

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM INFORMÁTICA INSTRUMENTAL
PARA PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTAL

FELÍCIA REGINA FLÔRES VALLE SILVEIRA

**ALFABETIZAÇÃO: O USO DO TABLET COMO
FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão apresentado como
requisito parcial para a obtenção do grau de
Especialista em
Informática Instrumental.

Prof^a. Dr^a. Anelise Jantsch
Orientadora

Porto Alegre
2019

FELÍCIA REGINA FLORES VALLE SILVEIRA

ALFABETIZAÇÃO: O USO DO TABLET COMO FERRAMENTA DE
APRENDIZAGEM

Trabalho de Conclusão apresentado como requisito parcial para a obtenção do
grau de Especialista em Informática Instrumental.

Aprovado em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA:

Prof^a. Dr^a. Anelise Jantsch
Professora Orientadora

Professor (Banca examinadora)

Professor (Banca examinadora)

Professor (Banca examinadora)

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Dr. Rui Vicente Oppermann

Vice-Reitor: Profa. Dra. Jane Tutikian

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

Diretor do CINTED: Prof. Dr. Leandro Krug Wives

Coordenador do Curso: Prof. Dr. José Valdeni de Lima

Vice-Coordenador do Curso: Prof. Dr. Leandro Krug Wives

Bibliotecária-Chefe do Instituto de Informática: Beatriz Regina Bastos Haro

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus e aos meus anjos de guarda por terem me concedido saúde e determinação para a realização deste sonho.

Agradeço também aos meus amados pais, Raul e Sônia, por toda orientação e amparo que me deram durante minha trajetória.

Ao meu precioso filho Othon e amado esposo Nilton, por me auxiliarem com tanto carinho, entendimento e abnegação nas horas em que não pude partilhar do convívio em função de estudos.

As minhas estimadas amigas Magda pelo carinho e incentivo, Glória - diretora da escola - pela oportunidade de realizar a pesquisa na escola de sua administração e Marina – professora das mídias - pela idealização da prática e parceria na atuação direta com os alunos.

E por fim, mas não menos importante, à minha orientadora, professora Anelise Jantsch por todo incentivo e paciência durante a conclusão desta pesquisa.

Obrigada a todos que não me deixaram desistir da oportunidade de realizar uma especialização e almejar ser certificada pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

RESUMO

O presente trabalho foi a concretização de uma pesquisa aplicada de caráter experimental e qualitativo, com o objetivo de ressaltar a importância da inovação digital no processo de ensino aprendizagem, no caso o uso do tablet na alfabetização. Nossas crianças precisam de um diferencial nas metodologias que contemplem suas áreas de interesse e habilidades, pois, já nascem inseridas em um contexto digital. Seus hábitos e costumes permeiam as mídias e isso facilita a apropriação do conhecimento através destas dinâmicas que já fazem parte da realidade em que o aluno está inserido. Neste sentido, a utilização da tecnologia dentro do processo educacional torna-se também um desafio, pois temos que ensinar a utilizá-la em prol da aprendizagem e não apenas como entretenimento. No estudo de caso realizado foi construído um comparativo de aprendizagens com e sem o uso do tablet no processo de alfabetização em turmas similares no ano de 2017 e 2018. Turmas que utilizaram a mesma metodologia teórica e que tinham como professora regente a mesma discente.

Palavras-chave: Alfabetização. Tecnologia. Aprendizagem.

LITERACY: THE USE OF TABLET AS A LEARNING TOOL

ABSTRACT

The present work was the accomplishment of an applied research of experimental and qualitative character, with objective of emphasizing the importance of digital innovation in the process of teaching learning, in case the use of tablet in literacy. Our children need a differential in methodologies that contemplate their areas of interest and abilities, since they are born inserted in a digital context. Their habits and customs permeate media and this facilitates appropriation of knowledge through these dynamics that are already part of the reality in which students are inserted. In this sense, use of technology within educational process also becomes a challenge, since we have to teach to use it for learning and not just as entertainment. In study case, a comparison of learning with and without the use of tablet in literacy processing with similar groups on years 2017 and 2018 was constructed. Groups that used same theoretical methodology and that had same teacher for students.

Keywords: Literacy. Technology. Learning.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Lele silabas	17
Figura 2- Jogo silabando	17
Figura 3- Jogo formar palavras.	18
Figura 4- Jogo rimas e sons iniciais- trabalhando consciência fonêmica	19
Figura 5- Jogo letra a letra soletrar	19
Figura 6- Jogo forma palavras.....	20

LISTA DE TABELAS

Tabela 1.1- Cronograma das atividades aplicadas e os objetivos propostos.....24

Tabela 2 .1- Comparativo da quantidade de alunos em cada nível de alfabetização
ao final.....26

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO	13
2.1. Jogos digitais para a alfabetização.....	15
3. METODOLOGIA	21
4. RESULTADOS ALCANÇADOS	24
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
6. REFERÊNCIAS.....	28

1. INTRODUÇÃO

Estamos vivendo um novo momento na forma de pensar, agir e aprender.. Nossos alunos, segundo Prensky (2010), são nativos digitais e estão nascendo e vivenciando uma era interativa e é necessário que as aprendizagens permeiem pelos caminhos de seus interesses e aptidões. As dinâmicas de práticas tecnológicas permitem uma aprendizagem mais lúdica, prazerosa e democrática.

Metodologias inovadoras e tecnológicas vêm de encontro a problemas e dificuldades relacionadas à aprendizagem dos jovens, principalmente nas questões fonêmicas, fator determinante no processo de alfabetização, pois por serem práticas interativas, atraentes e autônomas amenizam as dificuldades e personalizam o aprendizado.

Portanto, se a escola não utiliza as práticas que estão intrínsecas no cotidiano dos alunos, principalmente no que diz respeito às tecnologias, está indo na contramão da evolução social praticando exclusão e desprovendo o educando de novas conquistas e saberes globalizados.

Os progressos da tecnologia estão em constantes avanços, o que acarreta em uma transformação na forma de nos relacionarmos com o desconhecido, com as descobertas e com aquilo que precisamos aprender.

No âmbito escolar não pode ser diferente, pois as crianças já nascem inseridas em um contexto digital e o que é mais curioso é que desde muito cedo já dominam as tecnologias utilizando-se de jogos, levantando hipóteses e criando raciocínios, realizando reflexões acerca de suas ações.

A alfabetização é um processo que requer tranquilidade e práticas que possuam significado para a criança, sendo assim a leitura e a escrita devem ser trabalhadas com atividades familiares do cotidiano infantil.

Outro fator relevante é o fato de percebermos que no ambiente escolar há crianças desmotivadas e com uma inquietude constante, ansiosos por práticas que os aproximem de suas aptidões e interesses. É notório que o nosso sistema de ensino necessita de uma reestruturação fazendo com que a criança se sinta apta em realizar novos desafios, motivando-a sempre a superar-se e integrar-se ao conhecimento e nada melhor que uma vivência que já é bastante familiar como uso do tablet para superarmos desafios.

O presente estudo tem o propósito de mostrar a tecnologia, especificamente com o tablet, como uma metodologia diferenciada no processo de ensino aprendizagem. E, neste sentido, o trabalho vem descrever as possíveis contribuições do uso desta ferramenta no processo de alfabetização dos alunos do 1º ano do ensino fundamental, com reflexões que vêm acerca de como este recurso pode interferir satisfatoriamente no referido processo.

Dentro desta perspectiva o tema do trabalho torna-se pertinente nas turmas do 1º ano da E.M.E.F. Anita Garibaldi no Município de Viamão, onde leciono, pois sinto a necessidade da inovação no processo de alfabetização. Algo que vá além de livros, cadernos e jogos didáticos convencionais. O uso dos tablets e aplicativos de consciência fonêmica neste processo vêm a acrescentar na prática pedagógica de maneira incisiva, atraente e eficaz. Que traga a autonomia do aprender, o que é fundamental neste processo, pois o aluno através desta dinâmica impõe o seu ritmo, por isso diz-se de uma prática democrática, onde cada aluno formula suas hipóteses e consolida as aprendizagens no seu tempo, passando assim a diante em novos desafios.

Práticas como estas são de suma importância, pois o aluno da atualidade espera muito mais do professor do que uma aula expositiva. Eles querem ser ouvidos e expor sua criatividade através das ferramentas do seu tempo, tomando decisões e cooperando com seus pares, como diz Prensky (apud BRAGA, 2012, p.189):

[...] os nativos digitais se diferenciam das pessoas das gerações anteriores na forma de interagir e de socializar, apontando características como rapidez, processamento não linear, primazia do gráfico, preferência por estar conectado com outros, pareça pela fantasia, proatividade e interesse pela tecnologia.

Dentro desta visão foi realizada a prática do uso do tablet direcionado para o processo de alfabetização na turma do primeiro ano do ensino fundamental da E.M.E.F. Anita Garibaldi – Viamão - RS, com jogos e aplicativos off-line onde os alunos puderam passar do processo de cognição para o processo de metacognição, no âmbito do aprender a aprender.

Neste sentido o presente trabalho vem descrever os benefícios do uso dos tablets no processo de alfabetização dos alunos do 1º ano do ensino fundamental.

As reflexões vêm acerca de como este recurso pode interferir satisfatoriamente neste processo.

A monografia apresentada é composta de quatro capítulos. O primeiro fala de alfabetização e letramento e os jogos digitais, o segundo sobre a metodologia utilizada em sala de aula, o terceiro os resultados alcançados e no quarto as considerações finais.

2. ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Quando falamos em alfabetização e letramento, falamos em capacitar a criança para a leitura e escrita. Para que ela as utilize nos diferentes contextos em que está inserida, possibilitando assim sua inclusão sob os aspectos do convívio social, cognitivo e cultural. De acordo com Soares (1998): “Alfabetizar é dar acesso ao mundo da leitura. Alfabetizar é dar condições para que o indivíduo - criança ou adulto - tenha acesso ao mundo da escrita, tornando-se capaz não só de ler, mas de escrever, enquanto habilidades de decodificação, mas fazer uso adequado da escrita com suas funções na sociedade”.

A vivência em sala de aula nos traz a seguinte reflexão: para que o processo de alfabetização e letramento seja realizado de maneira eficiente, necessita-se de um planejamento de trabalho baseado nas vivências e áreas de interesses dos alunos e, neste sentido, o uso das tecnologias vem para auxiliar e ressignificar o processo de cognição dos mesmos. Onde cada um deve ser respeitado em seu ritmo, com intervenções direcionadas dentro do processo em que ele se encontra para que o mesmo tenha sucesso na sua apropriação da linguagem.

As etapas no processo de alfabetização são definidas por níveis, segundo Emília Ferreiro (1985) que expõe o processo de alfabetização em quatro fases (pré-silábica, silábica, silábica-alfabética e alfabética, conforme exemplifica o site Só Escola:

1- Fase pré – silábica:

- Sabe que a escrita é uma forma de representação;*
- Pode usar letras ou pseudoletas, garatuñas, números;*
- Não compreende que a escrita é a representação da fala;*
- Organiza as letras em quantidade (mínimo e máximo de letras para ler);*
- Vai direto para o significado, sem passar para sonora;*
- Variação de letras – BLSIK (elefante);*
- Relaciona o tamanho da palavra com o tamanho do objeto (Realismo Nominal).*

2- Fase silábica:

Esta fase desdobra-se em duas.

A) Silábica Sem valor sonoro:

- *Ainda não faz relação do som com a grafia da letra que utiliza;*
- *A escrita ainda não é percebida como representação da fala;*
- *Usa uma letra para representar cada sílaba, sem se preocupar com o*

valor sonoro.

Exemplos:

MACACO __ BPS

CAVALO __ BUP

B) Silábica Com valor sonoro:

- *A escrita começa a representar a fala;*
- *Percebe a relação de som com a grafia;*
- *Escreve uma letra para cada sílaba.*

Exemplos:

PATO __ AO (valor sonoro só nas vogais)

PATO __ PT (só usa consoantes)

3- Fase silábica-alfabética:

– Apresenta escrita algumas vezes com sílabas completas e outras incompletas;

- *Alterna escrita silábica com alfabética.*

Exemplos:

CAMELO _____ CAMU

TOMATE _____ TOMT

4- Fase alfabética:

- *Faz a correspondência entre fonemas (som) e grafemas (letras);*
- *Inicia o processo de dominar as normas ortográficas da língua;*
- *Escreve como fala.*

Exemplos:

JARDIN _____ JARDIM

CORREO _____ CORREIO

CABESA _____ CABEÇA

ISO _____ ISSO

E durante este processo, até possuírem o domínio de escrita, pensam nela formulando hipóteses fazendo com que a criança seja o sujeito ativo e o professor o mediador das aprendizagens. E, neste sentido, o uso dos tablets vem para agregar, pois a prática permite que o aluno vá construindo na individualidade suas hipóteses e aprendizagens.

2.1- Jogos digitais para a alfabetização

Sobre os jogos no processo educacional, segundo Vygotsky apud Rau (2011, p.58) dispõe que uma das características dos jogos é “uma situação imaginária é criada pela criança. O brincar da criança é a imaginação em ação. O jogo é o nível mais alto do desenvolvimento na educação pré-escolar e é por meio dele que a criança se move cedo, além do comportamento habitual na sua idade”. Baseado nesta teoria defende-se a importância dos jogos e aplicativos no processo de alfabetização e letramento. Pois, o uso dos tablets vem de encontro a este pensamento, propondo a construção do conhecimento de maneira lúdica e ativa, desenvolvendo a autonomia. O jogo permite que o aluno seja o protagonista do seu processo de aprendizagem.

Ao olharmos pelo prisma da motivação o jogo (principalmente no mundo infantil) é o que instiga a pensar, é o que desafia a mente, essa fundamentação constata-se na pesquisa realizada por Petry e Silva (2018) sobre “Jogos digitais no Ciclo de Alfabetização: um caminho para o Letramento na Alfabetização”, na afirmação de que, se queremos discentes ativos no processo educacional temos que desde pequenos criar possibilidades para isso, e os ambientes interativos são uma das portas para esta mudança, porém o jogo educativo não pode ser mecânico, repetitivo e com baixo nível de desafio. Senão recairemos nas metodologias já utilizadas somente com uma ferramenta diferenciada. Se faz necessário que o docente estude e pesquise sobre a dificuldade e coloque a criança como sujeito ativo, relacionando teoria e prática a fim de que possa construir um sentido, garantindo os direitos de aprendizagem dos alunos dentro do ciclo de alfabetização. É evidente que a realização de uma prática diferenciada e eficaz requer dedicação e mais estudo para o planejamento das atividades, com a

intenção de que não se recaia em um mesmo mecanismo de atividades propostas anteriormente. O desafio é este, fazer com que o aluno sinta-se motivado a descobrir novas aprendizagens e que se sinta cada vez mais desafiado pelos jogos. O planejamento por parte do professor é a certeza de que os objetivos serão atingidos, pois para tomar o jogo como recurso didático, é preciso que o professor perceba o porquê e para que ele está sendo utilizado (PERNAMBUCO, 1997). Assim como Silva, Odísio e Rodrigues (2017) no artigo de um aplicativo educacional para o auxílio na alfabetização infantil propõe a construção de um aplicativo que estabeleça a importância do áudio relacionado à figura para a associação dos sons no processo de aprendizagem de alunos do 1^a ano do Fundamental I. A consciência fonológica fica explícita no quesito em que para cada letra do alfabeto existe uma quantidade significativa de informações visuais possibilitando várias associações de sons, grafia e figuras, facilitando a compreensão da relação grafia/som por parte das crianças.

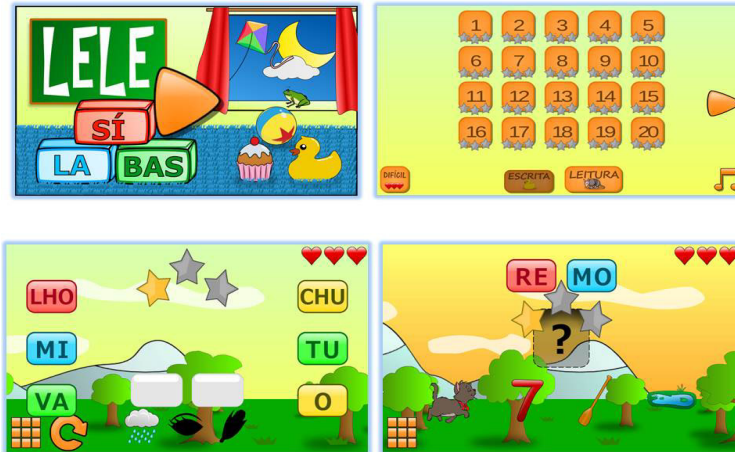
Todavia o estudo realizado por Veronete Dias Gomes e por Marcondes Oliveira Luz (Gomes e Luz, 2019) da Universidade Federal de Goiás (UFG) apresenta reflexões sobre o uso das tecnologias da informação e comunicação (TIC) no processo de aprendizagem que comprovaram a relevância dos jogos digitais no auxílio do desenvolvimento da alfabetização dos alunos. Uma vez que crianças têm bastante facilidade de manusear com as tecnologias e este é um mundo que as instiga e fascina, fazendo com que elas mantenham a concentração e que cada vez mais queiram evoluir dentro das partidas dos jogos. Cabe ao professor então, fazer da tecnologia uma aliada e não uma concorrente da sua prática de ensino.

Os jogos escolhidos para a pesquisa estão relacionados a seguir, de forma a levar-nos a reflexão sobre os benefícios desta ferramenta no processo de alfabetização dos nossos alunos.

Jogo 1- **Lele sílabas** - é um aplicativo que apresenta os sons e a escrita das sílabas, propõe o desafio de combiná-las a fim de formar palavras ou de ler, ambas com associação de figuras. O aplicativo trabalha com dois níveis de dificuldade (fácil e difícil) e com mais de 20 etapas em cada nível. Apresenta 60 fonemas e 90 palavras da nossa língua portuguesa, desenvolvendo pronúncia e

escrita. Possui 10 níveis onde a complexidade das palavras vai aumentando, trabalhando inclusive com dígrafos vocálicos.

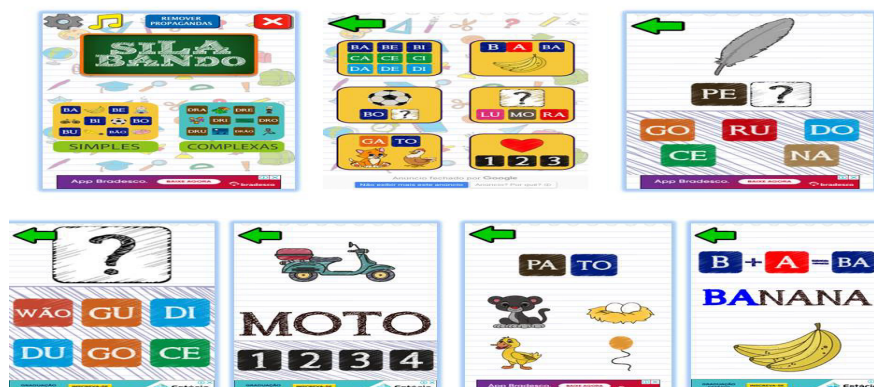
Figura 1- Lele silabas



Fonte: aplicativo do Play Store.

Jogo 2- **Silabando** - é um aplicativo que desenvolve o aprendizado das sílabas simples e complexas através da associação e sons das palavras, e suas gravuras proporcionando a memorização de pronúncia de cada sílaba. O aplicativo aborda a construção da sílaba e a leitura de forma divertida e diversificada: apresenta a sílaba, junta letras formando sílabas, completa palavras com a sílaba correta, junta sílabas e forma palavras, e encontra a imagem correta, identifica o número de sílabas.

Figura 2- Jogo silabando



Fonte: aplicativo do Play Store.

Jogo 3 - **Formar palavras** - o jogo auxilia na construção da consciência fonêmica e, portanto, no processo de alfabetização das crianças. As imagens são apresentadas e as sílabas também, porém de forma desordenada e cabe à criança colocá-las na ordem correta para formar a palavra. Apresenta quatro categorias de fases diferentes: natureza, comida, objetos e animais. Para se tornar ainda mais atrativo as imagens do jogo são baseadas nos *emojis* que tanto as crianças gostam.

Figura 3- Jogo formar palavras.



Fonte: aplicativo do Play Store.

Jogo 4 - **Rimas e sons iniciais** - este jogo trabalha a capacidade de refletir sobre o som de cada letra para que a criança compreenda que existem unidades linguísticas como frases, palavras, sílabas e segmentos fonológicos dependentes entre si. Para cada área, existem quatro jogos com níveis de dificuldade crescente, onde a criança avança gradativamente após a associação e classificação de fonemas e grafemas. Este aplicativo ainda contempla definições como, igual-diferente e posições de ordem.

Figura 4- Jogo rimas e sons iniciais- trabalhando consciência fonêmica



Fonte: aplicativo do Play Store

Jogo 5 - **Letra a letra-soletrar** - é um jogo onde a criança tem a oportunidade de reforçar a leitura e a escrita através da construção da escrita letra a letra. Utilizado quando a criança já está consolidando o processo de alfabetização, pois o nível de palavras abordadas é mais complexo.

Figura 5 - Jogo letra a letra soletrar



Fonte: aplicativo do Play Store

Jogo 6 - **Forma Palavras** - assim como o jogo Letra a letra foi idealizado para criança que já está automatizando a leitura e escrita, pois utiliza palavra com sílabas complexas e dificuldades ortográficas.

Figura 6- Jogo forma palavras



Fonte: aplicativo do Play Store

3. METODOLOGIA

Na aprendizagem o educando é o agente principal do próprio aprender, porém o professor deve ser o mediador entre a criança e o conhecimento. Privilegiando em seu planejamento metodologias que sejam aprazíveis e possibilitem a ação reflexiva da criança sobre sua própria aprendizagem, tendo possibilidade assim de realizar a metacognição, fazendo com que a escola seja um lugar de novas e incríveis descobertas a partir de práticas sociais de leitura e escrita.

[...] a função da escola é introduzir a criança no mundo da escrita, tornando-a um cidadão funcionalmente letrado. Isto é, um sujeito capaz de fazer uso da linguagem escrita para sua necessidade individual de crescer cognitivamente e para atender as várias demandas de uma sociedade que prestigia esse tipo de linguagem como um dos instrumentos de comunicação. [...] A chamada norma padrão, ou a língua falada culta, é consequência do letramento, motivo porque, indiretamente, é a função da escola desenvolver no aluno o domínio da linguagem falada institucionalmente aceita (KATO, 1988, p.7).

Dentro desta perspectiva de aprendizagens a partir de práticas sociais, a metodologia foi realizada com o uso de aplicativos off-line nos tablets utilizados pelos alunos duas vezes por semana, pois burocraticamente, é o período disponível das máquinas para cada turma dentro da escola e pedagogicamente é o tempo em que o aluno teve para realizar as experiências didáticas construindo significados de forma multimodais, dentro da semana escolar.

Os jogos foram escolhidos por trabalharem principalmente a consciência fonológica nas crianças, a fim de desenvolver a capacidade de refletir sobre os sons da nossa língua, pois este desenvolvimento é determinante para a aquisição da alfabetização, da consolidação, automatização do processo fonológico inerente às tarefas de leitura e escrita e ampliação do vocabulário. O uso dos aplicativos nos auxiliou no diagnóstico para que pudéssemos refletir e planejar em benefício das lacunas de aprendizagem referentes à consciência fonêmica no processo de

alfabetização no 1º ano do ensino fundamental I, pois os jogos possuem recursos que estimulam a construção das palavras, a leitura de palavras, associação de imagem e palavra, consciência fonêmica (por intervenção do professor ou espontânea), divisão silábica, aumento do vocabulário, interpretação, unidade sonora na palavra e autonomia. Fatores estes que são fundamentais para que a criança seja alfabetizada e inserida no mundo letrado.

As intervenções foram realizadas em uma turma de primeiro ano do ensino fundamental I no período de agosto a novembro de 2018, a referida turma frequenta a escola no turno da tarde e é composta por 34 alunos dentro da idade série (06 à 07 anos de idade), sendo 19 meninas e 15 meninos. Era do perfil da turma certa infrequência antes da utilização da metodologia tecnológica, porém, depois do uso do recurso dos tablets, os alunos ficaram mais presentes e motivados para a rotina escolar.

Nos momentos da dinâmica os alunos obtiveram o atendimento pela professora regente, a professora responsável pelas mídias da escola e a professora auxiliar do programa Mais Alfabetização. Foi feita uma intervenção por semana. Os tablets foram utilizados de maneira individual, porém, simultânea, com as atividades propostas de suporte para o processo de alfabetização e letramento dos mesmos. O ambiente utilizado foi na própria sala de aula, pois a escola Anita Garibaldi não possui laboratório de informática.

A aplicabilidade dos aplicativos esteve em constante avaliação, pois a cada aula desenvolvida e jogo aplicado foi realizada a avaliação continua do rendimento, nível de aceitação pelos alunos e o que realmente foi desenvolvido e o que realmente foi agregado e benéfico aos saberes dos alunos.

A parte mais interessante da utilização destes jogos é o retorno instantâneo sobre o que o aluno escreve ou lê e que, ao mesmo tempo, em que o aluno está se divertindo está aprendendo. Quando questionados qual é a melhor aula da semana, logo respondem que é a aula de tablet, e ao serem questionados o porquê, respondem que é porque é a mais divertida na maioria das vezes nem se dando conta que na realidade estão realizando uma atividade pedagógica acreditando apenas que estão se divertindo: “quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com objeto não depende da natureza do objeto, mas da função de que a criança lhe

atribui” (PIAGET 1971, P.97). Outro fator motivacional relevante foi o desafio, as crianças sentiram-se empolgadas com o ter que passar as fases dos jogos, nem percebendo que precisavam responder questões didáticas, abstraíndo conceitos involuntariamente e consolidando conhecimentos.

4. RESULTADOS ALCANÇADOS

O jogo na infância é um recurso que geralmente tem êxito, pois os alunos logo aprendem a jogar sozinhos. É claro que alguns alunos com alguma dificuldade de aprendizagem necessitaram de mais auxílio e intervenções das professoras para que conseguissem vencer os desafios propostos nos jogos. Alguns jogos de associação fonêmica necessitaram a utilização de fones de ouvido para que fosse mantida a individualidade de ritmo e aprendizagem dos alunos. Como as professoras mantiveram a postura de ficar circulando entre os alunos, faziam intervenções sempre que necessário nos mais diversificados questionamentos.

Tabela 1.1- Cronograma das atividades aplicadas e os objetivos propostos

Data Duração	Atividade	Objetivo
06/08 - 1 hora	Aplicativo- Jogo rimas e sons iniciais- Fonemas Iniciais- prédio e intruso.	Identificar e discriminar os fonemas iniciais nas palavras.
13/08 – 1 hora	Aplicativo- Jogo rimas e sons iniciais- Fonemas Iniciais - arruma fonema e comboio.	Classificar e agrupar os fonemas iniciais nas palavras.
20/08 – 1 hora	Aplicativo- Jogo rimas e sons iniciais- Sílabas Iniciais-intruso e memória.	Identificar e discriminar os sons das sílabas iniciais nas palavras.
27/08 – 1 hora	Aplicativo- Jogo rimas e sons iniciais- Sílabas Iniciais - dominó e arruma sílabas.	Classificar e agrupar os sons das sílabas iniciais nas palavras.
03/09 – 1 hora	Aplicativo- Jogo rimas e sons iniciais- Rimas - balão e memória.	Diferenciar e ordenar palavras que rimam desenvolvendo consciência fonológica.
10/09 – 1 hora	Aplicativo- Jogo rimas e sons iniciais- Rimas - não rima e puzzle.	Identificar e classificar as palavras que rimam desenvolvendo consciência fonológica.
17/09 – 1 hora	Aplicativo – Silabando- Formando sílabas e completando com sílaba que falta. Sílabas simples.	Ordenar letras através dos sons para construir sílabas.
24/09 – 1 hora	Aplicativo – Silabando- Lendo as sílabas e descobrir palavras, ouvindo a palavra e contando as sílabas. Sílabas simples.	Identificar as sílabas dentro da palavra desenvolvendo consciência silábica.
01/10 – 1 hora	Aplicativo – Lele sílabas- montar palavras com as sílabas apresentadas, ler as palavras e encontrar os desenhos. Sílabas simples.	Organizar palavras através da leitura de sílabas simples.

08/10 – 1 hora	Aplicativo – Formar palavras – Ordenar as sílabas para construir os nomes das imagens	Dispor das sílabas na ordem certa para formar palavras de acordo com a imagem guiados pelos sons da palavra.
22/10 – 1 hora	Aplicativo – Letra a letra soletrar-	Organizar letras através dos sons para formar palavras.
29/10 – 1 hora	Aplicativo – Lele sílabas- montar palavras com as sílabas apresentadas, ler as palavras e encontrar os desenhos. Sílabas complexas.	Organizar palavras através da leitura de sílabas complexas.
05/11 – 1 hora	Aplicativo – Silabando- Formando sílabas e completando com sílaba que falta. Sílabas complexas.	Ordenar letras através dos sons para construir sílabas com dificuldades ortográficas.
12/11 – 1 hora	.Aplicativo – Silabando- Lendo as sílabas e descobrindo palavras, ouvindo a palavra e contando as sílabas. Sílabas complexas.	Identificar as sílabas dentro da palavra desenvolvendo consciência silábica.
26/11 – 1 hora	Aplicativo – Forma palavras - fábrica de palavras	Dispor das letras na ordem certa para formar palavras de acordo com a imagem guiados pelos sons da palavra.

Os resultados indicaram um avanço significativo no processo de alfabetização se comparada à turma do ano anterior no mesmo período, sem falar na frequência dos alunos, que motivados pela prática (esta foi negociada pela professora com a turma) melhorou muito, pois todos os alunos esperavam ansiosos pelo “dia do tablet” e desta forma beneficiando o rendimento escolar e a aprendizagem.

A tabela 2.1 mostra o nivelamento dos alunos do final do ano letivo no ano de 2017, sem a utilização do tablet como recurso pedagógico e, no ano de 2018, onde este recurso foi aplicado. Cabe salientar que eu fui a professora regente das duas turmas e que elas tinham o mesmo número de alunos, 34 discentes.

Tabela 2 .1- Comparativo da quantidade de alunos em cada nível de alfabetização ao final do ano letivo nas turmas sem e com o uso do recurso do tablet.

Nº de alunos Em dez/2017 (sem o uso do recurso tablet)	Nível da psicogênese	Nº de alunos em dez/2018 (com o uso do recurso tablet)
4	Pré-silábico	2
7	Silábico	5
10	Silábico- alfabético	5
13	Alfabético	22

Tivemos casos de alunos que não apresentavam progresso nas metodologias tradicionais, não realizando tarefas de registro no papel, mas que em editores como o Paint, realizavam a escrita das palavras exploradas nos aplicativos.

Os alunos de uma maneira geral ficaram mais seguros e autônomos tornando-se uns colaboradores dos outros quando percebiam que os colegas necessitavam de auxílio.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Definitivamente os planejamentos pedagógicos são processos que devem estar em constante evolução, sempre indo ao encontro dos interesses dos alunos promovendo a interação entre o educando e o objeto a ser aprendido, desprendendo-se do ensino sistemático, mecânico e tradicional. E com o processo de alfabetização e letramento não poderia ser diferente, neste sentido surgiu o uso dos tablets que contribuiu de maneira eficaz no processo de alfabetização, pois ao mesmo tempo em que a prática propiciou entretenimento desenvolveu a aprendizagem da criança proporcionando saberes inerentes aos jogos educacionais.

A prática da tecnologia promoveu uma dinâmica diferenciada no contexto escolar. Onde a consciência fonêmica e o processo de letramento foram abordados de forma lúdica permeando por um universo que atrai a criança, fazendo com que realmente os alunos aprendessem brincando e compreendessem o uso das tecnologias em benefício das aprendizagens.

A contribuição tecnológica no processo de ensino foi sem dúvidas um fator diferencial para o nível de interesse dos alunos e, portanto influenciando diretamente na sua aprendizagem. Este fator levou a gestão escolar e o nosso grupo docente a uma reflexão sobre a utilização desta prática nos outros níveis de ensino, com o auxílio de duas profissionais responsáveis pelo planejamento dentro de cada nível de ensino que contemplem aplicativos indicados pelos professores para que sejam utilizados em sala de aula em períodos de 45 minutos em todas as turmas da escola, da educação infantil à EJA.

Durante as considerações surgiu o entendimento de que o uso do tablet além de benefícios pedagógicos promoveu a inclusão social de alguns alunos, pois estes nunca tinham tido contato com as mídias devido ao poder aquisitivo das famílias. A escola então com este experimento cumpriu os seus dois papéis, considerados por mim, mais importantes o do crescimento social e cognitivo.

6. BIBLIOGRAFIA

ALVES, A. L. V. Os jogos educacionais na alfabetização: ultrapassando dificuldades no ensino fundamental. 2015 TCC. (Especialização em mídias na educação) UFRGS, Porto Alegre.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. Psicogênese da língua escrita. Ed. Artes Medicas. Porto Alegre, RS.1991.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GOMES, V.D.; Luz, M.O.; Tecnologias da Informação e Comunicação no Processo de Alfabetização. 2018-CEFET-MG. Disponível em:

< <https://periodicos.cefetmg.br/index.php/revista-et/article/viewFile/805/820>>

ORTEGA, L.V.N.; SUSA, T.P.; JESUS, A. Jogos e brincadeiras no processo de ensino- aprendizagem na educação infantil. Instituto Superior de Educação do Mato Grosso. Mato Grosso. Pag. a Disponível em:<<http://www.gestaouniversitaria.com.br/artigos-cientificos/jogos-e-brincadeiras-no-processo-de-ensino-aprendizagem-na-educacao-infantil>. 29/02/2016.>

PRENSKY, Marc. Aprendizagem Baseada Em Jogos Digitais. 2012. Editora SENAC. São Paulo. SP.

PRIES, A.C.; BARAZZETTI, A.; TEIXEIRA, J.; HENDEL, G. do N.; VOOS, J.B.A. Letramento digital: o uso do tablet como recurso móvel facilitador da alfabetização e do letramento. Colóquio luso-brasileiro de educação. Florianópolis, SC. Págs. 2 e 4. Disponível em:

<<http://www.revistas.udesc.br/index.php/colbeduca/article/viewFile/10589/8266>.

SILVA, A.R.; Petry, A.S.; Jogos digitais no Ciclo de Alfabetização: um caminho para o Letramento na Alfabetização- 2017-UFRGN. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/EducacaoFull/187658.pdf>>

SILVA, K.A.; Odísio, M.P.; Silva, K.F.; Silva, M.; Silva, A.L.G.; Rodrigues, R.S.G. Desenvolvimento de um aplicativo educacional para o auxílio na alfabetização infantil -2018- UNIVALI. Disponível em: <<https://siaiap32.univali.br/seer/index.php/acotb/article/view/10755/6084>>

SOARES, Magda. Letramento: um tema em três gêneros. São Paulo. SP. Ed. Autêntica. 1998.128p.

KATO, Mary. No mundo da escrita; uma perspectiva psicolinguística. São Paulo. Ática. 1986.

ROJO, Roxane. Multiletramentos na escola. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.264p.

FERREIRO, Emília. Fases da Leitura e Escrita – por Emília Ferreiro. Disponível em: <<https://www.soescola.com/2017/04/fases-leitura-e-escrita-emilia-ferreiro.html>>