

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

**LUCIENE FRAZATO FAUSTINO**

**Mídias digitais e suas contribuições para o processo de alfabetização  
e letramento digital**

**Imbé  
2019**

**LUCIENE FRAZATO FAUSTINO**

**MÍDIAS DIGITAIS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O  
PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DIGITAL**

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

**Orientador(a):**

Prof<sup>o</sup> Doutor Manuel Constantino  
Zunguze

**Imbé  
2019**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

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

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Dr. Leandro Krug Wives

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

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus por ter me dado saúde e força para superar as dificuldades.

A Universidade Federal do Rio Grande do Sul, pela oportunidade de fazer o curso.

Ao meu orientador Manuel Zunguze, pelo suporte no pouco tempo que lhe coube, pelas suas correções e incentivos.

E a todos que direta ou indiretamente fez parte da minha formação, o meu muito obrigado.

## RESUMO

O presente estudo propõe a analisar como o uso das mídias e jogos digitais podem vir a favorecer o processo de construção da escrita e letramento. Percebeu-se através deste estudo que a inclusão dos computadores e o uso das mídias digitais em geral, na sociedade, vem manifestando mudanças significativas, na vida de nossos educandos. Destaca-se aqui o surgimento de um novo letramento, letramento digital na vida social das pessoas. E outra contribuição que julgamos significativa é o uso das mídias e jogos digitais como instrumento significativo e dinâmico de aprendizagem para crianças em processo de alfabetização, pois vem trazer a oportunidade de tornar a aprendizagem mais lúdica, divertida e interessante, bem como favorecendo a inserção das crianças no ambiente das novas tecnologias da comunicação e da informação. A metodologia desta pesquisa baseou-se em estudos e pesquisas bibliográficas, observações e experiências com jogos e mídias na educação, e a importância da inserção do mundo digital. Pretendeu-se, a partir deste estudo, contribuir para que o processo de alfabetização inclua as possibilidades da era virtual, em especial, as mídias e os jogos digitais.

**Palavra - chave:** Mídias digitais, Jogos digitais. Alfabetização. Letramento digital.

## **DIGITAL MEDIA AND ITS CONTRIBUTIONS TO THE LITERACY AND LITERACY PROCESS**

### **ABSTRACT**

The present study proposes to analyze how the use of digital media and games can favor the process of writing and literacy construction. It was realized through this study that the inclusion of computers and the use of digital media in general in society has been showing significant changes in the lives of our students. It stands out here the emergence of a new literacy, digital literacy in the social life of people. And another contribution that I believe to be significant is the use of digital media and games as a significant and dynamic learning tool for children in the literacy process, because it brings the opportunity to make learning more fun, fun and interesting, as well as favoring the insertion of in the environment of new communication and information technologies. The methodology of this research was based on studies and bibliographical research, observations and experiences with games and media in education, and the importance of insertion of the digital world in the school environment and in students' lives, obstacles and achievements in the use of games and media The aim of this study was to contribute to the literacy process including the possibilities of the virtual age, especially the media and digital games.

**Keyword:** Digital media, Digital games. Literacy. Digital literacy.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Ilustração do jogo digital “Duelo das letras” .....	25
Figura 2 – Ilustração do jogo digital “Descubra qual é a Palavra” .....	26
Figura 3 – Ilustração do jogo digital “Ludo primeiros passos”.....	268
Figura 4 – Ilustração do jogo digital “Crianceiras”.....	30
Figura 5 – Ilustração do jogo digital “Jogo das Rimas” .....	31
Figura 6 – Ilustração do jogo Super ABC para crianças.....	33
Figura 7 – Ilustração do app Silabando .....	34
Figura 8 – Ilustração do app Forma palavras.....	35
Figura 8 – Ilustração do app Caça-palavras.....	36
Figura 9 – Ilustração do app As fadas atrapalhadas.....	37
Figura 10 – Ilustração do app Palavra encantada oficial.....	38

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

APPs	Abreviação para “application”, do inglês, que significa aplicativo.
LINKs	Palavra em inglês que significa elo, vínculo ou ligação.
TICs	Tecnologias da Informação e Comunicação

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>1.1 Justificativa .....</b>	<b>12</b>
<b>1.2 Problema de estudo .....</b>	<b>13</b>
<b>2 O USO DAS MÍDIAS ALIADAS AO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO, LETRAMENTO E LETRAMENTO DIGITAL .....</b>	<b>15</b>
<b>2.1 Jogos e mídias digitais no ambiente escolar .....</b>	<b>18</b>
<b>3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>22</b>
<b>4 contribuições do estudo .....</b>	<b>23</b>
<b>4.1 Jogos, mídias e aplicativos e a construção da leitura, escrita e letramento .....</b>	<b>24</b>
<b>4.2 Como e o que as crianças aprendem com os jogos digitais.....</b>	<b>29</b>
<b>5 CONCLUSÃO.....</b>	<b>41</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>43</b>
<b>ANEXO A - LISTA DE LINKS .....</b>	<b>46</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Vivemos em um mundo globalizado interligado pelas mídias digitais e por tecnologias, que dia a dia evoluem rapidamente, e nossos alunos estão em contato com este mundo dinâmico, mundo este repleto de inúmeras informações e em constante mudança, e diante deste contexto o uso das novas tecnologias e mídias digitais no ambiente escolar vem contribuir para um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, interativo, mais interessante e divertido, ajudando desta forma a trazer o mundo em que a escola está inserida para dentro da sala de aula.

Através deste estudo, pretende-se analisar o contributo do computador, os jogos e as mídias digitais, como instrumentos de apoio pedagógico, para os processos de alfabetização, letramento e letramento digital, com estudantes que estão em processo de construção da escrita.

E segundo Magda Soares (1999), “LETRAMENTO: estado ou condição de quem não apenas sabe ler e escrever, mas cultiva e exerce as práticas sociais que usam a escrita.” (Soares, 1999, p.47), e neste sentido o uso das tecnologias digitais no ambiente escolar, vem trazer possibilidades de colocar em prática as estas aprendizagens, assim como o uso das mídias podem possibilitar aos alunos o contato e apropriação de conhecimento do uso destes recursos, uma função importante que a escola deve desempenhar atualmente ao pensarmos em criar possibilidades reais para o letramento digital.

Visto que assim como no processo de alfabetização e letramento, o letramento digital deve vir acompanhado de significados e ações críticas e consciente, como cita Freitas (2010) que entende o letramento digital como:

O conjunto de competências necessárias para que um indivíduo entenda e use a informação de maneira crítica e estratégica, em formatos múltiplos, vinda de variadas fontes e apresentada por meio do computador-internet, sendo capaz de atingir seus objetivos, muitas vezes compartilhados social e culturalmente. (FREITAS, 2010, p. 339).

Tendo em vista as contribuições e possibilidades pedagógicas com as Tecnologias da Informação e Comunicação-TICs como jogos, aplicativos, vídeos, entre

outros, podem trazer para o processo de ensino aprendizagem considerando aqui, que a introdução destes recursos no ambiente escolar poderão vir a proporcionar aprendizagens mais significativas, interativas e plurais, estando estas articuladas à realidade de todos os sujeitos envolvidos neste processo, trazendo desta forma a realidade para dentro do ambiente escolar.

Considera-se aqui também que as práticas de letramentos sociais, permeiam o ambiente escolar, e que os alunos ao virem para a escola trazem consigo uma rica e variada bagagem de aprendizagens construídas no seu ambiente social, desta forma apresentando diferentes e diversificados níveis de letramento carregados de suas vivências de mundo, o mesmo acontece com o contato ao mundo digital.

Desta forma considerar-se há, que alfabetizar letrando, é dar significado as prática de aprendizagens, e que este processo venha a fazer parte e sentido na vida do aluno, como cita Magda Soares (1999):

...ideal seria alfabetizar letrando,ou seja: ensinar a ler e a escrever no contexto das práticas sociais da leitura e da escrita, de modo que o indivíduo se tornasse, ao mesmo tempo,alfabetizado e letrado.(Soares, 1999, p.47)

Será analisado e estudo aqui o uso do computador, das mídias e jogos digitais dentro do ambiente escolar, aliado a todo o processo de ensino aprendizagem favorecendo as aprendizagens através de um estudo teórico e relacionando-o a exemplos de jogos e algumas de suas aplicações dentro do processo de ensino aprendizagem e letramento digital.

Pretende-se proporcionar aos leitores contribuições que possam gerar reflexões sobre as ricas possibilidades pedagógicas das novas tecnologias para o processo de ensino aprendizagem, possibilitando um ambiente educacional e uma aprendizagem mais atrativa e significativa. Os estudos e pesquisas realizados tiveram como fontes teóricas: RIBEIRO, CAFIERO e COSCARELLI (2004), SOARES (2002), VIANA (2005), XAVIER (2012), RIBEIRO (2012), SANTOS FILHO (2010), SAVI e ULBRICHT (2008) e FERREIRO E TEBEROSKY (1985).

Este sentido, o presente estudo tem como foco fundamentar a utilização das mídias e jogos digitais, demonstrando desta forma sua contribuição como recurso pedagógico e lúdico, importante para auxiliar de maneira significativa o processo de ensino aprendizagem, para que os professores possam vir a repensar e dar novos

significados a este processo, abrindo possibilidades de uso da tecnologia como uma das formas de estimular e facilitar a aprendizagem dos alunos, principalmente na fase de alfabetização e letramento, foco do estudo.

## **1.1 Justificativa**

O estudo se justifica devido a grande importância do uso das mídias digitais como recurso de aprendizagem e interação social, assim como a importância do letramento digital na vida social dos estudantes. Sendo que, os jogos e mídias digitais podem contribuir para um processo lúdico e significativo na aquisição do processo de leitura, alfabetização e letramento.

Bem como percebemos no dia a dia no ambiente escolar, a falta e até o menosprezo que se tem quanto ao trabalho desenvolvido por professores em laboratórios de informática ou com algum tipo de mídia digital, como relata a autora da monografia, que ao chegar no início do ano letivo em sua escola com uma proposta de trabalho com uso do laboratório de informática, e o mesmo ter sido transformado em depósito de tudo que não se usa na escola, recebendo a justificativa de direção de que haviam poucos computadores funcionando e que quase ninguém utilizava, e neste sentido vem a importância deste estudo, que vem para abrir as possibilidades de ampliar, fundamentar, se de apropriar de conhecimentos a certa do trabalho com uso das mídias, para que os professores possam argumentar e lutar para que estes espaços e trabalhos sejam respeitados nas escolas.

Percebe-se no dia a dia, que o uso das mídias e jogos digitais pode vir agregar recursos dinâmicos, potencializando a prática docente, favorecendo o processo de alfabetização, visto que se percebe nos alunos de nossas escolas o grande interesse pelas mídias, e este interesse e curiosidade vem contribuir favoravelmente ao processo de aquisição do conhecimento.

Como defende Moran ao falar do uso coerente das mídias no ambiente escolar, de maneira democrática, crítica e consciente buscando a criar significados em seu uso.

É preciso educar para usos democráticos, mais progressistas e participativos das tecnologias, que facilitem a evolução dos indivíduos.

Quando a criança chega à escola os processos fundamentais de

aprendizagens já estão desenvolvidos de forma significativa. Urge também a educação para as mídias, para compreendê-las, criticá-las e utilizá-las de forma mais abrangente possível. Moran (2000, p. 50)

Para tanto é importante nos voltarmos a um estudo referente a este tema, abrindo-se assim possibilidades de novos olhares sobre nossa formação enquanto docente assim como a prática pedagógica, através das novas tecnologias, visto que em maior ou menor escala estamos todos utilizando as tecnologias novas ou velhas, dentro ou fora do ambiente escolar, o que mostrar a importância de se aprofundar o estudo sobre o uso das TIC no processo de ensino aprendizagem, e os benefícios que estes recursos podem trazer.

Esta ai uma função importante deste estudo, formentar saberes aos educadores no que se refere ao uso das tecnologias, como afirma Orozco Gomez, onde nós educadores desempenhamos um papel importante para mudanças de posturas quanto ao uso das tecnologias.

Não adianta a tecnologia reforçar o processo educativo tradicional. É preciso, antes de mais nada, repensar a educação. Repensar a educação e repensá-la a partir dos próprios educandos e, a partir daí, pensar um novo desenho do processo educativo, ver o replanejamento desse processo e verificar para que pode servir a tecnologia. Orozco Gomez (1998, p. 79).

E tendo claro estas contribuições, se faz necessário estar atendo a estas novas formas de aprender e por consequência de ensinar, que são proporcionadas pelas novas tecnologias. Portanto, precisamos criar, aprender e vivenciar estas novas formas de aprender e ensinar, por este motivo o presente estudo é muito importante, pois a cada dia nota-se o quanto é imprescindível para a escola estar aberta ao uso das TIC no processo de ensino aprendizagem.

## **1.2 Problema de estudo**

Percebe-se o quão o uso das novas tecnologias no dia a dia, e as alterações que provocaram e nosso cotidiano, visto que utilizamos as TIC's de maneira natural que

muitas vezes nem se percebe que está se utilizando as tecnologias, visto que já estão incorporadas em nossa rotina.

E é nesta realidade de informação e tecnologia que a escola está inserida, e ficar a parte desta realidade é deixar de tornar o ambiente escolar mais atraente e voltado a realidade de todos os envolvidos neste processo.

E muitas vezes o processo de ensino aprendizagem, mais especificamente o de alfabetização e letramento, limita-se a recursos que não vão além dos livros, cadernos e a lousa e o giz. Muitas vezes isto acontece porque o professor não conhece as ricas possibilidades que o uso das mídias, jogos digitais e tecnologias em geral podem proporcionar a este processo de ensino aprendizagem.

E partindo-se esta realidade apresentada através deste estudo pretende-se responder a seguinte questão: **De que forma a utilização das tecnologias (ou mídias/jogos digitais) como recursos pedagógico, pode contribuir e favorecer o processo de ensino e aprendizagem no processo de alfabetização, letramento e letramento digital?**

Este trabalho será desenvolvido com base em estudos e pesquisas bibliográficas, observações e experiências com jogos e mídias na educação, e a importância da inserção do mundo digital no ambiente escolar e na vida dos alunos, os entraves e conquistas do uso dos jogos e mídias digitais,

E, ao considerarmos que nossos alunos vivem em um mundo digital, onde esta cultura faz parte de sua rotina, utilizar estes conhecimentos, interesse e recursos em sala de aula nos trará um rico recurso e ferramenta que vem auxiliar no processo de ensino aprendizagem.

Sendo o objetivo geral deste estudo, analisar o uso da mídias e jogos digitais como recurso e ferramenta de aprendizagem no processo de ensino e aprendizagem da alfabetização e letramento.

Os objetivos específicos do estudo são:

- Apontar as possibilidades e os benefícios do uso das mídias, jogos digitais e tecnologias em geral podem contribuir para o processo de letramento e alfabetização.
- Fazer um estudo teórico que possibilite um embasamento para o uso das mídias e jogos digitais para o processo de alfabetização e letramento.

- Apresentar possibilidades favoráveis de uso das TIC's, no processo de alfabetização.

## **2. O USO DAS MÍDIAS ALIADAS AO PROCESSO de ALFABETIZAÇÃO, LETRAMENTO E LETRAMENTO DIGITAL**

Vivemos em um mundo dinâmico onde as tecnologias digitais fazem parte da rotina de todos, e não tem como passar despercebidas as mudanças que vem acontecendo diariamente. E estas mudanças são visíveis e refletem nos hábitos e rotinas das pessoas, que hoje muitas deixam de mandar uma carta, para enviar um e-mail, não fazem mais tantas ligações telefônicas, se comunicam por mensagens instantâneas, navegam na internet para se apropriarem de programas, aplicativos e por vezes ao de escrever um texto, não o fazem mais papel ou ao ler um livro não usam mais um livro impresso, e sim produzem textos e leem online. E segundo Kenski (2012), estes conhecimentos, informações e práticas sociais estão constantemente se modificando e se ampliando.

Um saber ampliado e mutante caracteriza o estágio do conhecimento na atualidade. Essas alterações refletem-se sobre as tradicionais formas de pensar e fazer educação. Abrir-se para as novas educações, resultantes de mudanças estruturais nas formas de ensinar e aprender possibilitadas pela atualidade tecnológica, é o desafio a ser assumido por toda a sociedade. (KENSKI, 2012, p. 41).

E é a partir desta mudança de rotina de vida, que a escola passou a se preocupar, com a preparação dos cidadãos para utilização do computador na sua vida social no ambiente escolar, e isto ficou evidenciado com os programas governamentais os quais inseriram das escolas laboratórios de informática, com equipamentos para atender nossos alunos. Como destaca Kenski (2007):

O desenvolvimento científico e tecnológico, sobretudo da indústria eletroeletrônica, tem sido associado ao processo de globalização da economia. Estar fora dessa nova realidade social – chamada de Sociedade da Informação – é estar alijado das decisões e do movimento global da economia, das finanças, das políticas, das informações e interações com todo o mundo. A sociedade excluída do atual estágio de desenvolvimento tecnológico está ameaçada de viver em estado permanente de dominação, subserviência e barbárie. (KENSKI, 2007, p. 2).

E foi pensando nestes questionamentos, que este estudo vem refletir sobre o quanto o uso das mídias digitais podem se tornar um aliado para o professor, em suas

práticas de aula com o objetivo de favorecer através de momentos lúdicos e significativos o processo de ensino aprendizagem para crianças na fase de alfabetização, processo este em que a criança entra em contato com o mundo da leitura e escrita, onde começa a aprender a decodificar, e a ler.

O processo de alfabetização acontece de maneira indissociável ao letramento, visto que aprender a ler e escrever (alfabetização) envolve um conjunto de práticas de leituras e escritas, que favorecem práticas sociais, seu uso e funções (letramento). Como diz Soares:

[...] não são processos independentes, mas interdependentes, e indissociáveis: a alfabetização se desenvolve no contexto de e por meio de práticas sociais de leitura e de escrita, isto é, através de atividades de letramento, e este, por sua vez, só pode desenvolver-se no contexto de e por meio da aprendizagem das relações fonemagrafema, isto é, em dependência da alfabetização (SOARES, 2003. p. 18).

Neste sentido podemos dizer que o letramento envolve uma leitura de mundo, e ao vir para a escola os educandos trazem em sua bagagem sua leitura de mundo, e compreensão da realidade em que vive, assim como constroem suas hipóteses de leitura e escrita, que são imersos em práticas sociais.

Considerando as aprendizagens e práticas sociais se faz necessário possibilitar aos alunos sua inclusão ao mundo digital, possibilitando um recurso diferente de leitura e escrita, e saber de que forma utilizar e como utilizar, deve fazer parte da prática docente, possibilitando desta forma aos educando um letramento digital.

De acordo com Xavier:

o Letramento Digital implica realizar práticas de leitura e escrita diferentes das formas tradicionais de letramento e alfabetização. Ser letrado digital pressupõe assumir mudanças nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não-verbais, como imagens e desenhos, se compararmos às formas de leitura e escrita feitas no livro, até porque o suporte sobre o qual estão os textos digitais é a tela, também digital. (XAVIER, 2012, p. 2).

Além de possibilitar esta forma cultural diferente de leitura, de escrita e interação social, as mídias digitais e as TICs trazem inúmeras contribuições para o processo de ensino aprendizagem. Como as possibilidades de aprendizagens cognitivas, orais, sociais e motoras, que podem ser proporcionadas pelos jogos digitais, obtidos muitas vezes on line ou baixando APPs gratuitos. Estas aprendizagens acontecem

quando o aluno manuseia, cria ou interage corretamente, pois ele estará construindo e criando estratégias, técnicas e aprendizagens, como por exemplo ao jogar utilizando o computador, o aluno deve conduzir a ferramenta disponível corretamente e só aí ela já está desenvolvendo habilidades significativas, para seu desenvolvimento, como a coordenação motora, só pelo fato de manusear o mouse, no intuito de clicar, arrastar, segurar e soltar e com o teclado através da digitação, criando soluções para superar as dificuldades e atingir seus objetivos, já está aprendendo e construindo novos conhecimentos, comparando e reformulando, construindo e recriando suas hipóteses. Faz também com que as crianças se tornem melhores pensadores, e agentes de sua aprendizagem. Para Papert (2008), o computador iria “ampliar a escola”, pois ao acessar a Internet, a criança tem o mundo de informações em suas mãos, se for bem direcionado, o aluno amplia seus conhecimentos. O autor coloca também que:

[...] o computador pode proporcionar às crianças contatos com maneiras de ver o mundo e autonomia para gerenciar suas próprias aprendizagens pela exploração na tela de um espaço de conhecimento muito mais amplo que qualquer enciclopédia.” (PAPERT, 2008 apud. RIBEIRO, 2012, p.2).

E para esta prática realmente se tornar significativa e traga aprendizagens para o aluno, o professor deve estar comprometido para tal, apropriando-se destas ferramentas que vão além do pesquisar, colar e copiar, pois há aplicativos e mídias digitais que estão a favor da aprendizagem e estes são inúmeros, e se preparando no uso das mídias digitais, afim de que estas venham a auxiliar de maneira acertada neste processo, o professor irá fazer com que os usos das tecnologias digitais sejam aliadas à sua proposta pedagógica. Esta busca diferenciada pelo conhecimento tem que ser significativa para a construção do aprendizado do aluno, e para tanto a intencionalidade e o planejamento do professor são de fundamental importância., buscando novos caminhos e fazeres pedagógicos, revisitando e revendo sua abordagem pedagógica na busca de aprendizagens significativas e que aproximem a realidade escolar com a realidade da sociedade em que está inserida como cita Kenski:

O uso das tecnologias em educação, da perspectiva orientada pelos propósitos da Sociedade da Informação no Brasil, exige a adoção de novas abordagens pedagógicas, novos caminhos que acabem com o isolamento da escola e a coloquem em permanente situação de diálogo e cooperação com as demais instâncias existentes na sociedade, a começar pelos próprios alunos. (KENSKI, 2007, p.3).

Desta forma a escola estará servindo para aprendizagens significativas, que possibilitam aprendizagens pautadas pela autonomia, na busca do conhecimento, oportunizando novos meios e caminhos para tal propósito.

Como diz Ponte:

o professor, em suma, tem de ser um explorador capaz de perceber o que lhe pode interessar, e de aprender, por si só ou em conjunto com os colegas mais próximos, a tirar partido das respectivas potencialidades. Tal como o aluno, o professor acaba por ter de estar sempre a aprender. Desse modo, aproxima-se dos seus alunos. Deixa de ser a autoridade incontestada do saber para passar a ser, muitas vezes, aquele que menos sabe (o que está longe de constituir uma modificação menor do seu papel profissional). (PONTE, 2004, apud KENSKI, 2007, p.18).

As mídias e jogos digitais, assim como todas as tecnologias podem oportunizar um novo espaço e fazer pedagógico, possibilitando desafios e aprendizagens autônomas cognitivas, sociais e afetivas, tanto individuais quanto coletiva para todos os envolvidos neste processo, oportunizando o fazer, o criar e a interação de todo o grupo, ampliando todas as possibilidades de ensino aprendizagem, proporcionando a interação entre o objeto de conhecimento, alunos e professores, favorecendo e criando vínculos entre todos, para que isto ocorra verdadeiramente todos os envolvidos neste processo devem estar unidos e comprometidos em torno do um mesmo objetivo, que é aprender juntos, aprendendo colaborativamente, respeitando as diferenças individuais assim como os diferentes estilos de aprendizagem.

Como destaca Ferreira e Frase, quando falam da importância do planejamento claro e fundamentado por parte dos professores quanto ao uso do computador como fonte de apoio pedagógico:

Sua aplicação como fonte de apoio didático, por parte do profissional docente, deve ter um embasamento crítico quanto à sua utilização, buscando não considerá-lo um fim em si mesmo, e sim um importante meio para a produção de comunicação, informação e conhecimento (FERREIRA E FRASE, 2011 p.2).

## **2.1 Jogos e mídias digitais no ambiente escolar**

Ao se desenvolver um trabalho através das mídias e jogos digitais, estamos proporcionando ao aluno uma prática que estimula a criatividade, uma prática interessante que aproxima o mundo que a escola está inserida para dentro da sala de

aula, e está desenvolvendo um trabalho pedagógico que aproxima o interesse e a motivação que os alunos têm pelas mídias digitais e os jogos para o ambiente escolar. Como afirmam Sousa, Moita e Carvalho (2011, p. 22):

teorias e práticas associadas à informática na educação vêm repercutindo em nível mundial, justamente porque as ferramentas e mídias digitais oferecem à didática, objetos, espaços e instrumentos capazes de renovar as situações de interação, expressão, criação, comunicação, informação, e colaboração, tornando-a muito diferente daquela tradicionalmente fundamentada na escrita e nos meios impressos.

O professor que desenvolve uma aprendizagem significativa, através dos jogos e mídias digitais, proporciona ao aluno uma prática que estimula a leitura e escrita, de maneira divertida, interessante, desafiadora com novas descobertas, fazendo deste momento de brincadeira um rico espaço de aprendizagem, conforme Santos Filho (2010, p. 21), ao afirmar que “desde os seus primeiros anos de vida, as crianças empregam grande parte de seu tempo brincando, jogando e realizando atividades lúdicas. A brincadeira ocupa um lugar especial no seu mundo.” Pensando nisto, percebe-se que o professor não pode deixar de se apropriar desta manifestação da criança, o brincar. E ao apropriar se destes recursos tecnológicos, a professora estará favorecendo o processo de aprendizagem de maneira dinâmica, transformando a informação obtida através dos jogos e mídias digitais em gerais em conhecimentos construídos de forma interativa e de trocas de saberes, imersos em uma prática social ativa, favorecendo a troca e construção de saberes e aprendizagens. Como afirma Silva, ao ressaltar a importância do papel do professor para este processo:

a pedagogia interativa é uma proposta que valoriza o papel do professor como mediador de novas e recorrentes interações e encorajador da rede de conhecimentos que os alunos constroem e do desenvolvimento de novas competências comunicativas. (SILVA, 2000, apud SOUSA, MOITA, CARVALHO, 2011, p. 26).

Fazer uso das mídias e jogos digitais como um recurso para sua prática permite que sua maneira de ensinar se faça mais significativa tanto para o aluno, como a si mesmo, pois o jogo e o brincar no ambiente escolar a partir das mídias e jogos digitais, também irão proporcionar aos alunos em fase de alfabetização uma construção de conhecimento diferenciada, assim como estará favorecendo sua inserção no mundo

digital. Lévy (1993) ressalta a importância do uso das mídias e tecnologias digitais no processo educativo, reforçando que ao se envolver ativamente no processo todo conhecimento é mais facilmente apreendido pelo indivíduo: “É, portanto, um instrumento bem adaptado a uma pedagogia ativa” (LÉVY, 1993, p. 40 apud SOUSA, MOITA, CARVALHO, 2011, p.27).

Através de momentos proporcionados pela prática do brincar através do jogos e mídias digitais, a criança irá perceber que, o que aprende na escola, faz parte e tem utilidade da sua vida dentro e fora do ambiente escolar. Para Santos Filho autor, já citado anteriormente, partindo da prática de jogar e brincar, a criança em seu entender está exercendo o ato de brincar, sendo assim desenvolve o ato de atenção. Isso é reafirmado por Almeida (2003) o qual diz que, “(...) muitas crianças ficam, às vezes, horas prestando atenção em um único jogo e não se cansam” (apud. SANTOS FILHO. p.22, 2010).

Percebe-se assim a importância de incluir nas aulas os jogos através das mídias digitais, pois quando uma criança está em processo de alfabetização, necessita que seja trabalhada sua concentração e atenção para que o processo da escrita tenha um desenvolvimento significativo, e como já foi relatado anteriormente o brincar, “o jogar e o brincar”, permite o desenvolvimento da concentração e atenção. Pois ao prestar atenção, planejar, formular hipóteses, organizar novas informações e integrá-las ao conhecimento pré existente, a criança está construindo novos conhecimentos.

Sabemos por Gee (2004, apud. RIBEIRO, 2004) que os jogos digitais estão presentes no cotidiano das crianças e que jogar significa enfrentar desafios na busca do entretenimento, exercitando as funções mentais e intelectuais do jogador. Segundo Savi e Ulbricht (2008, p. 4; apud Gros, 2003), “os jogos promovem o desenvolvimento intelectual, já que para vencer os desafios o jogador precisa elaborar estratégias e entender como os diferentes elementos do jogo se relacionam.”. Fica assim, consideravelmente comprovado, que utilizar os jogos e mídias digitais diversificadas como ferramentas de apoio na aprendizagem de crianças, em processo de alfabetização, proporciona um aprendizado significativo, pois ao jogar a criança estará testando, construindo e reconstruindo suas hipóteses acerca do objeto de conhecimento abordado na mídia digital, criando desta forma novas aprendizagens. Que para Ausubel (2003), ocorre quando as novas ideias são ligadas a informações ou conceitos já existentes na

estrutura cognitiva do indivíduo. Ou seja, a aprendizagem significativa ocorre quando uma nova informação se relaciona com o conhecimento já existente no indivíduo, de maneira que contribua para o desenvolvimento e a construção de um novo conhecimento. E a partir deste estudo fica evidente que jogos digitais são “uma nova ideia”, pois cada informação nova proporcionada ao educando promove uma mudança em seu aprendizado, fazendo com que desempenhe suas habilidades e expresse sua autonomia, possibilitando a construção de um novo conhecimento. Além disto, é importante destacar que os jogos são excelentes para o reconhecimento de regras, desenvolvem diversas habilidades de ordem mental e física.

Os jogos contribuem também para a formação da autonomia, da criatividade, da oralidade, possibilitando a assimilação e a experimentação de situações diversas (VIANA, 2005). Segundo Ciríaco, Rangel e Silveira (1989, p. 4; apud Vygotsky, 2012), através do brinquedo, a criança aprende agir numa esfera cognitivista, sendo livre para determinar suas próprias ações. Diz ainda que “(...) estimula a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, proporcionando o desenvolvimento de linguagem, do pensamento e da concentração”.

Ao trabalhar com jogos através das mídias digitais na prática de sala de aula, o professor, promove o ato do jogar e estas manifestações contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem do educando, pois ao desenvolver a manifestação do jogar a criança se coloca diante de uma situação de diversão, criatividade, autonomia, de expressão de sentimentos e emoções, que oportunizam descobertas de soluções para os mais variados problemas. Através do jogo a criança desenvolve suas estruturas mentais a partir da autoria do pensar, quando quer resolver o problema encontrado na situação vivida. Santos Filho (2010), diz que o simples fato de jogar desenvolve habilidades nos aprendizes, úteis para o desenvolvimento de outras atividades, tais como a leitura e a escrita. Já para Alves (2004), os jogos contribuem para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo dos sujeitos. Estas contribuições deixam evidente, que ao promover uma prática que estimule o ato de jogar, possibilita ao educando uma aprendizagem envolvente e significativa para o desenvolvimento da aquisição da escrita.

### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este trabalho de conclusão se trata de um estudo de pesquisa documental, passando por uma revisão bibliográfica sendo desenvolvido com base em estudos e pesquisas, observações e experiências com jogos e mídias na educação através da análise de sites, softwares, revistas, jornais, livros e relatórios procurando se evidenciar a importância da inserção do mundo digital no ambiente escolar e na vida dos alunos.

Perpassa pela vivência e experiência da desvalorização do trabalho com as mídias nos dois ambientes escolares onde a cursista leciona, onde uma direção não deixa os professores usarem as mídias por julgar que será desviado das funções escolares de aprender e ensinar, e na outra unidade onde o laboratório de informática virou depósito, sendo a partir daí que este estudo criterioso, vem buscar fundamentos teóricos durante a realização do curso, na pesquisa em sites, bibliotecas e trabalhos publicados, perpassando por manuseios de equipamentos como alternativas de trabalhos.

Para que o estudo fosse possível, houve estudos de sites, aplicativos assim como um levantamento bibliográfico sobre as influências da utilização de jogos e mídias digitais no processo de alfabetização e letramento tendo como referencial teórico os autores como, Moram (2000) e Almeida (2002), que nos mostram em seus estudos as ricas possibilidades que os educadores encontram ao mudarem de postura em seu dia a dia nas escolas e em suas práticas pedagógicas, quando lançam do mão do uso de tecnologias como o computador.

E, ao considerarmos que nossos alunos vivem em um mundo digital, onde esta cultura faz parte de sua rotina, utilizar estes conhecimentos, interesse e recursos em sala de aula nos trará um rico recurso e ferramenta que vem auxiliar no processo de ensino aprendizagem.

#### 4. CONTRIBUIÇÕES DO ESTUDO

As crianças na fase de alfabetização aprendem com mais significado quando estão interagindo e brincando, este estudo nos mostrou o quanto o lúdico nesta fase é importante, justificando-se aí o uso das mídias e jogos digitais no processo de alfabetização e letramento, lembrando que há uma variedade de recursos disponíveis gratuitamente na internet, o que favorece o trabalho do professor em selecionar e adequá-los as suas realidades, necessidades e interesses dos alunos.

Por tanto, as mídias e jogos digitais, podem ser utilizados em busca de práticas educativas ajudando a transformar os ambientes escolares em ambientes lúdicos de aprendizagens educacionais significativas para os educandos, estimulando e enriquecendo as práticas escolares e o processo de ensino aprendizagem.

Um trabalho educacional realizado com mídias e jogos digitais, podem favorecer positivamente para que o processo de alfabetização e letramento, aconteça de maneira significativa para o educando.

Podemos elencar aqui as contribuições que este estudo nos traz quanto ao uso das TICS no ambiente escolar, e o que elas podem possibilitar ao educando:

- O educando assuma um papel ativo, e possa tomar decisões dentro deste processo.
- O educando tenha acesso a informações legíveis, bem como aprenda a utilizá-los adequadamente.
- O educando através o manuseio e uso das mídias e jogos digitais possam desenvolver o senso do senso crítico e estimulando o pensamento e a aprendizagem.
- O educando seja instigado através do imaginário a criar e buscar alternativas para superar os desafios propostos, desenvolvendo assim aprendizagens significativas.
- O educando participa de atividades que elaboração do raciocínio lógico e memorização.

- O educando através do uso das mídias e jogos digitais tem a oportunidade de utilizar e estimular a criatividade, o espírito investigativo, colaborativo e observador de maneira lúdica e recreativa, favorecendo o processo de alfabetização e letramento.

Outro aspecto importante que o estudo nos apresenta, está na postura e no planejamento dos professores e na sua necessidade e estudo constante frente as novas tecnologias para que possam utiliza-las no ambiente escolar. Nos mostrando o quanto é importante é planejar, replanejar e organizar o processo de ensino aprendizagem, de forma que utilizem em sua rotina as mídias e jogos digitais de maneira adequada e com intencionalidade, auxiliando desta maneira a formar alunos criativos, ativos, que participem ativamente da sua construção de conhecimento, possibilitando aprendizagens significativas.

Este estudo não tinha como objetivo criar um jogo e mídia digital, ou analisar alguma turma de alfabetização em específico, e sim mostrar as possibilidades e procurar abrir portas no espaço escolar, fundamentando as possibilidades positivas que o uso destes recursos pode trazer para o espaço escolar, pois enquanto professora e supervisoras ouvem de diretores, outros supervisores e até colegas professores, que “fulano” vive no laboratório de informática matando tempo, dando joguinhos para os alunos. Futuramente faremos um trabalho de pesquisa com alunos de alfabetização partindo do uso dos jogos e mídias digitais, analisando as aprendizagens, a socialização e criatividade que estes podem favorecer. Podemos dizer que este estudo contribuiu grandemente, pois agora que temos fundamentos e argumentos para abrir as portas em nossas escolas para que possamos demonstrar as possibilidades deste trabalho junto a equipe diretiva e colegas professores, procurando tirar este pensamento preconceituoso quanto ao uso das mídias na alfabetização dos estudantes.

#### **4.1 Jogos, mídias, aplicativos e a construção da leitura, escrita e letramento**

Como visto anteriormente por Ferreiro e Teberosky (1985), a partir dos níveis de escrita, as crianças iniciam seu contato com a escrita desde cedo, seja com rabiscos, garatujas ou desenhos, e por viver em um mundo letrado, pois nas suas interações com o mundo que a cerca, sendo na rua, na sua vivencia com amiguinhos, vizinhos, assistindo

televisão, etc. esta imersa ao ambiente de escrita, leitura e vivencia situações de letramento. Portanto se evidencia a importância de proporcionar, ao educando, um ensino que tenha como envolvimento práticas sociais de leitura e escrita, como no jogo Duelo das Letras, do site digipuzzle.net, onde os alunos podem interagir um com o outro através do lúdico estão aprendendo, socializando e se divertindo, proporcionando uma aprendizagem participativa e colaborativa.

Figura 1 – Ilustração do jogo digital “Duelo das letras”



Fonte: Site Duelo das Letras (2019)<sup>1</sup>.

Citando Kleiman (1995, p.19) “podemos definir hoje o letramento como um conjunto de práticas sociais que usam a escrita, enquanto sistema simbólico (...)”, e considerando este pensamento, podemos dizer que o uso das mídias e jogos digitais no processo de ensino aprendizagem só vem a enriquecer e favorecer a construção do processo de ensino aprendizagem, tornando este um momento lúdico e significativo.

Conforme citado em Lopes (2010, p.6) “Ambiente alfabetizador: fazer da sala de aula um espaço onde ricos estímulos de aprendizagem estejam sempre presentes. É um ambiente que promove um conjunto de situações de uso real de leitura e de escrita, em que os educandos têm a oportunidade de participar.” E ao proporcionarmos um ambiente favorável ao uso das mídias e jogos digitais, estaremos proporcionando uma aprendizagem onde o educando seja agente e não passivo neste processo.

<sup>1</sup> Disponível em:

<[https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/letterbattle\\_pt.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/palavras/index.htm](https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/letterbattle_pt.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/palavras/index.htm)> Acessado em 20 out. 2018.

Ribeiro, Cafiero e Coscarelli (2004) defendem em seu artigo sobre Alfabetização e Jogos digitais que,

[...] jogos podem ser muito eficientes na aprendizagem, deveriam, portanto, ser também explorados nas atividades educativas, pois baseados em uma tecnologia divertida, atraente e interativa, devem gerar melhores resultados que muitas atividades escolares tradicionais descontextualizadas, fundamentadas na repetição e na memorização excessivas e pouco significativas para a criança. (RIBEIRO, CAFIERO E COSCARELLI, 2004, p. 1).

As mídias e jogos digitais podem aproximar a escola a uma nova realidade, realidade na qual a maioria de nossos alunos são participes, vistos que os celulares, tablets, computadores e vídeo games fazem parte da sua rotina, e esta aproximação torna o aprendizado escolar mais significativo e atrativo, onde estaremos aprendendo a conhecer e ver esta nova cultura, a cultura digital, pois é através das mídias e jogos digitais que muitos de nossos alunos tem seu primeiro contato com equipamentos eletrônicos, tendo seu início e acesso ao mundo da tecnologia.

Os jogos e mídias digitais podem auxiliar de forma construtiva e importante o processo de alfabetização e letramento, quando este é planejado e utilizado de maneira consciente pelo professor, como no exemplo abaixo, no jogo Descubra qual é a Palavra, onde o estudante é convidado a pensar e refletir sobre as letras e sons que compõem as palavras, de forma lúdica, é um jogo colorido e interativo, onde a cada acerto há sons e carinho alegre motivando o aluno a tentar novamente.

Figura 2 – Ilustração do jogo digital “Descubra qual é a Palavra”



Fonte: Site Descubra qual é a Palavra (2019)<sup>2</sup>

Segundo M. Prensky, baseado numa pesquisa dos neurocientistas da University de Rochester, C. Shawn Green e Daphne Bavelier, devemos considerar que a “Aprendizagem baseada nos Jogos” têm um efeito positivo e melhoram a atenção seletiva e visual dos alunos (PRENSKY, 2003), sendo assim podemos considerar os jogos através das mídias digitais como uma oportunidade de proporcionar aos alunos momentos de aprendizagens em que se envolvam de maneira lúdica e interativa no processo educacional, para tanto o fazer pedagógico tem que ser repensando, assim como nosso olhar para vislumbrar as possibilidades pedagógicas das mídias digitais.

Portanto, os jogos e mídias digitais possibilitam interação com as práticas sociais de leitura e escrita de maneira desafiadora, lúdica e significativa, uma didática de “alfabetizar brincando”, como coloca Morais (2005). Segundo Leal, Albuquerque e Leite (2005), os jogos são classificados em três grupos, que são: jogos de análise fonológica, jogos que ajudam a refletir sobre os princípios do Sistema alfabética e jogos que ajudam a sistematizar as correspondências grafo fônicas e a desenvolver fluência de leitura.

Os jogos de análise fonológica: tem como objetivo fazer a criança perceber os seguimentos sonoros da palavra, ou seja, refletir sobre as rimas, imagens e palavras, fazendo relações entre elas. Jogos que ajudam a refletir sobre os princípios do sistema alfabético: o objetivo desse jogo é fazer as crianças conhecerem as letras do alfabeto e seus nomes e perceber que as palavras são formadas por sílabas. Esta modalidade de jogos ajuda a sistematizar as correspondências grafo fônicas e a desenvolver fluência de leitura: esse jogo busca sistematizar as correspondências grafo fônicas, (relação entre fala e escrita), ou seja, relacionar letra e som – perceber os segmentos sonoros da palavra. Muitos jogos a serem utilizados para uma prática em sala de aula que podem possibilitar estas aprendizagens estão disponíveis no ambiente digital, e muitos deles são gratuitos e se selecionados adequadamente, irão se encaixar nas categorias citadas a cima, pois permitirão o reconhecimento de letras a partir dos sons emitidos pelo jogo, associação de imagem com a palavra, o reconhecimento de letras do alfabeto diferenciando consoantes de vogais, construção de palavras a partir das sílabas, entre

---

<sup>2</sup> Disponível em: <[https://www.digipuzzle.net/minigames/monsterhangman/monsterhangman\\_pt.htm](https://www.digipuzzle.net/minigames/monsterhangman/monsterhangman_pt.htm)> Acesso em 20 de out. 2018.

tantos outros a se buscar online. Considerar estas contribuições é de grande importância para os alunos que estão no início do processo de alfabetização, pois faz com que a prática se torne atraente e significativa. Como jogos encontrados do site do site Ludo Educativo, neste site encontramos jogos como Ludo educativo, este jogo tem vários níveis de aprofundamento que vão do nível 1 ao 5, onde o educando pode escolher um carro e após escolha inicia-se uma corrida, aonde vai avançando conforme supera os desafios estipulados, como identificar letra inicial do nome de imagens, ligar palavras que se iniciam com a mesma letra ou sílaba, ordenar as sílabas para formar o nome da imagem que aparece, dentre outras.

Figura 3 – Ilustração do jogo digital “Ludo Primeiros Passos”



Fonte: Site Ludo Primeiros Passos (2019).<sup>3</sup>

Segundo m. Prensky (2003), baseado numa pesquisa dos neurocientistas da University de Rochester, Cc. Shawn Green e Daphne Bavelier, devemos considerar que a “aprendizagem baseada nos jogos” têm um efeito positivo e melhoram a atenção seletiva e visual dos alunos.

Diante destas constatações observa-se a relevância de desenvolver um trabalho a partir de jogos e de como auxiliam no desenvolvimento do educando para a aquisição da linguagem. Ao desenvolvermos um trabalho com as mídias digitais, ampliamos horizontes os nossos e de nossos alunos para além dos muros das escolas, trazendo o mundo para dentro do ambiente escolar, aproximando a realidade e o contexto social de

<sup>3</sup> Disponível em <http://www.ludoeducativo.com.br/pt/play/ludo-primeiros-passos>. Acesso em 8 de nov. 2018.

nossos alunos assim como o meio e a cultura em que a escola esta inserida, a resignificando desta forma.

#### **4.2 Como e o que as crianças aprendem com os jogos digitais**

Quando o professor leva seus alunos para o laboratório de informática, muda o ambiente que eles estão acostumados, onde realizam atividades e muitas vezes sem entusiasmo e motivação pelo que estava sendo proposto, e com esta mudança de ambiente possibilita uma vivencia diferenciada e interativa e lúdica motivando, auxiliando desta forma no processo de ensino aprendizagem mais significativo e dinâmico, o mesmo acontece quando o professor propõem dentro do espaço de sala de aula, atividades com mídias digitais portáteis como tablets e celulares, pois o espaço se transforma em um espaço de aprendizagem interativa. Ribeiro, Cafiero e Coscarelli (2004) defendem em seu artigo sobre alfabetização e jogos digitais que:

Jogos podem ser muito eficientes na aprendizagem, deveriam, portanto, ser também explorados nas atividades educativas, pois baseados em uma tecnologia divertida, atraente e interativa, devem gerar melhores resultados que muitas atividades escolares tradicionais descontextualizadas, fundamentadas na repetição e na memorização excessivas e pouco significativas para a criança. (RIBEIRO, CAFIERO E COSCARELLI, 2004, p. 1).

Constata-se assim, que ao sair da sala de aula e partir para um novo ambiente, ou ao transformá-lo em um ambiente digital e interativo, a criança deixa de ter atividades tradicionais descontextualizadas, e passa a ser inserida em um ambiente que permite a diversidade, tendo como apoio a tecnologia divertida. Uma criança em processo de construção da escrita necessita de uma proposta atraente, divertida e interativa que possibilite melhores resultados, afirmam Ribeiro, Cafiero e Coscarelli (2004). Os jogos e as mídias digitais, permitem esta experiência, e possibilitam que o planejamento e os objetivos pedagógicos sejam alcançados de maneira lúdica e criativa, como por exemplo: a contribuição para a construção da leitura e escrita, através de reconhecimento de letras e palavras, definição de desenhos, sons, e até possibilita o desenvolvimento pelo gosto da leitura, através de APPs que possibilitam uma leitura dinâmica ou até ouvir histórias, poemas e músicas de maneira interativa, que possibilita o acompanhamento da escrita e seu reconhecimento, como no APP

Crianceiras e como nos outros APPs cujos links estão em anexos no final deste trabalho, o Crianceiras apresenta dez poemas musicados pelo compositor Márcio de Camillo e iluminuras de Martha Barros, filha do poeta, através de Clipes com poemas musicados, Poesias em um caderno com quatro poemas se tornam brinquedos, pois em cada texto tem palavras interativas, é possível desenhar e capturar imagens do aplicativo.

Figura 4 – Ilustração do jogo digital “Crianceiras”



Fonte: Site Crianceiras (2019).<sup>4</sup>

Possibilita também meios e espaço para que a diversão e socialização não fiquem de fora deste processo de alfabetização, pois o trabalho de ensino aprendizagem aqui acontece de maneira lúdica, possibilitando aos educando uma aprendizagem significativa através de momentos que possa aprender brincando. Neste contexto os jogos contribuem para a construção da escrita, pois como diz Cócó e Hailer (1996), os jogos com letras, som e palavras na fase inicial de alfabetização trazem benefícios que possibilitam educandos que estabeleçam os valores sonoros entre sons e letras, sendo assim, adquirem os valores sonoros exigidos para compreensão do sistema da escrita, como os exemplos de jogos e mídias digitais apresentados neste trabalho.

Desta forma lançando mão do uso das TICs no processo de ensino aprendizagem, o professor estará desenvolvendo o conteúdo e proces favorecendo a construção do conhecimento, utilizando estes de instrumentos ricos em possibilidades, como afirma, Cócó e Hailer (1996), que os jogos digitais proporcionam novas

<sup>4</sup> Disponível em:

<<https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.webcoregames.crianceiras>>. Acesso em 18 de out. 2018.

maneiras de alfabetizar, sem deixar de explorar as necessidades e exigências que um aprendiz em processo inicial da aquisição da escrita necessita.

Como exemplo, o Jogo da Rima, que através da associação de imagem, sons e letras deve-se ligar as palavras e imagens que rimam, proporcionando um trabalho com leitura, imagem e som que vai ajudar o educando a desenvolver consciência fonológica, fazendo com que pense e reflita nos sons das letras, palavras e vá percebendo que as mesmas letras podem ser utilizadas em outras palavras, e que elas podem começar ou terminar com mesmo som.

Figura 5 – Ilustração do jogo digital “Jogo das Rimas”



Fonte: Site Jogo das Rimas (2019).<sup>5</sup>

São inúmeras possibilidades para se desenvolver um trabalho pedagógico a partir das mídias e jogos digitais, que deem suporte ao processo de alfabetização e letramento, visto que as tecnologias digitais possibilitam ao professor um planejamento dinâmico e cheio de possibilidades de criação e flexibilidade, que vão possibilitar aos educandos um processo ativo e construtivo de aprendizagem, que constam jogos de colorir, os que desenvolvem a coordenação, o raciocínio lógico, leitura e produção escrita, todos estes requisitos básica para um bom processo de alfabetização, como as sugestões de jogos e aplicativos que seguem em anexo neste estudo. E segundo Couto:

A concepção de aprendizagem como processo ativo não exclui, contudo, que a construção pelas crianças do seu próprio conhecimento e a capacidades possa ser medida, não apenas por intervenções adequadas e apoio adequado dos professores e colegas, mas também de software educativo. Por outras palavras, um poderoso ambiente de aprendizagem por computador caracteriza-se, por um lado, por um correto equilíbrio entre aprendizagem pela

<sup>5</sup> Disponível em:

[https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/connectpieces\\_rhyme\\_pt.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/palavras/index.htm](https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/connectpieces_rhyme_pt.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/palavras/index.htm). Acesso em 8 de nov. 2018.

descoberta e exploração pessoal e, por outro, pelo apoio sistemático tendo sempre as diferenças individuais, necessidades e motivações. (COUTO, 1992, p.95-96 apud SANTAROSA, 2010 p. 33).

Destaco aqui a importância do agir e fazer pedagógico fundamentado, planejado e intencional, onde o professor, irá fazer intervenções pedagógicas que possibilitem a educando um ambiente de aprendizagem onde o uso de jogos e mídias digitais não sejam vazios e sim que possibilitem a trocas e produções conjuntas respeitando-se a individualidade. Como destaca a Secretaria de Educação de São Paulo em uma publicação, que se refere ao uso das mídias na educação infantil:

As mudanças que as tecnologias novas provocam no cotidiano da sociedade contemporânea, desde os primeiros momentos da infância, favorecem a construção de ambientes de aprendizagens que potencializam a descoberta, a comparação, a análise e resolução de problemas, bem como a participação, a colaboração e o protagonismo da criança. (SECRETARIA DE EDUCAÇÃO DE SÃO PAULO, 2008, p. 18)

Com o uso das mídias e jogos digitais o professor está proporcionando ao educando o acesso a um mundo de informações, e saber acessar e utilizar estas ferramentas é de fundamental importância, para tanto as intervenções e ações pedagógicas são de muito significativas para este processo, para que mundo interativo, possa vir a possibilitar ao educando sua própria reflexão e construção de aprendizagem. O que é reafirmado na publicação “As mídias no universo infantil um diálogo possível” da Secretaria de Educação de São Paulo:

A criança por meio da imaginação e da fantasia, onde o lúdico se faz presente, constrói conhecimentos e refaz a história. Este processo também é desencadeado pelo uso do computador e de diferentes mídias que aparecem no cotidiano infantil para serem usados, brincados e jogados. Busca-se, também, a compreensão do computador e diferentes recursos tecnológicos, enquanto meios constitutivos da exploração de sistemas de representação da escrita junto às experiências sócio-culturais das crianças, que são evidenciadas através da oralidade. (SECRETARIA DE EDUCAÇÃO DE SÃO PAULO, 2008, p. 19).

As mídias e jogos digitais aproximam o mundo da criança para o espaço escolar, e possibilitam uma conversa e interação da criança, professor e todos os envolvidos com o mundo em que a escola está inserida, favorecendo de maneira lúdica e interativa a aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo, como destaca secretaria de educação de

São Paulo (2018, p.) As linguagens midiáticas no universo infantil são recursos que possibilitam a todos os envolvidos na ação pedagógica a exploração de outros modos de ler por meio de imagens, Ícones, textos... (SÃO PAULO, 2008, p. 19). Estes recursos levam a descobertas, que favorecem novos meios e formas de comunicação, interação e trocas entre os adultos e as crianças, assim como a possibilidade do de maneira lúdica, aprender brincando, e desta forma percebendo através do brincar os usos e função da escrita e leitura nos múltiplos contextos que as mídias e jogos digitais possibilitam, trazendo para o ambiente escolar novos recursos que favorecem novas descobertas de maneira inovadora e atuais de aprendizagens, tendo o professor como ator principal, o qual vai através de seus estudos, práticas e planejamento possibilitar ações as quais respeitem os educandos como sujeitos sociais e de direitos, considerando-os seres atuantes, capazes de agir e pensar criativamente, participativos e de maneira crítica. Podendo-se utilizar como recursos jogos como e apps como:

### SUPER ABC PARA CRIANÇAS

Neste aplicativo<sup>6</sup>, é possível possibilitar ao educando uma aprendizagem divertida, pois enquanto brinca vai conhecendo o alfabeto, visualizando a as imagens e letras, vai se ouvindo a pronuncia das letras, tem a possibilidade de pintar com os dedos das letras. Para aparelhos com Android.

Figura 6 – Ilustração do jogo Super ABC para crianças



Fonte: Site Super ABC para crianças (2019).<sup>7</sup>

<sup>6</sup> Produzido por Bini Bambini.

<sup>7</sup> Disponível em: < <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.binibambini.abc>>. Acesso em 15 de nov. 2018.

## SILABANDO

Neste aplicativo<sup>8</sup> é desenvolvido um trabalho com sílabas simples e complexas (maiúsculas, minúsculas e cursivas), possui palavras e imagens para cada sílaba, e a pronúncia das mesmas. Neste jogo há a apresentação das sílabas, possibilidade de montar as sílabas e ilustração, completar a palavra com a sílaba que falta, pode-se também escutar a sílaba e tentar descobrir qual é a correta, palavras separadas em sílabas e clicar na imagem correta e o número de sílabas de cada palavra.

Figura 7 – Ilustração do app Silabando



Fonte: Site Silabando (2019).<sup>9</sup>

<sup>8</sup> Produzido por Apps Bergman.

<sup>9</sup> Disponível em:

<<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appsbergman.silabando>> Acesso em 15 de nov. 2018.

## FORMA PALAVRAS

Neste aplicativo<sup>10</sup> os alunos deverão organizar as lâmpadas, até formar a palavra indicada pelo desenho, como se estivessem trabalhando com letras móveis, pode-se trabalhar individual ou em duplas. Com objetivos de desenvolver e aprimorar a leitura e escrita, reconhecer as diferenças sonoras entre as palavras, entre outros objetivos, que irão variar conforme planejamento do professor.

Figura 8 – Ilustração do app Forma palavras



Fonte: Site Forma Palavras (2019).<sup>11</sup>

<sup>10</sup> Produzido por Escola Games.

<sup>11</sup> Disponível em:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.escolagames.FormaPalavras>. Acesso em 15 de nov. 2018

## CAÇA PALAVRAS

Neste aplicativo<sup>12</sup> os alunos deverão caçar as palavras no tabuleiro entre as letras que nele constam, possui vários nível de dificuldade, que variam do fácil ao extremo, e quando se deparam com alguma dificuldade ele possibilita ajuda aos educandos.

Figura 9 – Ilustração do app Caça-palavras



Fonte: Site Caça Palavras (2019).<sup>13</sup>

<sup>12</sup> Produzido por Appquiz.

<sup>13</sup> Disponível em:

< [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.edujoy.Word\\_Search](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.edujoy.Word_Search)>. Acesso em 15 de nov. 2018.

## AS FADAS ATRAPALHADAS

Este aplicativo<sup>14</sup> apresenta uma história de infantil, que é uma releitura de A Bela Adormecida, este aplicativo, favorece o desenvolvimento da leitura e a criatividade. Com o objetivo de despertar o interesse, a atenção, a curiosidade e a vontade de escutar histórias e também de ser leitor.

A Escola Games, possui outros apps de histórias infantil, disponíveis no Google Play.

Figura 10 – Ilustração do app As fadas atrapalhadas



Fonte: Site As Fadas Atrapalhadas (2019).<sup>15</sup>

<sup>14</sup> Produzido por Escola Games.

<sup>15</sup> Disponível em:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.escolagames.asFadasAtrapalhadas>. Acesso em 15 de nov. 2018.

## PALAVRA CANTADA OFICIAL

No aplicativo Palavra cantada oficial: brincando com palavras, produzido por Sioux, os alunos poderão assistir clipes, utilizar o jogo das letras onde basta tocar nas letras e formar as palavras ao som da música, tem também jogo da memória par trabalhar e desenvolver o raciocínio e desenhos para colorir.

Figura 11 – Ilustração do app Palavra cantada oficial



Fonte: Site Palavra Cantada: Brincando com as Palavras (2019).<sup>16</sup>

<sup>16</sup> Disponível em:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.brincandopalavrash>. Acesso em 15 de nov. 2018.

Esta construção acontece quando o professor lança mão de instrumentos como mídias e jogos digitais, os quais irão favorecer e possibilitar a estimulação da imaginação e criatividade, mediando a exploração de atividades individuais ou coletivas, onde os educandos possam explorar, criar soluções, colaborando uns com os outros e com o professor, revisando desta forma sempre seus pensamentos, hipóteses e conhecimentos, na procura da melhor solução para os desafios que lhes são apresentados. Como afirma Ferreiro (2001 citada por Teberosky, 2004 p. 155 apud SANTAROSA, p. 235): “[...] novos recursos tecnológicos podem dar lugar a novos processos cognitivos que a escrita manuscrita, nem a leitura em papel tinham permitido”.

Sabendo-se que a alfabetização é a construção do processo e capacidade de codificar e decodificar o código linguístico, assim como ser capaz de aplicá-lo em seu dia a dia, e que alfabetizar letrando, é ensinar a ler e escrever no contexto das práticas sociais da leitura e da escrita, e com o uso das tecnologias no ambiente escolar estaremos favorecendo também, o letramento digital, visto que ao utilizar as práticas de letramento, utilizando-se as mídias e jogos digitais, pode-se auxiliar e impulsionar o fazer pedagógico assim como todo o processo de ensino aprendizagem.

Como cita Santarosa (2010), “Da alfabetização para a alfabetização digital e, destas, para as práticas de letramento, estes são os novos desafios que a escolarização assumiu.” Este desafio é grande, visto as dificuldades e escassez tecnológicas existentes nas escolas, porém, há sempre meios e caminhos a serem traçados, os quais podem possibilitar o uso das tecnologias, como por exemplo, o uso de projetor, o uso de celulares e tablets dos próprios alunos, o compartilhamento dos equipamentos existentes de forma conjunta, para tanto os professores precisam estar sempre em constante busca, em constante estudo, planejamento, replanejamento, assim como flexibilidade nas suas ações e fazer pedagógico.

Neste processo, o professor tem um papel fundamental e de grande importância, o papel de ser mediador das aprendizagens, dos alunos com o objeto de conhecimento e das interações que vem neste processo, com uma proposta de trabalho que buscam estimular o lúdico e a criatividade, fazendo com que as mídias e jogos digitais através de suas funcionalidades e recursos sejam percebidos como uma maneira lúdica e gostosa de aprender, numa prática exploratória e interativa. Pois a criança aprende

brincando, e quando os jogos e as mídias digitais são inseridos no contexto do brincar, estamos os considerando como objetos de aprendizagens. Segundo a secretaria de Educação São Paulo.

Há um diálogo possível das tecnologias e suas diferentes linguagens, porém nem sempre entendido como objeto de aprendizagem. É preciso um olhar mais atento para o uso desses recursos, a fim de que não se cristalizem numa prática esvaziada de intenções (SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE SÃO PAULO, 2008, p. 90).

Agindo assim o professor estará contribuindo para que os educandos tenham inúmeras possibilidades de comunicação, organização de suas ideias e pensamentos, que favoreçam novas aprendizagens e conhecimentos, de se expressarem criativamente, de se socializar, conviver, brincar e aprender, ampliando desta maneira seu desenvolvimento afetivo, cognitivo e suas experiências, bem como o desenvolvimento da sua motricidade fina, de sua imaginação, criativo e comunicativo.

## 5 CONCLUSÃO

Diante do estudo apresentado fica claro o quão importante e necessário se faz a introdução do uso das mídias e jogos digitais no ambiente escolar, como uma metodologia e recursos pedagógicos. Favorecendo e possibilitando aproximar o fazer pedagógico e a realidade escolar a realidade da sociedade em que a escola está inserida.

As mídias e jogos digitais vem contribuir para um processo alfabetização e letramento e inserção ao letramento digital, mais voltado para a realidade em que as nossas crianças estão inseridas, considerando que as tecnologias fazem parte da rotina e dia a dia de todos.

A educação escolar está carente de recursos que despertem o interesse e a criatividade dos educandos, e o professor desempenha um papel fundamental e importante para uma mudança de paradigma e de postura no processo de ensino aprendizagem, pois sua ação e fazer pedagógico norteiam todo este processo.

E este processo só poderá acontecer verdadeiramente quando o professor se colocar como mediador, pois o seu fazer pedagógico que vai direcionar o uso adequado das mídias na busca de uma pratica que inclua, interaja e seja aberta as necessidades do aluno e a mudanças. Tendo em vista que o seu planejamento deva incluir o uso das mídias com os objetivos da alfabetização e do letramento, procurando despertar nos alunos o prazer e o gosto pelas aprendizagens escolares, tornando as significativas e atraentes para os educandos.

Neste sentido, o professor deve apropriar-se destas novas tecnologias, preparar-se e estar disposto a enfrentar os desafios que poderão encontrar pelo caminho, procurando responsabilizar-se de maneira criteriosa, consciente e ativa para este processo de alfabetização, letramento e letramento digital, possa vir a acontecer no ambiente escolar, tendo fundamentos, planejamento e disposição para lutar e buscar alternativas para este trabalho.

O trabalho desenvolvido com o uso de jogos e mídias digitais, só vem a acrescentar e favores a aprendizagem no que tange a aquisição da leitura e escrita dentro de um contexto de letramento, pois ajuda a dar sentido e significado a este processo. E estes recursos estão ai disponível para serem utilizados pela sociedade e pela escola de maneira a favorecer a aprendizagem dos educandos.

A pesquisa bibliográfica, a exploração e estudo de alguns jogos digitais, vieram fundamentar e esclarecer, que é possível realizar um trabalho de alfabetização e letramento tendo como recursos o uso das TIC's, pois ao possibilitar que os estudantes explorem, manuseiem e vivenciem no ambiente escolar estes objetos de aprendizagem, se abrindo a possibilidade de melhorias na aquisição do conhecimento, que pode acontecer de maneira lúdica, criativa e dinâmica, fazendo com que se tornem atores no processo de ensino aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game over: Jogos eletrônicos e violência**. Tese de Doutorado, (Mestrado em Educação), Programa de Pós-Graduação em Educação Universidade Federal da Bahia, Bahia, 2004.

AUSUBEL, David. **Aquisição e retenção de conhecimento: uma perspectiva cognitiva**. Tradução: Lígia Teopisto. Lisboa: Plátano Edição Técnicas, 2003.

CIRÍACO, Elias de Lima; RANGEL, Ana Cristina Souza; SILVEIRA, Sidnei Renato. **Utilização de jogos digitais para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático**. V. 1, Canoas: Ed. Revista de Educação Ciência e Tecnologia, 2012. Disponível em: <  
<http://w3.ufsm.br/frederico/images/JogoEducativoDigitalparaApoioaoAprendizadodeMatematica.pdf>> Acesso em 15 jun. 2018.

FERREIRO, Emilia e TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

FREITAS, Maria Teresa. **Letramento digital e formação de professores**. Educ. rev., Belo Horizonte, v. 26, n. 3, p. 335-352, Dez. 2010. Disponível em: <  
[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-46982010000300017&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-46982010000300017&lng=en&nrm=iso)> acesso em 17 jun. 2018,

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação**. Campinas, SP: Papirus, 2007 KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 9. ed. São Paulo: Papirus, 2012.

KLEIMAN, Ângela, **Os Significados do Letramento**. Campinas, São Paulo: Mercado de Letras, 1995.

LEAL, Telma Ferraz; ALBUQUERQUE, Eliana Borges; LEITE, Tânia Maria Rios. Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?). In: MORAES, Arthur Gomes de; ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de; LEAL, Telma Ferraz. (Orgs.). **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. p. 111-132.

MORAN, J. M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 6 ed. Campinas: Papirus, 2000.

OROZCO GÓMEZ, Guillermo. **Comunicação e educação**. São Paulo: Moderna, 1998.

PAPERT, Seymour. **A Máquina das crianças: Repensando a Escola na Era da Informática.** Ed. Ver. Porto Alegre, Artes Médicas, 2008. (Original de 1993).

RIBEIRO, Andréa Lourdes. **Aquisição da Escrita na Era Virtual: Incorporando os Jogos Digitais Online.** Anais do SILP. Volume 2. Número 1. Uberlândia: EDUFU, 2012.

RIBEIRO, Andréa Lourdes. CAFIERO, Delaine. COSCARELLI, Carla Viana. **Alfabetização e Jogos Digitais em Ambiente Interativos Multimodais,** 2004 Disponível em: < <https://docplayer.com.br/16244568-Alfabetizacao-e-jogos-digitais-em-ambientes-interativos-multimodais.html>> Acessado em: 01nov.2018.

SANTAROSA, Lucila Maria Costi (org), **Tecnologias Digitais Acessíveis.** Porto Alegre: JSM Comunicação LTDA, 2010.

SANTOS FILHO, José Walter. **Jogo eletrônico como um objeto de aprendizagem visando à aprendizagem significativa: uma experiência com a análise combinatória.** 1º ed., São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2010.

São Paulo (SP). Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Orientação Técnica. **Mídias no universo infantil: um diálogo possível** / Secretaria Municipal de Educação – São Paulo : SME / DOT, 2008.

SAVI, Rafael. ULBRICHT, Vania Ribas. **Jogos digitais educacionais: benefício e desafios.** Porto Alegre: CINTED-UFRGS, 2008.

SOARES, Magda. **Novas práticas de leitura e escrita: Letramento na cibercultura.** Campinas: Universidade de Campinas – Unicamp, 2002.

SOARES, M. **Letramento: um tema em três gêneros.** 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

SOARES, M.B. **Letramento e alfabetização: as muitas facetas.** (mimeo). 26ª. REUNIÃO ANUALDA ANPED – GT Alfabetização, Leitura e Escrita, 2003.

SOUSA, Robson Pequeno de; MOITA, Filomena; CARVALHO, Ana Beatriz Gomes (Orgs.). **Tecnologias digitais na educação.** Campina Grande: EDUEPB, 2011.

TEBEROSKY, Ana e Colomer, Tereza. **Aprender a ler e escrever: uma proposta contrutivista.** Porto Alegre, Artmed, 2003.

VIANA, Claudemir Edson. **O lúdico e a aprendizagem na cibercultura: jogos digitais e internet no cotidiano infantil.** Tese Doutorado. ECA/USP, 2005.

VYGOTSKY, L. S. O papel do Brinquedo no desenvolvimento. In: **A Formação Social da Mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1989. P. 106-118.

XAVIER, Antonio C. dos Santos. **Letramento Digital e Ensino.** 2012. Disponível em: <<http://www.nehte.com.br/artigos/Letramento-Digital-Xavier.pdf>> Acesso em 3 nov. 2018.



- Formando Palavras - <https://www.jogosdaescola.com.br/play/index.php/escrita/1539-formando-palavras-ii> -
- Jogo da Memória Chiquititas - [http://www.jogos360.com.br/jogo\\_da\\_memoria\\_das\\_chiquititas.html](http://www.jogos360.com.br/jogo_da_memoria_das_chiquititas.html) -
- Jogo do Alfabeto - <http://jogoseducativos.hvirtua.com.br/jogo-do-alfabeto/>
- Letroca - <http://www.jogos360.com.br/letroca.html>
- Manda letras - <http://portal.ludoeducativo.com.br/pt/play/manda-letra>
- Memória do Alfabeto - <http://jogoseducativos.hvirtua.com.br/memoria-alfabeto/>
- Mensagem Secreta - <https://www.jogosdaescola.com.br/play/index.php/escrita/1225-mensagem-secreta> -
- Monte a Palavra - <https://www.jogosdaescola.com.br/play/index.php/escrita/1262-monte-a-palavra-1> -
- Palavras Voantes - [http://www.jogos360.com.br/palavras\\_voantes.html](http://www.jogos360.com.br/palavras_voantes.html)
- Parquinho das vogais - <http://jogoseducativos.hvirtua.com.br/parquinho-da-vogais/>
- Pula ABC - <http://jogoseducativos.hvirtua.com.br/pulabc/>
- Separe em sílabas - <https://www.soportugues.com.br/secoes/jogos/jogo.php?jogo=4> -
- Sílabas e Figuras - <http://jogoseducativos.hvirtua.com.br/silabas-e-figuras/>
- Sininho Letras Escondidas - <http://www.jogosonlinegratis.org/jogoonline/sininho-letras-escondidas/> -
- Vogais e Figuras - <http://jogoseducativos.hvirtua.com.br/vogais-e-figuras/>
- Vogais e Figuras 2 - <http://jogoseducativos.hvirtua.com.br/vogais-e-figuras-2/>