para Soares (2002, p.146). O letramento digital pressupõe a realização de práticas de leitura e escrita, diferentemente das formas tradicionais de letramento. Desta forma o letramento digital é diferente do letramento tradicional, pois conduz “as práticas de leitura e da escrita digitais, na cibercultura, de modo diferente daquele como são conduzidas as práticas de leitura e de escrita quirográficas e topográficas.”

É importante que se compreenda o que é Letramento Digital para incorporá-lo nas práticas escolares: Letramento Digital é a apropriação de uso das ferramentas de comunicação digitais como celulares, *smartfones*, *tablets* e computadores, aliadas ao processo de ensino e de aprendizagem, possibilitando desenvolver habilidades de leitura e de escrita, por meios tecnológicos.

Segundo Kenski (2003, p.64),

Os caminhos originais de navegação hipertextual proporcionam um aprendizado à *la carte*, em que cada aprendiz se torna responsável pelas

suas próprias aquisições – caminhos para a autonomia em relação ao que deve ser aprendido. Liberdade para os estudantes direcionarem seu aprendizado individualmente.

Então, é um grande desafio contemporâneo na Educação, Inovar o processo de ensino e de aprendizagem, fazendo o uso dos recursos tecnológicos a que se pode dispor, de forma a contribuir com a aprendizagem dos alunos e que venha de fato a promover e aprimorar a aprendizagem.

## 2.1 JOGOS DIGITAIS: ALIADOS DA ALFABETIZAÇÃO

Os jogos e as brincadeiras podem ser aliados no ensino e na aprendizagem, pois promovem a interação entre os alunos, contribuem para o desenvolvimento e o bem estar no espaço escolar, proporcionam a construção do conhecimento de forma prazerosa, lúdica, permitem a cooperação e a colaboração, sendo possibilidades de mediação entre o prazer de brincar e a ampliação da aprendizagem desejada.

Conforme Antunes (1999, p. 22)

Nessa perspectiva, o jogo e a brincadeira ganham espaço como uma importante ferramenta para a aprendizagem. Na medida em que estimulam o interesse do estudante, criam condições favoráveis à construção de novas descobertas, tendo o professor o papel de mediador e motivador da aprendizagem, sempre atento às possibilidades e limitações no processo de apropriação do conhecimento pela criança.

Diante do uso crescente das TDICs em todas as esferas sociais, da mobilidade, velocidade, pode-se aproveitá-las para o compartilhamento de experiências, produção colaborativa, ampliação do conhecimento teórico acumulado pela humanidade, reelaboração de novos saberes e ampliação do conhecimento científico, comunicação e aproximação das pessoas, mesmo distantes.

A cultura que estamos desenvolvendo atualmente está intimamente conectada as mídias digitais, se produzindo e ampliando nas redes sociais, assim os grupos se ampliam e compartilham informações, logo a relação das TDICs com a cultura passa a ser de meio facilitador de interações sociais, que temos ao nosso dispor. Porém, precisamos saber fazer uso das tecnologias, evitando a alienação ao mundo virtual, obtendo apenas informações fragmentadas e desconectadas.

Atualmente as crianças, adolescentes e jovens estão imersos no mundo digital. Todos os dias presenciamos nos restaurantes, bares, ruas, enfim em todos os espaços coletivos a presença das novas tecnologias sendo manipuladas pelas novas gerações, inclusive pelos pequeninos, os pais disponibilizam *tablets*, *smartphones* entre outras tecnologias para entreter os pequeninos.

Assim, é percebido que apresentam mais facilidade em manusear as novas tecnologias digitais; acreditamos que seja pela curiosidade, ausência de medo destas tecnologias e também pela disponibilidade de tempo para dispensar a essa atividade, para descobrirem o novo. Entretanto isso não garante que façam o uso correto das tecnologias digitais. Usam para comunicar-se com os amigos, postar vídeos, fotos, acessar o facebook e a internet, jogos, entre outros interesses.

Nesse sentido cabe ao professor um importante papel de planejar e organizar atividades pedagógicas com o uso das tecnologias digitais, fazendo também o uso de jogos para auxiliar o processo de aprendizagem e facilitar o acompanhamento e a mediação pelo professor na realização das atividades pelos alunos.

Para tanto, é fundamental que haja o preparo dos profissionais da educação para mediar os alunos de forma competente, para que realmente as tecnologias possam integrar-se ao ensino e a aprendizagem, pois, saber lidar com os recursos tecnológicos é tarefa fácil para os alunos, mas para fazer o uso em prol da aprendizagem é fundamental a mediação de um adulto comprometido com a aprendizagem, daí a importância da formação docente.

De acordo com a Fundação Santillana ( p.13):

[...] tem-se investido vários bilhões de dólares, tanto públicos como privados, em equipar as escolas com computadores, tablets e conexão à internet, e há promessas de que ainda mais fundos sejam dedicados a esse objetivo no futuro, sem esquecer o gasto que as famílias já estão fazendo para se equipar e que se traduz em dispositivos que um número crescente de estudantes, embora não todos, têm já nas mãos ou nos bolsos. Como cada vez tem-se comprometido maiores recursos para levar computadores e tablets às salas de aula, as famílias, os responsáveis políticos, os responsáveis pelos centros educativos e especialmente os professores devem ser capazes de entender como a tecnologia pode ser utilizada de modo mais eficaz para melhorar a aprendizagem do estudante. E logo se chega à conclusão de que isso só pode ser feito se transformar o ensino. Sem uma transformação da educação que se traduza em mais e melhores competências para todos, dificilmente a América Latina poderá aproveitar as oportunidades que a sociedade e a economia do conhecimento oferecem.

Na escola as queixas dos professores, geralmente são as mesmas: quando solicitam pesquisas e trabalhos para os alunos eles apenas copiam e colam as informações de sites de pesquisa, não refletindo sobre os conceitos e conteúdos. Desta forma, não basta que os alunos estejam fazendo uso dos recursos digitais, é preciso estar sendo acompanhados e mediados, para que aprendam a fazer uso das informações, para que estas passem a acrescentar e ampliar os conhecimentos.

Neste sentido as tecnologias da informação e comunicação e o currículo precisam estar integrados, pois, não é possível mais conceber o currículo escolar sem o uso das TDICs.

Cabe a escola e incluir as TDICs no currículo escolar, se aperfeiçoar no seu uso e disponibilizar aos alunos novas práticas, novas linguagens que favoreçam a participação, a colaboração e a interação efetiva por eles na aprendizagem.

Entende-se que o uso correto das TDICs na escola, aproximará o aluno do professor e facilitará a mediação no processo de ensino e de aprendizagem, pois é importante aproximar o ensino aos interesses dos alunos.

Para Frasca (2016), criador do termo "ludologia", os jogos digitais podem proporcionar melhor aprendizagem aos alunos, uma vez que a escola em sua prática ensina a teoria sem articulação com a realidade, diferentemente dos jogos, que permitem a aprendizagem de conhecimentos durante a ação de jogar, sempre num espaço contextualizado. A informação somente não basta. É necessário compreender o contexto da informação e seu emprego no meio social.

Entende-se que os jogos digitais na escola não substituem a aula do professor, mas são complementos para dinamizar os conteúdos desenvolvidos em sala e tornando a aprendizagem mais significativa e dinâmica.

Para Prensky (2012, p. 38),

a aprendizagem baseada em jogos digitais trata precisamente da diversão, do envolvimento e da junção da aprendizagem séria ao entretenimento interativo em um meio recém-surgido e extremamente empolgante – os jogos digitais para a aprendizagem.

Portanto, o jogo pode ser um estímulo que facilita a aprendizagem, quando selecionado adequadamente ao que se necessita ensinar e consolidar. Aprender com os jogos digitais é empolgante e possibilita aos alunos estímulos que desenvolvem novas habilidades e competências tornando-os participantes ativos e coautores de suas aprendizagens.

Os alunos da educação Infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental apresentam curiosidade, interesse e são ávidos por descobertas. Nesta etapa há a necessidade do concreto, o desejo de manipular objetos e materiais, incluindo as tecnologias digitais de informação e comunicação, que são bons recursos para o professor que deseja motivar e estimular o aprender, o fazer, o ser e o conviver.

Os jogos digitais são atraentes, lúdicos, prazerosos e geralmente apresentam desafios a serem vencidos, por meio de estratégias que o jogador precisa articular, desenvolvendo a atenção e criatividade.

A alfabetização é uma fase complexa e desafiadora para os alunos, para auxiliar e facilitar o processo da aquisição da leitura e escrita, os jogos podem ser um valioso recurso nesta empreitada. Neste sentido, os jogos digitais podem beneficiar todo o processo de aprendizagem escolar, contribuindo com o currículo e com a aprendizagem, tornando-a mais atrativa e significativa para os aprendizes.

De acordo com Balasubramanian; Wilson (2006, *apud* SAVI, ULBRICHT, 2008, p.2) os “jogos digitais podem ser definidos como ambientes atraentes e interativos que capturam a atenção do jogador ao oferecer desafios que exigem níveis crescentes de destreza e habilidades.”

Para o autor acima citado são benefícios dos jogos digitais: efeito motivador, facilitador do aprendizado; desenvolvimento de habilidades cognitivas, aprendizado por descobertas; experiência de novas identidades, socialização, coordenação motora e comportamento expert.

Conforme esclarece Gee (2009, p.23) os jogos digitais “encaminham o jogador para vencer, logo aprender fazendo uso dos jogos digitais torna a aprendizagem mais aprimorada que a aprendizagem tradicional.”

Para o referido autor, é necessário saber usar os jogos digitais como recurso para resolver diferentes desafios de forma didaticamente contextualizada, dessa forma é importante conhecer mais sobre o mundo dos jogos digitais e suas possibilidades de aprendizagem.

### 3. NARRATIVA: A VIVÊNCIA NO CEM GOV. VILSON KLEINUBING

Este capítulo busca descrever as experiências vivenciadas no CEM Gov. Vilson Kleinubing, durante a aplicação da atividade intervenção do Núcleo Específico, do Curso de Especialização Em Educação na Cultura Digital.

É do conhecimento de quase todos os segmentos da escola que as TDICs estão se tornando uma ferramenta importante para o desenvolvimento e o aprendizado dos alunos, pois as informações são imediatas, as interações são acontecem de forma instantânea, independente de tempo e de espaço, possibilitando o aprendizado mais significativo, colaborativo e prazeroso.

Diante deste contexto, percebemos que o uso da informática e das mídias de comunicação intensificou o processo de distribuição de informações, de construção do conhecimento e de interações para além do meio escolar.

A escola vive em constante contradição com a utilização das TDICs, se por um lado, auxiliam na prática educativa; por outro, a maioria dos professores não sabem utilizá-las em seu fazer pedagógico.

Em contrapartida os alunos, os nativos digitais, que nasceram e cresceram com as tecnologias digitais e as utilizam diuturnamente, dominando-as com facilidade. Talvez a escola seja a instituição social que mais resistente ao uso das TDICs.

Em conformidade com Almeida (2014, p.89) que afirma: “As crianças que chegam às nossas escolas, nos surpreendem, com seus dedinhos, que sabem mecanicamente usar *smartphones* e *tablets*, tal como o linguajar técnico do tipo “baixar aplicativo”, dentre outros.”

No ambiente escolar, percebemos os alunos imersos em seus smartphones, acessando as redes sociais e ouvindo suas músicas nos períodos livres. Porém, nas salas de aula os professores utilizam poucas vezes as TDICs em suas práticas pedagógicas e geralmente apenas com foco na TV, DVD, som e Data show, que não conectam pessoas em tempo real, muitas vezes apenas substituindo a forma de transmissão.

Em uma sociedade cada vez mais tecnológica e digital, com milhares de informações, enviadas e recebidas, por meios tecnológicos diversos, é fundamental aproveitar estas informações para a construção de conhecimentos. Na escola o

desafio dos professores é aprender a utilizar as TDICs, incorporando-as no fazer pedagógico.

Segundo Almeida (2014, p.90), “essa cultura didática digital reafirma-se como imprescindível instrumento pedagógico para o ato de educar nossas crianças e adolescentes, que hoje convivem, cada vez mais cedo, com o universo digital.”

Assim, buscamos subsídios teóricos e práticos com relação ao uso das TDICs, para vivenciar o fazer pedagógico no CEM Gov. Vilson Kleinubing, com os recursos tecnológicos disponíveis na escola.

Então retomando o início do Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital, quando surgiram as primeiras reflexões, partindo de uma “Tempestade de Ideias”. Assim 03 (três) palavras surgiram para definir a escola, no contexto na Cultura Digital sendo elas: *organização, suporte e recursos*.

Nesta atividade o grupo de 07 (sete) professores, participantes do Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital do CEM Gov Vilson Kleinubing, perceberam a necessidade de dar ênfase, ao desafio de superação dos medos e das incertezas dos professores da escola, com relação ao uso das tecnologias digitais de informação e comunicação, no processo de ensino e de aprendizagem.

Com o objetivo de retratar a escola da forma mais real possível, chegamos à conclusão da necessidade de obtermos os diferentes olhares: dos alunos, dos professores e dos outros profissionais da escola.

Então, iniciamos a pesquisa, por meio da leitura e análise do projeto político pedagógico (PPP); realizamos o levantamento do patrimônio, referente aos recursos tecnológicos existentes na escola; elaboramos um questionário destinado a aplicar nas turmas do ensino fundamental I, juntamente com outro questionário, destinado aos docentes e funcionários (Apêndice A e B). Desta forma, os alunos mostraram seu olhar por meio de suas mídias eletrônicas, registrando as TDICs presentes no contexto escolar.

A partir da organização dos dados obtidos junto aos alunos da turma do 5º (quinto) ano matutino, percebemos que a escola disponibiliza vários recursos tecnológicos, que podem auxiliar na prática escolar. As tecnologias que os alunos registraram e perceberam foram: o aparelho de televisão (tela plana), aparelhos DVDs, datashow, aparelhos multimídia (disponibilizado pelo MEC para as escolas), máquinas fotográficas digitais, câmera de inibição, laboratório de informática onde

ficam os registros da câmera de inibição, está equipado com 14 (catorze) computadores, lousa digital, e acesso a internet.

Os alunos do 5º ano, também registraram em fotos as TDICs que eles encontraram em outras salas do Colégio como: na biblioteca, computadores com acesso a internet para pesquisas; na secretaria onde há computadores para registros e documentações do Colégio, fotocopiadoras impressoras; na sala da coordenação pedagógica onde tem os materiais como aparelho de áudio som, e também possui computadores; na direção onde possui computador e local onde ficam os aparelhos de multimídia como: datashow, DVDs ,TVs digitais, caixa de som, cabos entre outros para uso dos professores.

Para os nossos alunos, os professores usam as TDICs em suas aulas, porém usam poucas vezes, principalmente a TV, DVD, som e Data show, e que vão uma vez a cada semana na sala de informática, sendo que a conexão da internet, não está sempre disponível.

Eles percebem e se preocupam com a câmera de inibição, pois é uma forma de contê-los no pátio e corredores da escola. Segundo a resposta da turma eles conseguem fazer pesquisas e terem acesso as TDICs da escola mesmo com limitação.

No olhar dos docentes, as TDICs são utilizadas na escola como ferramenta para fixar, esclarecer, ampliar e complementar os conteúdos escolares. Cada professor usa a tecnologia que melhor se adapta ao seu conteúdo e ao seu conhecimento. Os que necessitam de imagens usam o Datashow para apresentação em PowerPoint, os que precisam de documentários, a TV/DVD, e quando sua prática precisa de registro: a câmera digital. Sendo assim, cada profissional usa a tecnologia que melhor se adapta a sua prática educacional.

Os aprendizes do ensino fundamental do 1º (primeiro) ao 5º (quinto) ano, utilizam uma vez na semana a sala de informática para pesquisar assuntos de acordo com o currículo de sua série ou para jogos educacionais, sendo que o acesso à internet depende da conexão da rede.

Já os alunos do Ensino Fundamental II, utilizam pouco as TDICs, pois os professores fazem pouco uso do laboratório de informática, o uso de celular e *tablet* não são liberados nas salas de aulas, porém, nos demais espaço da escola

percebeu-se os alunos imersos em seus smartphones, acessando as redes sociais e ouvindo suas músicas nos períodos livres.

Os professores utilizam poucas vezes as TDICs em suas práticas pedagógicas, principalmente com foco apenas na TV, DVD, som e Data show, usam para pesquisa de temas relacionados ao conteúdo da disciplina em que lecionam, utilizam como recurso audiovisual para apresentar documentários e filmes, sendo fonte de acesso ao conhecimento científico, mas que não conectam pessoas em tempo real, não havendo interação, colaboração e cooperação.

As principais dificuldades encontradas pelos docentes e discentes do CEM Gov. Wilson Kleinubing são a conexão da internet que é ruim e a pouca experiência dos docentes, quanto à incorporação das TDICs em suas práticas.

Os professores percebem que a escola possui os recursos necessários, disponibiliza um laboratório equipado, mas falta suporte profissional: a escola dispõe de um profissional da área de informática responsável pelos recursos tecnológicos, porém sua carga horária limita-se há 12 (doze) horas semanais e o laboratório é disponibilizado mediante a presença do professor de informática, sendo que a organização do horário não é compatível com todas as disciplinas, e cada turma tem a disponibilização de apenas uma aula por semana no laboratório, o que não condiz com os horários de todos os professores horistas. São limitações humanas e estruturais, talvez um problema para gestão escolar.

Vale salientar que, a cada ano letivo troca o profissional responsável pelo laboratório, a rotatividade do profissional descontinua o trabalho desenvolvido na instituição de ensino. Outra dificuldade é a conexão com a internet, a possibilidade de acesso à internet é condicionada à oscilação do sinal.

Em consonância com Moran (2007, *apud* ALMEIDA 2014, p.90) “a educação do futuro não é algo a ser construído, mas uma questão atual, porque é o presente dos educandos. E o fato nos inquieta porque ainda não acompanhamos, em nossas ações pedagógicas, o ritmo do trajeto dos recursos digitais.”

É preciso conduzir o pensar e o aprender de forma crítica, então, é necessário que o uso das tecnologias na educação sirva de recurso para o aprendizado crítico, inovador, e colaborativo, possibilitando a leitura de mundo, ampliando os espaços de aprendizagem, de modo a contribuir para o desencadeamento de novas práticas sociais.

Segundo Almeida, (2004), o aluno é o sujeito ativo da própria aprendizagem e o professor, com intencionalidade pedagógica, cria as situações favoráveis à aprendizagem, orienta, questiona, fornece informações e medeia o processo de aprendizagem do aluno, integrando as TDICs.

Os usos das ferramentas no currículo não garantem o desenvolvimento de um currículo *real* centrado nas práticas sociais entre professor e alunos.

Segundo Almeida, (2004, p. 97), o professor precisa criar por meio de suas práticas:

condições de desenvolver práticas pedagógicas com o computador para atender as necessidades individuais dos alunos, estimular a construção criativa e a capacidade de reflexão, favorecer o desenvolvimento harmonioso da capacidade intelectual e afetiva, levando à conquista da autonomia e à democracia participativa e responsável.

É necessário mudanças na forma de construir o currículo escolar, possibilitando a reconstrução na prática social com a mediação das TDICs. Elas não se apresentam apenas como ferramenta, vão além, criando novas possibilidades de ampliação e reconstrução das aprendizagens não só pelos alunos, mas também pelos professores e demais pessoas concebendo assim a web currículo.

Para Ponce; Saul (2012, *apud* ALMEIDA, 2014, p.25) esta,

abordagem privilegia a experiência, a formação para a cidadania responsável de sujeitos críticos e criativos, conscientes das possibilidades de acesso e uso dos instrumentos culturais de seu tempo para enfrentar as problemáticas da vida com a ética inerente ao desenvolvimento da vida digna, plena de oportunidades para sua formação profissional, cultural, social e pessoal.

Portanto, faz se necessário a reflexão sobre a necessidade de mudanças de políticas públicas e curriculares, para que a escola alicerce suas práticas através de um currículo voltado para as práticas sociais e culturais onde está inserida, visando um ensino democrático e emancipatório, na busca da qualidade de vida, e igualdade econômica, cultural, digital e social.

Por meio da pesquisa e observações, percebemos que o trabalho realizado em nossa escola, no que tange ao uso das tecnologias digitais, geralmente não está integrado ao planejamento e alguns professores não as utilizam. Diante deste cenário, o Município de São José, por meio da Secretaria Municipal de Educação, para o ano letivo de 2016, adotou como proposta de ensino nas aulas de

Informática, a adoção de projetos que incorporem as TDICs, como aliadas ao currículo escolar.

Desta forma, as aulas no laboratório de informática, acontecem por meio de um planejamento, que contemple as necessidades dos alunos e que a contribua na compreensão dos conteúdos elencados no plano de ensino de cada turma e culminem em um projeto. Com esta proposta, acredita-se no envolvimento dos profissionais da escola com o ensino de qualidade, incorporando em suas práticas, as diferentes tecnologias digitais.

Como esclarece Almeida (2014, p.25), as TDICs são mais que ferramentas,

são instrumentos culturais de representação do pensamento humano e de atribuição de significados pelas pessoas que interagem e desenvolvem suas produções. [...] são estruturantes dos modos de expressar o pensamento e do currículo que se desenvolve mediatizado por elas.

No decorrer do Curso de Especialização de Educação na Cultura Digital, no Núcleo Específico e no PLAC 3, desenvolvemos atividades de intervenção, onde planejamos e executamos um projeto para alfabetização com o uso das TDICs.

Com base nas observações e informações levantadas na escola que apontaram: pouco conhecimento e insegurança dos docentes quanto ao uso das TDICS, do acesso limitado das turmas para o uso das TDICs, da necessidade de reformulação do currículo escolar, da estrutura tecnológica da escola, da velocidade da internet, pode-se inferir que as TDICs, estão sendo utilizadas na busca de informações para reprodução escrita e complementação de conteúdos abordados em sala, não proporcionando a autoria, a colaboração e o protagonismo do aluno na construção do conhecimento.

O aluno é navegador e protagonista, que produz e recebe informações pela rede, publica e publicita seus conteúdos e cabe à escola estimular este protagonismo, a autoria e a ética do compartilhamento.

Assim, para qualificar as práticas pedagógicas da nossa escola no que tange ao uso das TDICs, buscamos reestruturar o uso do laboratório pela necessidade e aplicação efetiva para fins de aprendizagem e pesquisa científica, que fomente a promoção de experiências, que provoque a reflexão e a construção de conhecimentos significativos para os alunos. Não basta agendar o laboratório para suas aulas, mas planejar seu uso.

Então se definiu o plano de ação que se consistiu em planejar e organizar atividades como uso dos jogos digitais, juntamente com as professoras dos 2º (segundos) anos.

Desta forma, pesquisamos os jogos e as atividades apropriadas para cada etapa da aprendizagem, buscando auxiliar aprimorar o processo de alfabetização dos alunos, desenvolvendo as atividades, mediando de acordo com as necessidades de cada um.

Proporcionando a alfabetização na perspectiva do letramento, uma prática social significativa e prazerosa, despertando o interesse dos alunos para a leitura e escrita através de atividades lúdicas, fazendo uso de jogos e atividades, possibilitando o avanço do processo de alfabetização dos alunos do 2º ano do Ensino Fundamental.

A experiência de intervenção foi executada nos meses de março, abril, maio e junho do ano de 2016. A proposta inicial foi para que as aulas acontecessem quinzenalmente no laboratório de informática, porém, observando o aproveitamento dos alunos, a professora de informática sugeriu que poderíamos utilizar o laboratório, semanalmente em aulas de 45min (quarenta e cinco), totalizando 13 (treze) encontros às quintas feiras.

O trabalho foi realizado em parceria com a professora de informática, com as professoras auxiliares de Educação Especial e também com a professora de PLE, que também atua com outra turma de 2º ano. Com este grupo planejamos as aulas por meio de sites para alfabetização e iniciamos propondo jogos para que os alunos consolidassem o reconhecimento das letras do alfabeto. Foram utilizados: jogos de ordenar as letras do alfabeto, jogos de completar palavras com as vogais, com as consoantes e com sílabas. Conforme os alunos foram avançando no processo de alfabetização, introduzimos jogos com leitura de palavras para associar a figuras, caça-palavras.

Para os jogos digitais utilizamos os links: [Iara Medeiros / Alfabetização Online](#) / Professora Carol. Como os links apresentavam vários jogos para alfabetização utilizamos inicialmente os jogos para completar com as letras vogais: inicial final e meio de palavras e repetimos durante 3 (três) aulas.

As atividades foram realizadas aos pares, alternando o uso do teclado e do mouse. Os alunos também interagiram com os outros pares tirando dúvidas e os

que apresentavam dificuldades para finalizar as atividades de escrita, usando lápis e papel, apresentaram maior facilidade com o uso das TDICs, pois atuaram como coautores da aprendizagem.

Com a turma do 2º ano (matutino) utilizamos 6 (seis) encontros, percebemos que apresentavam dificuldades em realizar alguns jogos propostos, então, planejamos e definimos trabalhar primeiramente com as vogais (jogos de completar palavras), para depois introduzirmos o alfabeto e as palavras para serem completadas com as consoantes. Foi necessário repetir as atividades em algumas aulas, para que conseguissem atingir os objetivos propostos.

Durante 4 (quatro) encontros utilizamos os jogos de formação de palavras e leitura. Sempre antes de iniciar as atividades organizávamos os alunos para que ouvissem a proposta do jogo e como utilizar as ferramentas, para então iniciar os trabalhos. A princípio precisamos mediar alguns alunos que não tinham habilidade com o mouse, então desenvolvemos sempre as atividades em duplas, o que facilitou a mediação para as atividades.

Com a turma do 2º ano (vespertino), os objetivos foram alcançados em cada aula, sendo que os alunos conseguiram avançar as etapas dos jogos com facilidade, pois o grupo é mais concentrado nas atividades. Os alunos conseguiram se apropriar do reconhecimento das letras com mais rapidez e facilidade.

O que mais chamou a atenção durante as aulas de laboratório foi que os alunos que apresentavam dificuldades para finalizar as atividades em sala, apresentaram maior facilidade com o uso das TDICs, uma vez que o processo de correção, acontece simultaneamente o que facilitou a realização das atividades pelos alunos.

A mediação foi bem sucedida, sendo que os alunos apresentaram total concentração durante as aulas, o que facilitou a aprendizagem dos alunos e avaliação do processo pelos professores.

Os alunos ficaram mais motivados para a aprendizagem e também participaram dos eventos coletivos com muita empolgação, visto que as tecnologias fazem parte do momento histórico em que vivem e usá-las foi prazeroso, tornando as aulas mais dinâmicas, favorecendo a aprendizagem e logo a ampliação dos conhecimentos, que foi notória.

É evidente que quando fazemos o que nos dá prazer, fazemos melhor, logo a aprendizagem com o uso das tecnologias digitais no ambiente escolar, possibilitou uma aprendizagem para além do livro didático, aprendizagem de fácil acesso, interativa, colaborativa e assim os ganhos foram significativos.

Dos alunos avaliados na 1ª turma (matutino), apenas 2 (dois) alunos ainda não se apropriaram do reconhecimento de todas as letras. Na 2ª turma (vespertino), também 2 (dois) alunos ainda não se apropriaram do reconhecimento de todas as letras do alfabeto.

Quanto ao avanço no processo da alfabetização (leitura e escrita), a maior parte de alunos das duas turmas apresentaram avanços significativos e já estão lendo palavras e até frases.

Assim, cada aluno apresentou avanços de acordo com suas potencialidades, ampliando a aprendizagem, o pensamento crítico e o desenvolvimento cognitivo.

A utilização das TDICs, nos anos iniciais em nossa escola se revelou como um recurso pedagógico prazeroso, interativo, estimulante e comunicante, possibilitando a ampliação da aprendizagem.

Ainda assim, não foi possível avaliar todos os ganhos na aprendizagem dos alunos com o uso das tecnologias na escola, visto que, cada aluno tem seu potencial de aprendizagem, de investigação e de estímulos que vão além do espaço escolar, também pelo fator tempo, que foi um limitador. No entanto, ressaltamos que as tecnologias digitais estão presentes em nosso cotidiano, em nossa cultura, assim, precisamos intensificar o uso como recurso pedagógico significativo para os educadores e aprendizes.

#### 4 . CONCLUSÃO

O uso das TDICs na prática pedagógica é sem dúvida um recurso de grande valia para estimular, inovar e aprimorar não só os conhecimentos prévios dos alunos, mas também enriquecer e dar novas possibilidades de aprendizagens, por meio da mobilidade, da interação, do prazer, do acesso que o uso das TDICs propicia.

Na atualidade, vivemos imersos em tecnologias digitais, as crianças desde muito pequenas já sabem interagir com os recursos tecnológicos, diante disso, não podemos negar o uso das TDICs na escola como fonte de pesquisa, informação e aprendizagem.

As tecnologias digitais de informação e comunicação são à base do desenvolvimento científico e tecnológico, fundamentais para a produção e apropriação do conhecimento, que interferem nos modos de conhecer, apreender, pensar e agir.

Porém, consideramos como um desafio contemporâneo para a educação, inovar o processo de ensino e de aprendizagem, fazendo o uso dos recursos tecnológicos a que podemos dispor, de forma a contribuir a construção de conhecimentos, habilidade e atitudes, fomentando a aprendizagem e o desenvolvimento.

Outro desafio na docência nos Anos Iniciais é a mudança nos currículos escolares, que neles estejam contempladas as TDICs, de forma integrada aos conteúdos desenvolvidos, durante o processo de ensino e de aprendizagem e não como mais uma disciplina no currículo escolar.

Também é de grande importância a formação dos profissionais da educação para mediar o processo com competência, para que realmente as tecnologias possam integrar-se ao ensino e a aprendizagem, pois, saber lidar com os recursos tecnológicos é tarefa fácil para os alunos, mas para fazer o uso correto em prol da aprendizagem é necessário que haja a mediação de um adulto capacitado e comprometido com a aprendizagem.

Portanto, é imprescindível que o professor participe de um processo de formação na ação, que possa explorar as TDICs para sua aprendizagem,

identificando as contribuições, os benefícios, os desafios e utilizá-la com seus aprendizes, refletindo a sua prática.

Desta forma não basta que os alunos estejam fazendo uso dos recursos digitais, é preciso que sejam acompanhados e mediados, para que aprendam a fazer uso das informações disponibilizadas em rede e que estas passem a acrescentar e ampliar os conhecimentos.

É certo que, quando fazemos aquilo que nos dá prazer, fazemos melhor, logo a aprendizagem com o uso das tecnologias digitais no ambiente escolar, possibilitaram uma aprendizagem para além do livro didático e assim os ganhos foram muitos como: o desenvolvimento e ampliação da aprendizagem, o pensamento crítico, socialização e o desenvolvimento cognitivo.

Nossa escola ainda precisa dar mais espaços para as TDICs, é importante aperfeiçoar a integração das tecnologias digitais no espaço escolar, contemplando os jogos digitais em sala de aula, como recurso pedagógico para alfabetização. No entanto, foi proporcionado aos alunos momentos de alfabetização significativos, despertando o interesse para a leitura e escrita através de atividades lúdicas, com o uso de jogos digitais.

Os aprendizes ficaram mais motivados para a aprendizagem e também participaram dos eventos coletivos com muita empolgação, visto que as tecnologias fazem parte do seu cotidiano e usá-las foi prazeroso, tornou as aulas mais dinâmicas e conseqüentemente favoreceu a aprendizagem.

Com a experiência de integração tivemos avanços significativos: Os alunos consolidaram o reconhecimento das letras, já estão lendo palavras, frases e textos. Na turma do 2º(segundo) ano matutino dos 25 (vinte e cinco) alunos, apenas 4 alunos conseguiam ler frases e 2 (dois) conheciam todas as letras do alfabeto. Agora apenas 2 (dois) alunos ainda não iniciaram o processo da leitura.

Na turma do vespertino 2 (dois) alunos ainda não iniciaram o processo da leitura. Então, a partir da experiência realizada acredito que seria um grande alicerce no ensino aprendizagem, iniciar o trabalho de letramento digital a partir do 1º (primeiro) ano do Ensino fundamental, para que os alunos desenvolvam habilidades de uso das ferramentas digitais, já a favor da aprendizagem aliadas a alfabetização.

O estudo realizado contribuiu na minha prática pedagógica, dando mais segurança em desenvolver atividades de alfabetização através do letramento digital.

Contribuiu também com meus colegas de trabalho que puderam perceber a atuação dos alunos e os avanços obtidos , incentivando-os também para o uso das TDICs em suas práticas; Para os alunos que vivenciaram momentos lúdicos e prazerosos de aprendizagem; Para a escola que apresentava um grande índice de alunos que não acompanhavam o nível de aprendizagem para o 2º (segundo) ano do Ensino Fundamental.

O uso das dos jogos digitais na prática pedagógica possibilitou uma aprendizagem mais dinâmica , significativa e prazerosa pois as atividades lúdicas despertaram o interesse dos alunos para a leitura e escrita, favorecendo a aprendizagem. No decorrer das aulas os alunos foram desenvolvendo novas habilidades e competências de leitura e escrita como: reconhecimento das letras, das sílabas e assim consolidando esses conhecimentos necessários para a alfabetização.

Os professores envolvidos no desenvolvimento e aplicação das aulas mostraram-se satisfeitos com os resultados obtidos na aprendizagem dos alunos.

Sabemos que para a inclusão das TDICs, ainda precisamos caminhar no sentido de formação profissional, na aquisição e manutenção de equipamentos, na conexão da internet e na coragem de inovar.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. **Inclusão Digital do Professor**. São Paulo, SP: Editora Articulação, 2004.

ALMEIDA, Maria Elizabeth de; ALVES, Robson Medeiros; LEMOS, Silvana Donato Vilela (Org). **Web Currículo: Aprendizagem, pesquisa e conhecimento com o uso das tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: Letra Capital, 2014.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis, Vozes, 1999.

BUZATO, Marcelo E. K. **Letramento digital abre portas para o conhecimento**. EducaRede. Entrevista por Olivia Rangel Joffily. 23/01/2003.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa**. Brasília: MEC, 1997.

\_\_\_\_\_. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: **a apropriação do sistema de escrita alfabética e a consolidação do processo de alfabetização**: ano 2: unidade3/ Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional: Brasília: MEC/SEB,2012.

CAGLIARI, Luiz Carlos. **Alfabetizando sem o BA BE BI BO BU**. 1º EDIÇÃO. São Paulo: Scipione, 1998.

FRASCA, Gonzalo. **Ludology meets narratology**: Similitude and differences between (video) games and narrative. 1999. **Jogos Digitais e Aprendizagem**. Disponível em:< e-proinfo.mec.gov.br>. Acesso em: 18.jun.2016.

FREIRE, Paulo. **Educação na cidade**. São Paulo: Cortez, 1991.

\_\_\_\_\_. Paulo. **Educação como prática de liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1975.

FUNDAÇÃO SANTILLANA. **Tecnologias para a transformação da educação: experiências de sucesso e expectativas**. Disponível em< <http://fundacaosantillana.org.br/seminario-tecnologia/pdf/tecnologias-para-a-transformacao-da-educacao.pdf>>. Acesso em: 30.maio.2016.

GEE, James P. **Bons videogames e boa aprendizagem**. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 27, n. 1, 167-178, jan./jun. 2009. E-PROINFO. Ambiente Colaborativo de Aprendizagem: **Jogos Digitais e Aprendizagem**. Disponível em:< e-proinfo.mec.gov.br>. Acesso em: 18. jun.2016.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **METODOLOGIA DE PESQUISA**. Porto Alegre: Editora da UFGS, 2009. Disponível em <

<http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>> Acesso: 25 de junho de 2016

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. Campinas, SP: Editora Papirus, 4ª edição, 2003. KLEIMAN, Ângela. (Org.). Os significados

KLEIMAN, A. **Os significados do letramento**. Campinas: Mercado de Letras, 1995.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Trad. Eric Yamagute. São Paulo: SENAC, 2012. Tradução da primeira edição em inglês: **Digital game-based learning**. New York: McGraw-Hill, 2001. E-Proinfo. Ambiente Colaborativo de Aprendizagem: **Jogos Digitais e Aprendizagem**. Disponível em: < e-proinfo.mec.gov.br >. Acesso em: 18.Jun.2016.

SAVI, Rafael; ULBRICH, Vania Ribas. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios**. Disponível em < [www.seer.ufrgs.br/renote/article/download/2014405/8310](http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/download/2014405/8310) > Acesso em: 26.jun.2016.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. Apud: Brasil. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: **currículo na alfabetização: concepções e princípios**: ano1: unidade 1. Brasília: MEC/SEB,2012.

\_\_\_\_\_. Magda. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educação e Sociedade**, Campinas, v.23, n.81, p.143-160, dez. 2002.

TFOUNI, Leda Verdiani. **Letramento e alfabetização**. São Paulo: Cortez, 1995.

VALENTE, J.Letramento Digital: **O uso das novas tecnologias no processo de ensino-aprendizagem**. Entrevista no portal Universia (04/10/2006). Disponível em: <http://www.rioeduca.net/blogViews.php?bid=16&id=3936> Acesso em: 02/07/2016.

XAVIER, A. C. dos S. **Letramento digital e ensino**. 2002. Núcleo de Estudos de hipertexto e tecnologias Eucacional–NEHTE. Disponível em:< <http://www.ufpe.br/nehete/artigos/Letramento-Digital-Xavier.pdf>. Acesso: 21. Jun.2016.

## APENDICE A – Questionário Aplicado aos discentes ( alunos do 5º ano matutino)

Retrato da Escola – Grupo CEM Gov. Vilson Kleinubing - São José – SC

1. Quais as Tecnologias você encontra na sua escola?
2. Seus professores utilizam essas tecnologias na sala de aula, ou vocês, tem acesso as TDCIs para auxiliar em suas disciplinas? Explique.

### FOTO DA ESCOLA DE APLICAÇÃO DO PROJETO



Figura 1: Centro Educacional Municipal Governador Vilson Kleinubing – São José – SC.

## **APENDICE B - Roteiro das perguntas do Retrato da Escola aos funcionários da escola**

1. Como as TDICs vêm sendo utilizadas na escola?
2. Que práticas podem identificar e registrar?
3. Que recursos das TDICs vêm sendo utilizados, para que e como?  
Como os (as) alunos (as) utilizam as TDICs na escola e o que pensam sobre essas experiências?
4. Como os (as) professores (as) utilizam as TDICs na escola e o pensam sobre essas experiências?
5. Que mudanças essas práticas vêm introduzindo na escola, dentro e fora das salas de aula?
6. Que desafios para a integração das TDICs você encontrou em sua escola?  
Que sugestões vocês podem dar para fortalecer o processo da Cultura Digital na escola?

**APENDICE C – Pesquisar e organizar atividades para a alfabetização:**

Pesquisa sites de jogos para cada etapa da aprendizagem:

- Jogo com vogais;
- Jogos com o alfabeto;
- Jogos com sílabas;
- Jogos com palavras.

Os jogos para alfabetização , disponíveis nos links:

<http://matosmedeirosos.blogspot.com.br>

<http://www.professoracarol.org>

## APENDICE D - PLANO DE AULA: Jogos Digitais de Aprendizagem

### ETAPA 1

**Jogo selecionado** <http://alfabetizacaoonline.blogspot.com.br/p/portugues.html>  
<http://www.abcya.com/alphabet.htm>

**CRONOLOGIA: Março e Abril de 2016 – de acordo com as necessidades específicas de cada aluno.**

### ETAPA 2

**Objetivo do jogo:** Colocar as letras em ordem alfabética.

- **Habilidades estimuladas:** coordenação motora, atenção, concentração.

- **Temática do Currículo Escolar:** O alfabeto

Importância de propor uma prática com o jogo selecionado: apropriação dos alunos do reconhecimento das letras do alfabeto e da ordem alfabética de forma lúdica e prazerosa.

### ETAPA 3

**O objetivo de aprendizagem esperado com o jogo:**

- Identificar as letras do alfabeto através da ordem alfabética.

**Apresentação da atividade aos alunos:**

- Conversação com a turma sobre o jogo;
- Demonstração do jogo na sala de informática;
- Relatar para os alunos a finalidade do uso do jogo escolhido.

### ETAPA 4

Conversa com um aluno da turma do 2ºano

- O que achou do jogo e da atividade
- O jogo foi importante para você?
- O que você aprendeu com o jogo?

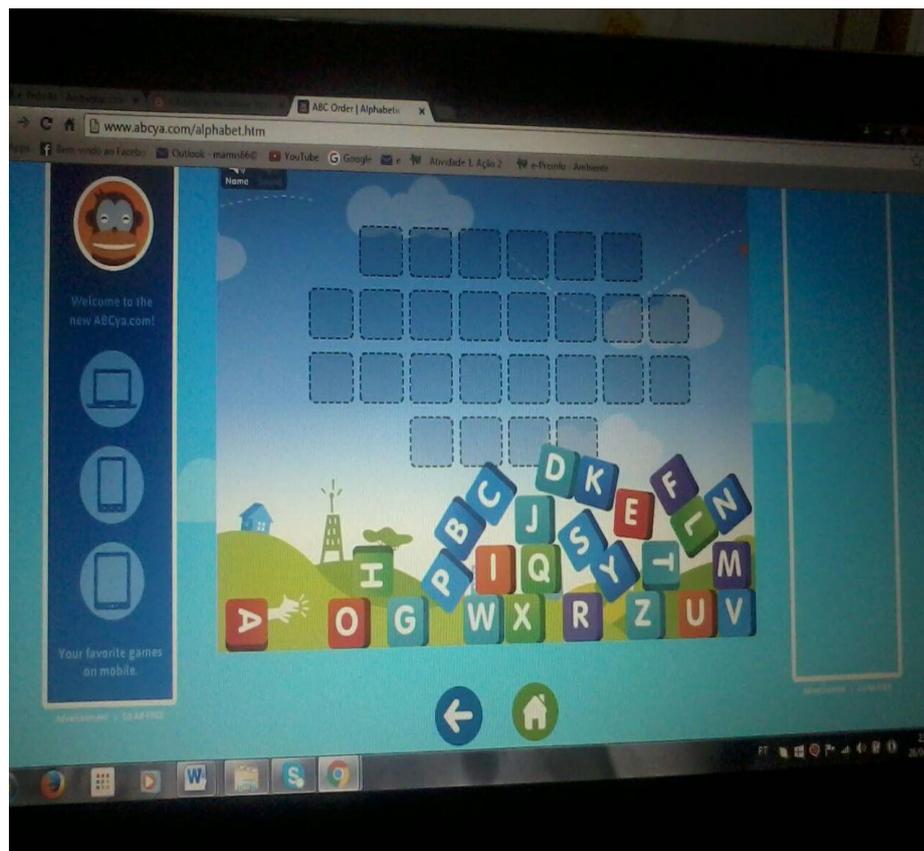
Achei legal porque quando erro a ordem das letras do alfabeto, posso fazer novamente até acertar e assim consigo aprender as letras. Aprendi mais letras que não sabia o nome.

### **Avaliação**

Na prática pedagógica a atividade de escrever as letras do alfabeto realizada no caderno ou no livro didático pelo aluno, necessita da mediação constante do professor, o que torna o trabalho moroso num grupo de 27 alunos.

Com o uso do jogo online se torna mais fácil o processo de correção pelo próprio aluno o que acelera o processo de escrita, correção e conseqüentemente a aprendizagem.

Durante todo o trabalho desenvolvido nas aulas com o site proposto, <http://alfabetizacaoonline.blogspot.com.br/p/portugues.html>, <http://www.abcya.com/alphabet.htm>, foram selecionados jogos que contribuíram para a observação dos diferentes níveis de aprendizagem em que estão os alunos do 2º ano, que serviram como orientação para definir novas ações pedagógicas.



<http://www.abcya.com/alphabet.htm>

### **Jogos Digitais e Aprendizagem**

**Escola:** CEM Gov Vilson Kleinubing – SJ – SC

**Professora:** Marlene Martins da Silva

**Turma de aplicação:** 2º ano do Ensino Fundamental

### **Plano de Aula - Gamificação**

**Temática:** Ortografia – Formação de palavras a partir de figuras

**Objetivo Geral:** desenvolver e ampliar o processo da leitura e escrita

#### **Objetivos específicos:**

- Desenvolver a habilidade motora com o uso do mouse;
- Escrever corretamente palavras de acordo com a figura apresentada;
- Desenvolver a agilidade e o pensamento rápido.

**Cronologia:** 3 (três aulas)

## **Desenvolvimento da aula**

### **1ª etapa**

Desenvolver atividades de escrita e leitura na sala de aula usando as letras das palavras apresentadas no jogo.

### **2ª etapa**

Levar os alunos para o laboratório de informática, realizar a atividade em duplas e explicar aos alunos como resolver o desafio.

### **3ª etapa**

Solicitar aos alunos que realizem o jogo

### **Avaliação:** Relato da experiência

Os alunos compreenderam o jogo com facilidade e gostaram muito do desafio, porém alguns alunos apresentaram dificuldade em arrastar o mouse para as letras corretas, pois as letras descem muito rápido, necessitando de raciocínio rápido e agilidade com o mouse. Diante disso continuaremos com o jogo em outras aulas.



<http://alfabetizacaoonline.blogspot.com.br/p/portugues.html>



<http://alfabetizacaoonline.blogspot.com.br/p/portugues.html>,