

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

**Cíntia Lima Silva Barros**

**A IMPORTÂNCIA DA TECNOLOGIA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO  
E LETRAMENTO**

JUIZ DE FORA  
2019

**Cíntia Lima Silva Barros**

**A IMPORTÂNCIA DA TECNOLOGIA NO PROCESSO DE  
ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientador: Prof. Dr. Leonardo Ramos de Toledo  
Tutora: Prof<sup>ª</sup>. Gillian Mariana Luciano Volpato

JUIZ DE FORA  
2019

**Cíntia Lima Silva Barros**

**A IMPORTÂNCIA DA TECNOLOGIA NO PROCESSO DE  
ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovada em:

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Leonardo Ramos de Toledo

---

Gillian Mariana Luciano Volpato

---

Membro da banca

## **RESUMO**

Este relatório objetiva demonstrar a importância das ferramentas tecnológicas no processo de alfabetização e letramento. Existem inúmeros recursos possíveis de serem realizados por docentes no processo de alfabetização, atingindo as expectativas e objetivos propostos. O relatório enfatiza a presença da gamificação na educação como auxílio no processo, apresentando uma breve reflexão sobre o uso da tecnologia nas escolas atualmente, visto que nossos alunos são nativos digitais acostumados a conviver com os jogos e fazer uso destes. Nesse sentido, foram realizadas entrevistas escritas e com captação de áudio relatando o posicionamento de alguns professores com diversas visões sobre o tema, sendo também relatado aulas observadas, em que a utilização dos variados recursos tecnológicos apoiam o processo de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Gamificação. Educação. Alfabetização. Jogos digitais

## **SITE**

<https://sites.google.com/view/cintiamidia/sobre>

## 1. INTRODUÇÃO

A alfabetização é um momento importante de descoberta do mundo para as crianças. Nesse período, somar recursos digitais às aulas podem ajudar a tornar o ambiente interativo, lúdico e também muito atrativo. As ferramentas não param de se multiplicar. De acordo com Magda Soares, o sujeito alfabetizado sabe ler e escrever, porém pode estar pouco habituado a usar essas habilidades no seu cotidiano. Já o indivíduo letrado possui domínio da leitura e da escrita nas mais diversas situações e práticas sociais, portanto, para um excelente trabalho alfabetizador, específicas ferramentas tecnológicas, utilizadas com criatividade e comprometimento, podem contribuir a favor da Educação. ( SOARES, 2012)

As tecnologias de comunicação e informação (TICs) modificaram a comunicação no mundo de forma significativa e também o nosso cotidiano, intervindo em diferentes esferas da sociedade. A compreensão do uso das novas tecnologias em sala de aula é um passo de grande relevância que visa aproximar o professor de um mundo midiático que propicia mais dinâmica no âmbito educacional.

Diante desse contexto, do uso das ferramentas tecnológicas no ensino, principalmente na fase de alfabetização, percebe-se que as mesmas vêm desacomodar e provocar novos conhecimentos ao educando. Com isso, pude desenvolver os produtos Gamificação na educação e Reportagem sobre o uso das tecnologias em sala de aula para conclusão do curso. Foram entrevistados professores alfabetizadores, realizando entrevistas com registros escritos e com captação de áudios, produzindo assim, um podcast sobre a importância e as dificuldades enfrentadas ao utilizar a tecnologia no espaço escolar e realização de um roteiro didático, indicando claramente os objetivos, o público alvo e o embasamento teórico do game *Ditado* utilizado por professores alfabetizadores, sendo estes produtos publicados em meu site.

Por ser a área em que atuo profissionalmente, como professora regente, e por ser admiradora da Educação, o curso Mídias na Educação proporcionou-me uma modificação de pensamento e orientou-me a utilizar a vários recursos desconhecidos por mim. Com os produtos, pude também, buscar mais informações reais e próximas dos professores alfabetizadores.

## 2-DESENVOLVIMENTO TEÓRICO

A avalanche de informação disponível torna necessário encontrar novas formas de ultrapassar os métodos tradicionais de ensino, assim como outras maneiras para encantar e motivar os alunos da nova geração nas atividades educacionais. (CASTELLS, 2007,p.18),

Normalmente, professores preocupados com a alfabetização tradicional esquecem-se de que cada criança tem seu tempo e precisam de estímulos para alcançar a alfabetização. Assim, acabam por deixar os jogos, a internet, o celular de lado, esquecendo-se que estes são instrumentos importantes de alfabetização. Entretanto, sabe-se que elementos da gamificação aplicados em atividades de aprendizagem podem proporcionar o aumento do engajamento e da motivação em atividades educacionais.

Diante das abordagens teóricas, os jogos trazem o mundo para a realidade da criança, possibilitando o desenvolvimento de sua inteligência, sua sensibilidade, habilidades e criatividade. A partir dos jogos, o professor pode observar o envolvimento dos alunos com a construção de seus novos saberes, bem como a assimilação, dando-se através de seus conflitos perante as propostas colocadas, levando à desestruturação do que achava que já sabia. Celso Antunes cita o seguinte sobre o jogo:

O jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real. (ANTUNES, 2013, p.17)

O indivíduo dessa geração não se satisfaz apenas em receber um conhecimento; ele precisa testar, vivenciar e experimentar. Atualmente, a gamificação encontra na educação formal uma área bastante fértil para a sua aplicação, pois lá encontra os indivíduos que carregam consigo muitas aprendizagens advindas das interações com os games.

E diante de toda essa conjuntura, Moran nos lembra que o novo profissional deverá, portanto, “integrará melhor as tecnologias com a afetividade, o humanismo e a ética. Será um professor mais criativo, experimentador, orientador de processos de aprendizagem”. (MORAN, 2005, p.16).

Assim, utilizar a tecnologia com crianças traz benefícios para o desenvolvimento da alfabetização e do letramento e também pelo simples fato de ensinar aos alunos a utilizá-la para melhorar a vida.

### **3. RESULTADOS: Jogos digitais auxiliando no processo educacional**

#### **Pré-produção:**

Ao iniciar o processo de pré-produção, embasei-me em alguns estudiosos, como Nilson Lage e Cremilda de Araújo, de forma a compreender a estrutura de uma reportagem, assim como os procedimentos a serem observados durante a realização de uma entrevista. Além disso, foram revisados autores sobre Gamificação, como Prensky e Lynn Alves.

Foi realizado um roteiro para pautar a entrevista, buscando ressaltar os anseios, desafios e conhecimentos tecnológicos dos professores. As entrevistadas foram as seguintes: Raquel Angélica, Simone Nascimento e Alessandra Fidelis que trabalham como professoras alfabetizadoras. A fim de constatar na prática, a importância da tecnologia no processo de alfabetização e letramento, planejei os dias para observar as professoras ministrando aulas em sala e no laboratório de informática. Após a observação das aulas, conversei pessoalmente com as mesmas, apresentei o roteiro das perguntas e expliquei-lhes o processo de captação de áudio que utilizaria nas entrevistas, agendando assim, o dia, local e hora.

Na sequência relatei e analisei o jogo utilizado, levantando questões como: interesse, envolvimento, cooperação, estratégias e aprendizagem do aluno ao realizá-los.

#### **Produção:**

Os relatos das aulas apresentados é uma tentativa de demonstrar que a docência não é mais do que uma atividade produtiva, se caracterizando como um trabalho como qualquer outro na sociedade, desempenhando sim, um papel fundamental na formação de pessoas. Esta pesquisa constata que os jogos digitais apoiam o processo de alfabetização quando são executados com comprometimento e seriedade.

Ao observar as aulas ministradas pela primeira professora, fui muito bem recepcionada pela mesma e pelos alunos. Nesse período, observei que alguns alunos apresentavam dificuldades relacionadas à leitura e à escrita, porém, a escola por seguir a linha construtivista e sociointeracionista usa estratégias diferenciadas em sala e também algumas metodologias ativas, sendo a Rotação por estação executada naquele momento.

Os alunos foram divididos em grupos e em cada grupo havia uma atividade diferente, porém, relacionadas ao tema. Montaram quebra-cabeça com sílabas, ouviram músicas, construíram sílabas com os dedos na areia e jogaram nos Ipad's, acessando assim a plataforma digital Escola Game, o jogo "Ditado".



**Figura 1: Construindo letras na areia**

Ao observar a aula regida pela segunda professora, os alunos estavam no laboratório de Informática, organizados individualmente, em que realizavam jogos no programa Netbil. Os alunos estavam concentrados e se divertiam ao preencher as palavras corretamente, montar quebra-cabeça e principalmente, avançar as fases. Quando estavam em dúvidas perguntavam ao professor ou ao colega do lado.



**Figura 2: Alunos no laboratório de Informática, utilizando o programa Netbil**

Observando a aula ministrada pela terceira professora do 2º ano, ensino fundamental 1, constatei que os alunos estavam organizados em trio e estudando sobre as plantas aquáticas e terrestres. No primeiro momento, a professora em roda com os alunos, explicou como seria a organização da aula. Observaram e fotografaram as plantas localizadas ao redor da escola, utilizando a câmera dos tablets.

Segundo a professora, a atividade teve como objetivos reconhecer as plantas como elementos naturais que têm vida, avaliar as atitudes adequadas ao cuidar de uma planta e observar as características de algumas plantas, relacionando-as com o local em que elas vivem.

Foi utilizado o QR Code, aplicativo, construído pela professora em que de forma divertida e surpresa, os alunos obtiveram mais informações sobre o assunto. Os alunos alfabetizados liam para os alunos em processo de alfabetização.

Em seguida, os alunos acessaram sites e brincaram com alguns jogos *online* sugeridos pela professora.



**Figura 3: Alunos utilizando o QR Code**

Percebe-se que a Gamificação, com sua proposta inovadora, transforma elementos de um game em um meio de comprometer seus participantes e tornar mais prazerosas as atividades. Nesse processo, os pontos são transformados em tarefas realizadas, os níveis são vistos como progresso dos alunos, feedbacks são necessários em sua dinâmica e erros são uma oportunidade de refazer e buscar novas maneiras de resolução de um mesmo problema.

Ao observar as aulas, voltei no dia combinado para entrevistá-las pessoalmente, porém professora Simone estava ocupada em reunião extraordinária com uma família e a professora Alessandra se intimidou no momento das perguntas, então decidir enviar-lhes as perguntas pelo WhatsApp e me enviaram por escrito as respostas.

A professora Raquel Angélica, já me aguardava no local. Ao iniciarmos a captação do áudio com o gravador de voz, em meu celular, a professora se perdia em seu raciocínio e em sua fala e várias vezes reiniciávamos a entrevista. Após uma conversa informal sobre o assunto, ela respondeu todas as perguntas com conhecimentos e desenvoltura e pude então, capturar o áudio. Capturei apenas o áudio da professora Raquel e com o programa Audacity fiz o Podcast.

Estas foram as perguntas realizadas:

- Há uma certa polêmica em torno do uso das tecnologias em sala de aula. Afinal, os efeitos são positivos ou negativos para o desempenho dos alunos?
- Sei que você é uma professora alfabetizadora inovadora e usa a tecnologia em suas aulas. Quais as dificuldades enfrentadas ao utilizar a tecnologia no espaço escolar?
- Em sua opinião, como os jogos digitais devem ser utilizados do ponto de vista pedagógico?

### **Pós-produção**

Com todo o processo de produção, foi possível escrever este relatório contando o que aconteceu em cada etapa de realização: observação, análise de jogo e entrevistas.

Para então montar meu podcast, selecionei partes das falas da professora Raquel na entrevista. Com o aplicativo Audacity, pude inserir uma vinheta inicial e final, organizar as falas do entrevistado e do entrevistador de forma que os intervalos não prejudicassem o entendimento da entrevista, editando a entrevista de forma favorável.

Tendo uma conta criada anteriormente no site do Soundcloud, pude realizar o upload do arquivo salvo com a entrevista e publicá-lo no mesmo. Após, vinculei o podcast a um texto sobre a tecnologia no processo de alfabetização e letramento, produzindo assim minha reportagem.

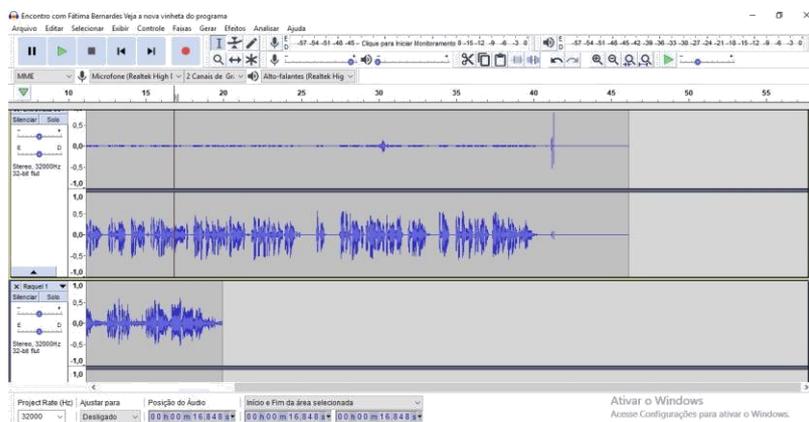


Figura 4: Produção do Podcast, no programa Audacity

### Análise de um dos jogos utilizado por uma das professoras

Após a execução do jogo on line **Ditado** pelos alunos, elaborei um roteiro didático apresentando estratégias de gamificação da educação, indicando sugestões a serem seguidas pelo educador, levando em conta as necessidades dos alunos no processo de alfabetização e letramento, público alvo, objetivos, embasamento teórico e atividades a serem desenvolvidas a partir do jogo.

Ao jogar o Ditado em dupla, os alunos estavam concentrados e se divertiam ao preencher as palavras corretamente, e principalmente ao avançar as fases. Apresentaram dificuldade ao digitar corretamente as palavras de acordo com as imagens, reconhecer as letras e ao assinalar as palavras no caça-palavras utilizando o mouse, porém não os impediam de continuar.

#### **NOME DO JOGO: Ditado**

**LINK:** <http://www.escolagames.com.br/jogos/ditado/>

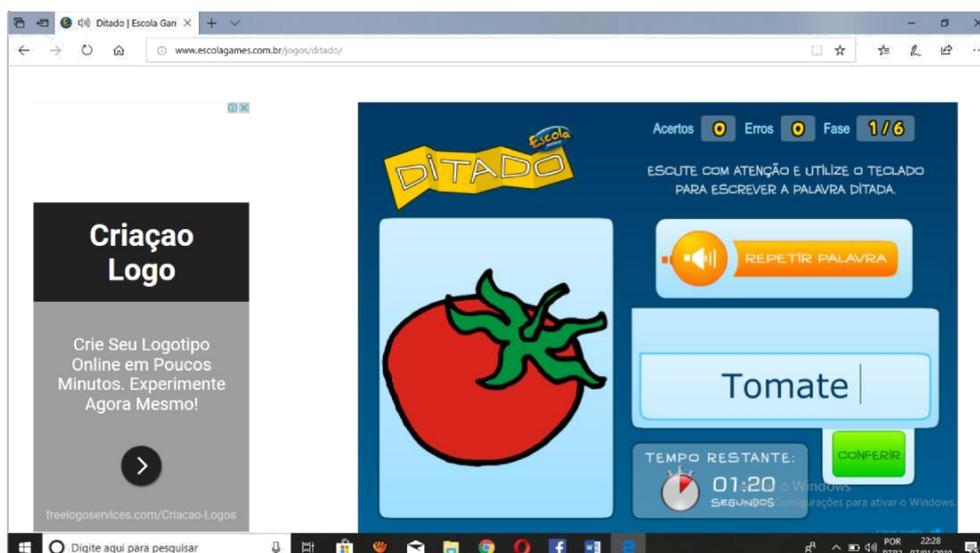
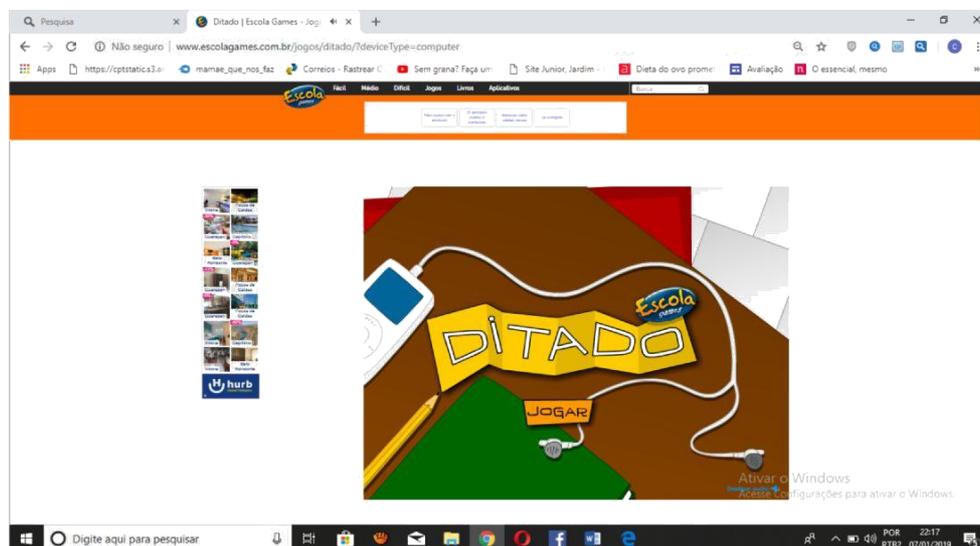
#### **OBJETIVOS DA ATIVIDADE:**

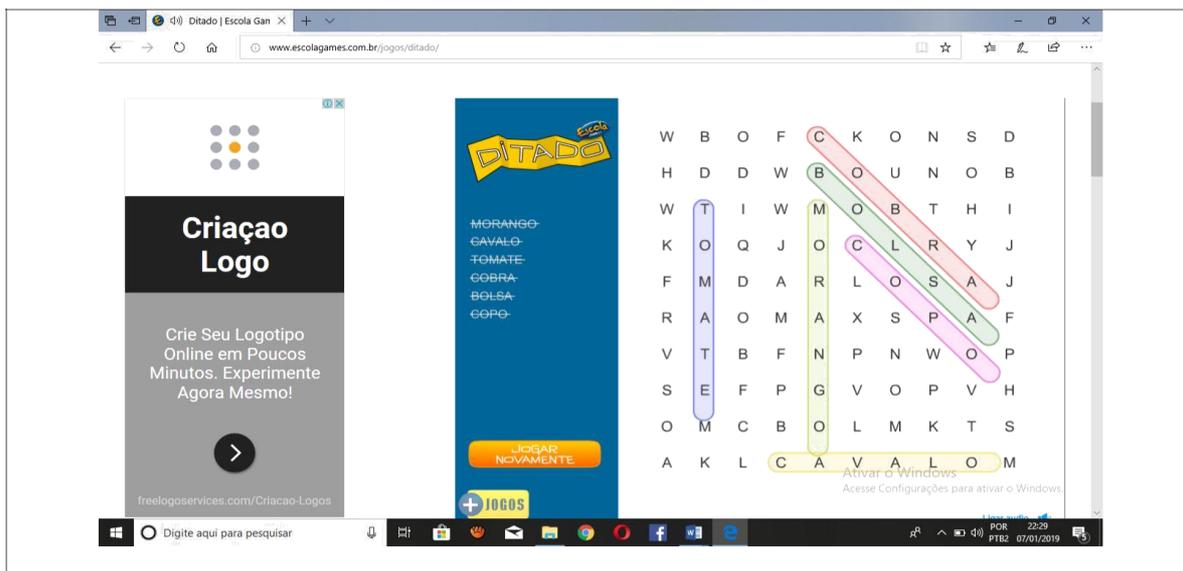
- Aprimorar a leitura e escrita;
- Perceber as diferenças entre a pronúncia e a grafia convencional das palavras;
- Memorizar a escrita convencional das palavras trabalhadas e associá-las à escrita de outras palavras;
- Utilizar corretamente a ortografia na escrita de palavras;
- Fixar conhecimento adquirido em sala de aula;

## JUSTIFICATIVA PARA O USO DO JOGO:

Este game foi uma ferramenta ideal de aprendizagem para crianças em fase de alfabetização, estimulando o interesse dos alunos e construindo seus conhecimentos de forma prazerosa e dinâmica através de imagens e áudio bem elaborados. Ao iniciar digitaram as palavras e na 2ª etapa do jogo, assinalaram um divertido caça-palavras para as crianças fixarem a escrita feita na 1ª etapa e aprenderem brincando! A partir do jogo Ditado o aluno aprendeu de forma divertida, processando informações, analisando opções, tomando decisões e resolvendo situações de forma significativa, contribuindo assim, com o processo de ensino-aprendizagem. Isto porque a gamificação retorna o prazer da atividade, participando de algo que fornece um objetivo, com caminhos diferentes, porém que levam ao mesmo ponto.

## PRINTSCREEN DO JOGO





#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo geral do projeto foi atingido, com a reportagem, pude entrevistar os professores, captar o áudio, produzir um podcast e constatar os anseios, conhecimentos tecnológicos dos mesmos. Na fala das professoras, na realidade da sala de aula, porém, ainda há muita discussão sobre como integrar as novidades ao dia a dia escolar. Por mais que a desconfiança docente com relação ao uso das novas tecnologias venha diminuindo, ainda há muitos desafios para incorporar essas ferramentas de forma efetiva, contribuindo para a aprendizagem dos alunos.

A principal dificuldade na realização do produto foi conciliar meu dia de trabalho aos dias das aulas das professoras, liberação da Escola para realização das observações, e também o contratempo ao realizar a entrevista com as mesmas. Não esperava intimidação das regentes ao ser entrevistadas pessoalmente, o que ocasionou espera para produção do Podcast, causando então um estresse. Ao realizar a seleção para análise dos games on line utilizado pelas professoras, às vezes havia oscilação da internet ocasionando mais tempo.

No entanto, apesar dos pontos negativos, observar as aulas das professoras fizeram com que minha impressão negativa sobre o uso inadequado, assim tido por muitos ao utilizar a tecnologia e games na Educação, superaram minhas expectativas. Aprendi muito com a desenvoltura das professoras, principalmente ao direcionar os alunos a utilizar os games. Analisei os games e

percebi que existem vários sites com jogos on line gratuitos que podem ser utilizados também em minha prática profissional.

Levando-se em conta o que foi observado, as novas tecnologias ajudam no aprendizado a partir do momento em que o professor se apropria desse conhecimento em sua prática profissional. Para o educador, parte da desconfiança de alguns docentes com relação ao uso das novas tecnologias vem das mudanças que elas causam na própria rotina da aula. É algo que tira o professor da zona de conforto. É uma ferramenta que precisa de estudo em casa, de um planejamento maior, de um período semanal que exige reflexão e estudo.

## 5. REFERÊNCIAS

**A INTEGRAÇÃO DAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO.** Disponível em<[http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias\\_eduacacao/integracao.pdf](http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_eduacacao/integracao.pdf)> Acesso em 2 de dezembro de 2018

**ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO.** Disponível em<<https://www.diferenca.com/alfabetizacao-e-letramento/>> Acesso em 5 de janeiro de 2019.

ALVES, Lynn Rosalina et al. Gamificação: diálogos com a educação. In Luciane Maria Fadel et al. (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014 [e-book]

ANTUNES, C. A avaliação da aprendizagem escolar: fascículo 11. 9.ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

**BLOG TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO.** Disponível em<<https://novaescola.org.br/conteudo/4854/blog-tecnologia-como-as-tecnologias-contribuem-para-o-processo-de-alfabetizacao>> Acesso em 6 de janeiro de 2019

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 2007

**ESCOLA GAME.** Disponível em<<http://www.escolagames.com.br/jogos/ditado/>> Acesso em 6 de janeiro de 2019

MORAM, José M. Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica. São Paulo:Papirus,2005

**NÚCLEO DO CONHECIMENTO** Disponível em<<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/tecnologia-para-alfabetizar>> Acesso em 5 de janeiro de 2019

Pizarro, Estela Maris Belloli. *Jogo digital: um auxílio no processo de alfabetização.*2012.39f. Monografia. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre,2012

SOARES, Magda, Letramento e alfabetização: as muitas facetas. 2001. Universidade Federal de Minas Gerais, Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita.