



Universidade de Brasília – UnB  
Faculdade de Educação – FE  
Licenciatura em Pedagogia

**JOGOS EDUCATIVOS *ONLINE*  
COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA  
NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

**Ariel Cristina Leal da Silva**

Brasília  
2019

ARIEL CRISTINA LEAL DA SILVA

**JOGOS EDUCATIVOS *ONLINE*  
COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA  
NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Pedagogia pela Faculdade de Educação da Universidade de Brasília.

Orientadora: Profa. Dra. Paula Gomes de Oliveira.

Brasília

2019

Universidade de Brasília – UnB  
Faculdade de Direito – FD  
Bacharelado em Direito

ARIEL CRISTINA LEAL DA SILVA

**JOGOS EDUCATIVOS *ONLINE*  
COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA  
NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Pedagogia pela Faculdade de Educação da Universidade de Brasília.

Orientadora: Profa. Dra. Paula Gomes de Oliveira.

Banca Examinadora:

---

Profa. Dra. Paula Gomes de Oliveira – Orientadora  
FE/UnB

---

Profa. Dra. Andrea Cristina Versuti – Membro Interno  
FE/UnB

---

Profa. Chris Alves da Silva – Membro Externo  
Universidade Católica de Brasília

---

Prof. Dr. Lúcio França Teles – Membro Suplente  
FE/UnB

Brasília, 04 de junho de 2019.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus, pelas forças ofertadas durante toda minha jornada. Sem Ele, não sou nada!

Aos meus pais, Cida e Pedro, pela constante ajuda, com o devido apoio em todas as decisões, e pelo constante incentivo desde o meu primeiro dia na Universidade de Brasília – UnB.

À minha avó Teresinha, que sempre me inspirou com suas histórias de quando era professora em sua juventude.

Ao meu namorado, que sempre me ajudou nos dias cansativos, com suas palavras de ânimo e o ombro para chorar.

À todas as minhas amigas, que me ajudaram como puderam.

Aos colegas de curso, com suas experiências compartilhadas.

Aos meus professores de curso.

À minha professora orientadora Paula, que me ajudou e sempre tirou minhas dúvidas, guiando-me nesta jornada desde o Programa de Iniciação Científica – ProIC da UnB, em 2017.

À turma de primeiro ano do Ensino Fundamental, com sua professora, que me receberam de braços abertos e muitos sorrisos, e que me deixaram com muitas saudades, permitindo-me realizar o presente estudo.

## RESUMO

O presente estudo teve por norte responder o seguinte questionamento: os jogos *online* auxiliam no processo de alfabetização e letramento de crianças do primeiro ano do Ensino Fundamental? Neste sentido, com base nas teorias de alfabetização (MORAIS, 2005), letramento (SOARES, 2002; BARTON, 1994) e psicogênese da língua escrita (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991), fizeram-se análises e utilização em intervenções e jogos educativos *online*, a fim de perceber como tais jogos podem auxiliar as crianças no desenvolvimento de suas relações com a leitura e escrita na modalidade digital, suas dificuldades e hipóteses na aprendizagem do Sistema de Escrita Alfabética e como podem ser aproveitados ao máximo pelo professor alfabetizador. Concluiu-se que se tem disponível na *internet* jogos de diferentes temas e disciplinas que podem, muito além da alfabetização e do letramento, auxiliar nos conhecimentos das outras disciplinas trabalhadas pelo professor em sala de aula, uma vez que as possibilidades de uso destes são muitas, podendo ser muito bem aproveitados.

**Palavras-chave:** Alfabetização. Jogos *online*. Letramento digital.

## ABSTRACT

The present study had to answer the following question: do online games assist in the process of literacy and literacy of children in the first year of Elementary School? In this sense, based on the theories of literacy (MORAIS, 2005), literacy (SOARES, 2002; BARTON, 1994) and psychogenesis of the written language (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991) , in order to understand how such games can help children develop their relationships with reading and writing in the digital mode, their difficulties and hypotheses in learning the Alphabetical Writing System and how they can be used to the fullest by the literacy teacher. It was concluded that there are games on different topics and disciplines available that can, besides literacy and literacy, help in the knowledge of the other disciplines worked by the teacher in the classroom, since the possibilities of using these are many , and can be used very well.

**Keywords:** Literacy. Online games. Digital literacy.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	<i>Homepage do site Jogos Educativos HVirtua.....</i>	37
Figura 2 –	<i>Tela inicial do jogo Brincando e Associando.....</i>	38
Figura 3 –	<i>Menu do jogo Brincando e Associando.....</i>	38
Figura 4 –	<i>Ligando a imagem – jogo Brincando e Associando.....</i>	39
Figura 5 –	<i>Categorias – jogo Brincando e Associando.....</i>	40
Figura 6 –	<i>Categorias – jogo Brincando e Associando.....</i>	40
Figura 7 –	<i>Homepage do site Jogos da Escola.....</i>	41
Figura 8 –	<i>Tela inicial do jogo Digitando.....</i>	42
Figura 9 –	<i>Ação do jogo Digitando.....</i>	43
Figura 10 –	<i>Tela inicial do jogo Dominó das Vogais.....</i>	44
Figura 11 –	<i>Tela final do jogo Dominó das Vogais.....</i>	44
Figura 12 –	<i>Primeira fase do jogo Dominó das Vogais.....</i>	45
Figura 13 –	<i>Segunda fase do jogo Dominó das Vogais.....</i>	45
Figura 14 –	<i>Terceira fase do jogo Dominó das Vogais.....</i>	46
Figura 15 –	<i>Quarta fase do jogo Dominó das Vogais.....</i>	46
Figura 16 –	<i>Início do jogo Encontre as Vogais.....</i>	48
Figura 17 –	<i>Fim do jogo Encontre as Vogais.....</i>	49
Figura 18 –	<i>Exemplo de ação no jogo Encontre as Vogais.....</i>	49
Figura 19 –	<i>Exemplo de ação no jogo Encontre as Vogais.....</i>	50
Figura 20 –	<i>Ação de erro no jogo Encontre as Vogais.....</i>	51
Figura 21 –	<i>Ação de acerto no jogo Encontre as Vogais.....</i>	51
Figura 22 –	<i>Homepage do site Escola Games.....</i>	52
Figura 23 –	<i>Tela inicial do jogo Separe as Sílabas.....</i>	53
Figura 24 –	<i>Objetivo do jogo Separe as Sílabas.....</i>	53
Figura 25 –	<i>Menu do jogo Separe as Sílabas.....</i>	54
Figura 26 –	<i>Ação separar do jogo Separe as Sílabas.....</i>	54
Figura 27 –	<i>Ação de acerto no jogo Separe as Sílabas.....</i>	55
Figura 28 –	<i>Ação de erro no jogo Separe as Sílabas.....</i>	56
Figura 29 –	<i>Atividade de labirinto no jogo Separe as Sílabas.....</i>	56
Figura 30 –	<i>Tela inicial do jogo Fábrica de Palavras.....</i>	57

Figura 31 –	Ação complete no jogo <i>Fábrica de Palavras</i> .....	58
Figura 32 –	Ação de acerto no jogo <i>Fábrica de Palavras</i> .....	59
Figura 33 –	Ação de erro no jogo <i>Fábrica de Palavras</i> .....	59
Figura 34 –	Robozinho – jogo <i>Fábrica de Palavras</i> .....	60
Figura 35 –	Plataformas – jogo <i>Fábrica de Palavras</i> .....	61
Figura 36 –	Plataformas – jogo <i>Fábrica de Palavras</i> .....	61
Figura 37 –	Tela inicial do jogo <i>Palavras e Desenhos</i> .....	62
Figura 38 –	Desenhos – jogo <i>Palavras e Desenhos</i> .....	63
Figura 39 –	Desenhos – jogo <i>Palavras e Desenhos</i> .....	63
Figura 40 –	Palavras e acerto – jogo <i>Palavras e Desenhos</i> .....	64
Figura 41 –	Palavras e acerto – jogo <i>Palavras e Desenhos</i> .....	64
Figura 42 –	Palavras e erro – jogo <i>Palavras e Desenhos</i> .....	65
Figura 43 –	Palavras e erro – jogo <i>Palavras e Desenhos</i> .....	65
Figura 44 –	Tela inicial do jogo <i>Forma Palavras</i> .....	67
Figura 45 –	Apresentação do jogo <i>Forma Palavras</i> .....	67
Figura 46 –	Ação de formar as palavras – jogo <i>Forma Palavras</i> .....	68
Figura 47 –	Ação de formar as palavras – jogo <i>Forma Palavras</i> .....	69
Figura 48 –	Jogando o jogo <i>Brincando e Associando</i> – site <i>Jogos Educativos HVirtua</i> .....	71
Figura 49 –	Uma dupla de crianças jogando o jogo <i>Brincando e Associando</i> – site <i>Jogos Educativos HVirtua</i> .....	72
Figura 50 –	Competição do jogo <i>Digitando</i> – site <i>Jogos da Escola</i> .....	74
Figura 51 –	Competição do jogo <i>Digitando</i> – site <i>Jogos da Escola</i> .....	75
Figura 52 –	O jogo <i>Dominó das Vogais</i> – site <i>Jogos da Escola</i> – na tela dos computadores da sala de informática.....	77
Figura 53 –	O jogo <i>Palavras e Desenhos</i> – site <i>Escola Games</i> – na tela dos computadores da sala de informática.....	78
Figura 54 –	O jogo <i>Fábrica de Palavras</i> – site <i>Escola Games</i> – na tela dos computadores da sala de informática.....	79
Figura 55 –	Alunos empreendidos no jogo <i>Encontre as Vogais</i> – site <i>Jogos da Escola</i> .....	81



Figura 56 – Alunos empreendidos no jogo <i>Encontre as Vogais</i> – site <i>Jogos da Escola</i> .....	82
Figura 57 – Alunos empreendidos no jogo <i>Fábrica de Palavras</i> – site <i>Escola Games</i> .....	83
Figura 58 – Alunos empreendidos no jogo <i>Brincando e Associando</i> – site <i>Jogos Educativos HVirtua</i> .....	84
Figura 59 – Alunos empreendidos no jogo <i>Separe as Sílabas</i> – site <i>Escola Games</i> .....	85
Figura 60 – Alunos empreendidos no jogo <i>Palavras e Desenhos</i> – site <i>Escola Games</i> .....	87

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CEAN	- Centro de Ensino Médio da Asa Norte
EAD	- Educação a Distância
ENCCEJA	- Exame Nacional para Certificação de Competências de Jovens e Adultos
ENEM	- Exame Nacional do Ensino Médio
PIBIC	- Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica
ProIC	- Programa de Iniciação Científica
SEA	- Sistema de Escrita Alfabética
TIC	- Tecnologia de Informação e Comunicação
UFMS	- Universidade Federal do Mato Grosso do Sul
UnB	- Universidade de Brasília

## SUMÁRIO

<b>MEMORIAL</b> .....	<b>12</b>
<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>14</b>
<b>2 AQUISIÇÃO DA ESCRITA</b> .....	<b>16</b>
2.1 ALFABETIZAÇÃO.....	16
2.2 LETRAMENTO .....	18
2.3 SISTEMA DE ESCRITA AFABÉTICA .....	20
<b>3 PSICOGÊNESE</b> .....	<b>23</b>
3.1 PRÉ-SILÁBICO .....	24
3.2 PRÉ-OPERATÓRIO.....	25
3.3 SILÁBICO .....	26
3.4 SILÁBICO-ALFABÉTICO.....	27
3.5 ALFABÉTICO .....	28
<b>4 SITES E JOGOS</b> .....	<b>30</b>
<b>5 METODOLOGIA</b> .....	<b>34</b>
<b>6 ANÁLISE DOS JOGOS</b> .....	<b>36</b>
6.1 <i>SITE JOGOS EDUCATIVOS HVIRTUA</i> .....	36
6.1.1 <i>Jogo Brincando e Associando</i> .....	37
6.2 <i>SITE JOGOS DA ESCOLA</i> .....	41
6.2.1 <i>Jogo Digitando</i> .....	42
6.2.2 <i>Jogo Dominó das Vogais</i> .....	44
6.2.3 <i>Jogo Encontre as Vogais</i> .....	48
6.3 <i>SITE ESCOLA GAMES</i> .....	52
6.3.1 <i>Jogo Separe as Sílabas</i> .....	53
6.3.2 <i>Jogo Fábrica de Palavras</i> .....	57
6.3.3 <i>Jogo Palavras e Desenhos</i> .....	62
6.3.4 <i>Jogo Forma Palavras</i> .....	66
<b>7 INTERVENÇÕES</b> .....	<b>70</b>
7.1 INTERVENÇÃO 1.....	71
7.2 INTERVENÇÃO 2.....	74
7.3 INTERVENÇÃO 3.....	76
7.4 INTERVENÇÃO 4.....	80

7.5 INTERVENÇÃO 5.....	83
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	88
9 PERSPECTIVAS FUTURAS.....	90
REFERÊNCIAS.....	91
APÊNDICES .....	94
APÊNDICE A – COMENTÁRIOS DOS ALUNOS SOBRE OS JOGOS GRAVADOS DURANTE AS INTERVENÇÕES.....	95
APÊNDICE B – NOTA DOS ALUNOS – DE 1 A 10 – SOBRE OS JOGOS E OS RESPECTIVOS COMENTÁRIOS .....	101
APÊNDICE C – DIÁRIO DAS INTERVENÇÕES.....	103

## MEMORIAL

Meu nome é Ariel Cristina Leal da Silva, nasci na capital fluminense e de lá me mudei para o Distrito Federal há mais de 10 anos. Tenho uma família grande, com três irmãos. Minha mãe é formada em Pedagogia, e meu pai, militar da reserva.

Estudei do maternal à sétima série do Ensino Fundamental em um colégio particular no bairro onde morava no Rio de Janeiro. Na oitava série do Ensino Fundamental, em maio de 2009, se deu a mudança para Brasília, onde terminei aquela etapa de Ensino. Posteriormente, cursei o primeiro e, duas vezes, o segundo ano do Ensino Médio no Centro de Ensino Médio da Asa Norte – CEAN.

De fato, foi um pouco difícil me acostumar com o sistema educacional local, fazer novos amigos e lidar com perguntas sobre o futuro, uma vez que era muito nova. Sobre a questão, comecei a ir para a escola aos 3 anos de idade, tendo aprendido com minha mãe a ler e escrever; por isso, ‘pulei’ um ano na escola. E ainda, fazendo aniversário no meio do ano, sempre era a mais nova da turma, ao passo que ingressei no Ensino Médio com 13 anos de idade. Neste sentido, acredito que tendo reprovado o segundo ano do Ensino Médio tenha sido muito bom para entender o que realmente queria para minha vida profissional após o período escolar.

Aos 16 anos de idade e no terceiro ano do Ensino Médio, minha família e eu nos mudamos para a cidade de Ladário, Mato Grosso do Sul, onde primeiro estudei em uma escola estadual e, posteriormente, em uma escola franciscana particular. Ali encerrei meus estudos no Ensino Médio, prestando o Exame Nacional do Ensino Médio – ENEM.

Em uma cidade próxima a Ladário havia *campus* da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul – UFMS, onde ingressei no curso de Pedagogia em segunda chamada. Na época, minha vontade era cursar Biologia, mas nunca fui muito boa em cálculos e em gravar nomes complicados; logo, escolhi a Pedagogia, por achar que seria um curso mais fácil, pois já tinha visto minha mãe cursá-lo há pouco tempo, e teria alguma ocupação para empreender até o ENEM seguinte.

Então, foi assim que em 2014, iniciei os estudos no curso de Pedagogia da UFMS, empreendendo dois semestres completos, quando, na metade do terceiro semestre, minha família e eu nos mudamos de volta para Brasília, ao passo que

realizei uma transferência obrigatória para a Universidade de Brasília – UnB, reiniciando aquele curso no segundo semestre de 2015.

Meu primeiro semestre na UnB foi muito complicado, pois não logrei realizar as matrículas nas disciplinas corretas, ao passo que acabei fazendo quaisquer umas – o que ainda é um problema pessoal.

Fiz estágio trabalhista durante um ano e três meses no Ministério dos Transportes, Portos e Aviação Civil, em um programa de educação básica para adultos não escolarizados que trabalhavam na Esplanada. Ali empreendi aulas para adultos analfabetos e que pararam de ir à escola nos anos iniciais do Ensino Fundamental. As aulas tinham o intuito de prepará-los para o Exame Nacional para Certificação de Competências de Jovens e Adultos – ENCCEJA. Foi no estágio me questão que surgiu meu interesse pelo viés da alfabetização.

Ao mesmo tempo, surgiu a oportunidade de participar do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica – PIBIC, que iniciei no segundo semestre de 2017, saí do estágio, para poder me organizar com as disciplinas e estudar para o artigo. Do artigo confeccionado para o PIBIC, surgiu o tema do presente estudo: os *sites* e jogos como ferramentas didático-pedagógicas no processo de alfabetização e letramento. Posteriormente, iniciei meu estágio obrigatório, onde encontrei uma turma e professora que me ajudaram a realizar a pesquisa em questão.

## 1 INTRODUÇÃO

Ler e escrever. Atos tão simples, mas que desde sua existência são pesquisados e questionados. Neste sentido, é possível aqui questionar: como são desenvolvidos? Assim, muitas são as perguntas, com diferentes respostas e modos de entender como se dão. São atos que tem sua realização diária por grande parte da humanidade, tanto no papel, como nas redes sociais, sendo a tecnologia mais um meio de fazer uso da leitura e escrita.

De fato, é comum para as crianças, desde muito novas, que ainda não são alfabetizadas, o contato com letras e números por conta das tecnologias. O contato prévio pode permitir que a criança “tenha ideias bem precisas sobre as características que deve possuir um texto escrito para que permita um ato de leitura” (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 39), seja por meio físico ou eletrônico.

Compreender que tanto a leitura como a escrita vão muito além da decodificação e codificação, mas entender como um código, como um sistema de escrita alfabética, faz pensar que as práticas de leitura e escrita são muito mais profundas. A relação desenvolvida com os textos se dá em um nível onde é preciso saber ler e escrever para se viver em sociedade, e com as Tecnologias de Informação e Comunicação – TICs, cada vez mais avançadas e acessíveis, é preciso saber utilizar os conhecimentos através de tais suportes.

Neste sentido, seria possível para os estudantes do primeiro ano do Ensino Fundamental desenvolverem seus processos de alfabetização e letramento, com o auxílio de ferramentas tecnológicas, como, por exemplo, os jogos educativos *online*?

Os jogos educativos *online* são acessíveis, fáceis de serem encontrados. É possível que eles sejam utilizados nas metodologias de ensino de professores alfabetizadores como ferramenta, que auxiliará seus alunos nos seus processos de alfabetização e letramento, pensando nas diferentes possibilidades que a tela do computador combinada com um jogo trazem para o ensino das crianças.

Assim, tem se por objetivo geral identificar como os jogos educativos *online* podem auxiliar no processo de alfabetização e letramento de estudantes do 1º ano do Ensino Fundamental. Para isso será discutido, por meio do referencial teórico, como os jogos educativos *online* podem auxiliar no processo, serão analisados alguns sites e jogos educativos *online* e então, averiguar desempenho dos jogos quando utilizados pelas crianças.

Diante do exposto, fazer uso dos jogos *online* em todas as suas potencialidades é o foco do presente estudo, dividido em três momentos, quais sejam: 1) Referencial teórico; 2) Análise dos jogos; e, 3) Análise das intervenções.

A princípio, as linhas que se seguem buscaram entender como se dá o processo de alfabetização e letramento, de aquisição do Sistema de Escrita Alfabética – SEA, trazendo contribuições de Soares (2002) e Morais (*apud* MORAIS; ALBUQUERQUE; LEAL, 2005) sobre tais processos e como estão interligados.

Posteriormente, tem-se uma breve contextualização da influência das TICs, ou seja, como estas se apresentam nas escolas e como as crianças que estão sendo alfabetizadas lidam com as tecnologias vigentes.

Partindo das concepções da Psicogênese da Língua Escrita de Ferreiro e Teberosky (1991), a presente pesquisa empreendeu uma análise de alguns jogos selecionados de *sites* educativos que tem por objetivo disponibilizar jogos que sirvam para professores, estudantes e escolas. Neste ínterim, os jogos foram analisados pensando nos níveis de aquisição da escrita – cada jogo abrange um ou todos os níveis, de acordo com o que oferecem – seu estilo, seus objetivos e suas facilidades.

Sobre a verificação do auxílio dos jogos aqui analisados, foram realizadas intervenções em uma escola pública, com uma turma de primeiro ano do Ensino Fundamental, que jogaram e se muito se divertiram com os jogos.



## 2 AQUISIÇÃO DA ESCRITA

A aquisição da escrita é um processo pelo qual passam todos aqueles que tiveram acesso a escola desde criança, via métodos analíticos e fonológicos. Todo infante se apropriou da escrita pelos processos de alfabetização e letramento. E como auxílio em tais processos, os professores utilizam diversas ferramentas com seus alunos, para a devida compreensão do Sistema de Escrita Alfabética – SEA.

Para entender como os processos supramencionados atuam, tem-se as prerrogativas de Soares (2005) e Barton (1994), sobre o letramento; Moraes (*apud* MORAIS; ALBUQUERQUE; LEAL, 2005), sobre o SEA e a alfabetização; entre vários autores (CHARTIER *apud* MORTATTI, 2011; COUTINHO *apud* MORAIS; ALBUQUERQUE; LEAL, 2005), para ampliar a compreensão sobre o conceito de alfabetização.

Considerando que alfabetização, o letramento e o SEA são aspectos importantes no processo de aquisição da língua escrita, suas especificidades foram aqui analisadas, para o entendimento de como os jogos *online* atuam e auxiliam nos aspectos de cada elemento do processo de aquisição supramencionado.

### 2.1 Alfabetização

Tendo como objeto de estudo a leitura e a escrita, a alfabetização tem sido discutida por professores e pesquisadores de todo o mundo. Em meio às “modas” metodológicas, diversas técnicas e visões, o tema “alfabetização” parece ser uma infinita discussão que trouxe e ainda ofertará muitas questões pertinentes na área.

Em geral, os professores lidam com estudantes de todas as idades, que encontram dificuldades tanto na leitura como na escrita. No imaginário ainda se tem que a leitura de um livro é perda de tempo e que escrever no papel é coisa do passado, sendo que as leras se fazem presentes em todos os lugares.

É notório que a questão da alfabetização ainda é muito complicada no Brasil. O ensino da língua materna vem sendo historicamente caracterizado pela utilização de métodos, de aquisição de habilidades – codificar, decodificar, decorar, copiar do quadro, caligrafia, ortografia – emoldurando as crianças pelas suas habilidades e talentos, excluindo aquelas que não os obtinham.

Tais conceitos e modas ideológicas derivam da visão que se tem de o que é alfabetização e como ensiná-la (cópia e decodificação). As cartilhas – que eram muito utilizadas no anos iniciais – tem a característica, por exemplo, de trabalhar a cópia de letras, palavras e frases que são, em grande parte, desconexas com a realidade das crianças e dos estabelecimentos de ensino. A leitura aqui é tida como decodificação, onde apenas se recebe a informação, resultando, posteriormente, em estudantes que não logram interpretar textos simples.

Chartier (*apud* MORTATTI, 2011, p. 53), sobre os estudos a respeito da alfabetização antes dos anos de 1980, atenta que:

[...] a questão da leitura é ainda tratada nessa época como uma questão técnica, separada de outras aprendizagens. As dificuldades na leitura não estão incorporadas na questão do fracasso escolar 'em geral'. Elas não estão tampouco colocadas em relação com o meio social ou cultural, mas são atribuídas aos déficits patológicos. Esse não será mais o caso nas décadas seguintes.

Na Europa de tempos passados, tanto a leitura como a escrita eram tratadas de formas separadas, sem qualquer relação, onde assinar o nome era o suficiente para confirmar a aquisição da escrita, sendo a leitura algo desconsiderado. Tal fato não era muito diferente da visão comum da alfabetização no Brasil.

De fato, ignorar o contexto do aluno, da escola, dos pais e da comunidade pode afetar diretamente a relação da criança com o mundo letrado. Assim, escrita e leitura não são simples códigos que devem ser decorados a partir de uma cartilha, de uma folha de atividade, de um quadro, de um livro ou de um *site* na *internet*.

Tem-se que a leitura

É um ato que requer atenção, vigilância, que mobiliza também a liberdade e a imaginação do leitor. Falar do 'ato da leitura' é indicar que não se lê 'com os olhos', mas com os saberes, julgamentos, emoções e valores. O leitor não é um simples 'receptáculo do texto' (CHARTIER *apud* MORTATTI, 2011, p. 55).

O aluno convive, se expressa, se encontra e questiona através dos textos. Por isso, aprender a ler e escrever é tão importante para o ser humano, pois dali é possível expressar sentimentos, saberes, imaginação, conhecimentos e história.

As relações texto-autor, texto-leitor e autor-texto-leitor são perceptíveis a todo momento, tais como: escrever um bilhete e deixar na geladeira; ler um livro; receber uma mensagem no aparelho celular; enviar um *e-mail*, ler uma notícia – exemplos

que estabelecem algum tipo de relação, alguma relação de valor para leitor e autor, que expressam algo singular para aquele instante.

E quando se compreende que tanto a leitura como a escrita não são apenas uma codificação e uma decodificação de códigos, entende-se o papel da alfabetização como “aquisição de leitura e escrita pela criança no processo de escolarização regular no contexto social” (SOARES; MACIEL apud SOARES; MACIEL, 2000, p. 15), que se dá na escola, por intermédio de um professor.

É na aquisição do SEA, onde entender cada parte gráfica, cada caractere que compõem a escrita, cada letra com seu som, as vogais, consoantes, os sons que produzem juntas, que os espaços que são dados na escrita definem onde inicia e termina uma palavra, os sinais de pontuação e para que servem, que culmina a alfabetização.

Assim, faz-se importante ao professor alfabetizador pensar nos gêneros textuais apresentados para os alunos e seus objetivos, promovendo uma alfabetização que vai além das intenções escolares de avançar os alunos para alguma série; que pensa em como seu aluno aprende e constrói seu relacionamento com o mundo letrado.

## 2.2 Letramento

Ao compreender a alfabetização como parte do processo de ensino e aprendizagem, bem como a aquisição da leitura e escrita como um sistema notacional, é possível perceber que alfabetizar exclusivamente para aprender a ler e escrever não é mais suficiente. Para tanto, ao conhecimento adquirido na alfabetização tem-se o letramento.

Soares (2005, p. 16-17) define o significado da palavra letramento como “o estado ou condição que adquirem um grupo social ou um indivíduo como consequência de ter-se apropriado da escrita”. É a utilização dos conhecimentos, da leitura e da escrita no meio social com um sentido, uma motivação e diferentes propósitos.

Chartier (apud MORTATTI, 2011, p. 56), afirma que “o letramento [*literacy*] designa atividades humanas que implicam o uso da escrita, assim como a oralidade designa o conjunto de atividades humanas que implicam o uso da palavra viva”. Neste sentido, dão-se novos significados à escrita, uma vez que a sociedade

encontra-se em constante evolução tecnológica e cultural, ao passo que as mudanças afetam os meios de comunicação.

De fato, uma “nova realidade social em que não basta apenas ler e escrever, é preciso também saber fazer uso do ler e escrever, saber responder às exigências de leitura e de escrita que a sociedade faz continuamente” (SOARES, 2005, p. 20) – exigências que circulam nos mais diversos níveis da sociedade, mas que devem ser iniciadas, preferencialmente, na escola, mediadas por um professor conhecedor de diferentes recursos pedagógicos.

Em prol do entendimento do letramento no cotidiano, Barton (1994, p. 3) denomina como “eventos de letramento” os momentos onde se vivencia tanto a leitura como a escrita, quais sejam: abrir um jornal, uma revista ou um livro; enviar uma mensagem; escrever um bilhete; anotar um recado etc. – todos vivenciados por adultos e crianças, que são “detalhes particulares de uma situação”, [...] “particulares de uma determinada comunidade em um ponto específico da história”.

Quando do entendimento do letramento a partir da ideia dos eventos, é possível perceber que visão de que uma pessoa letrada é aquela que entende das letras, é erudita, que lê e escreve bem de acordo com os parâmetros da escola, não é tão certa (SOARES, 2005). Porém, os conceitos de letramento, pessoa erudita e outros ainda estão enraizados nas concepções de alfabetização vigentes e podem modificar o modo como é ensinado/aprendido os atos de ler e escrever.

Portanto, tem-se algumas conceitualizações, como, por exemplo: alfabetizado é aquele que é capaz de ler e escrever, que sabe ler; letrado é aquele que faz uso social da escrita, que usa no seu cotidiano (SOARES, 2005). Assim, é possível inferir que a questão de ser alfabetizado ou não, muitas vezes, tem relação com a posição social do indivíduo, uma vez que muitos adultos analfabetos e crianças não lograram acesso à escola na idade certa.

Os eventos de letramento se dão com todos, seja alfabetizado ou não, tendo frequentado a escola ou não. O contato com algum suporte de escrita (propaganda, revista, cartaz, jornal etc.) que ocorrer em qualquer local e situação se caracteriza como um evento de letramento. Na escola, a diferença se dá pela intenção de se apresentar tal gênero textual para os alunos, pois, os eventos de letramento ocorrem visando auxiliar no processo de alfabetização das crianças.

Com os diferentes suportes têm-se diferentes letramentos que se desenvolvem quando do contato com outras mídias que extrapolam o principal modo de ler e escrever: o papel, tais como: celulares, *tablets* e computadores, pois “não há, propriamente, uma diversidade de conceitos, mas diversidade de ênfases na caracterização do fenômeno” (SOARES, 2002, p. 144).

Como fenômeno, têm-se os diversos letramentos nas muitas esferas sociais existentes, que fazem uso da linguagem textual como forma de comunicação. O modo de escrita e leitura em tais suportes – de se comunicar com o outro – se diferencia do papel, pois são multimodais – incluem diferentes tipos de linguagem. Assim, é possível, na mesma tela, diferentes textos sendo apresentados ao leitor, por diferentes autores, como, por exemplo, quando se visita em algum *site* e se está lendo o artigo do autor principal, mas também abaixo se tem os comentários após o texto, além de anúncios, registros do *site* sobre as visitas e outros tipos de texto – todos apresentados ao mesmo tempo.

Na escola, a criança tem contato com vários suportes de leitura e produção de escrita, quais sejam: o caderno; uma folha de atividade; um cartaz com alguma música para o dia das mães; um quadro onde ela pode escrever; o computador da sala de informática etc. Logo, é importante que a escola tenha consciência de que é condutora dos diferentes letramentos, uma vez que, em geral, proporciona o primeiro contato do infante com o computador; ou seja, fornecer para as crianças o contato com as tecnologias pode favorecer as relações de uso da ferramenta, que poderá servir tanto para aprender como para momentos de lazer.

### **2.3 Sistema de Escrita Afabética**

Ainda tratando da percepção de alfabetização como meio de constituição de um leitor, que caminha pelo aprendizado da leitura e da escrita em diversos suportes de escrita, onde se encontra com o letramento, chega-se à compreensão do SEA.

O SEA, segundo Moraes (*apud* MORAIS; ALBUQUERQUE; LEAL, 2005, p. 29), é “o uso [de] três expressões, girando em torno da ideia de código, parece inarredável”. Os termos “código”, “codificar” e “decodificar” remetem às ideias tradicionais, aos métodos do tipo “receita”, da alfabetização, onde a memorização e a cópia são os caminhos a serem trilhados.

A aquisição de um código remete a um sistema muito bem estruturado que não demanda necessariamente de um grande esforço cognitivo para ser apreendido, pois muitos códigos tem por base os caracteres de um alfabeto, que quando são apreendidos, tomam formas e concretizam ideias, que são as palavras, as orações, os parágrafos e os textos.

Por vezes, os termos supramencionados desconsideram todo o esforço cognitivo envolvido na aprendizagem tanto da leitura como da escrita pelo o qual crianças e adultos passam. Sobre a questão, Ferreiro e Teberosky (1991, p. 246) observam que “a escrita não pode ser reduzida a uma transcrição da fala, pois tem, além das regras de transcrição sonora, outras regras próprias que a criança irá descobrindo paulatinamente”. Neste sentido, reduzir tudo à memorização das letras desvaloriza o trabalho daqueles que estão aprendendo a ler e a escrever, transformando-os em meros receptores de informação.

Quem está se alfabetizando/sendo alfabetizado não faz apenas “uma análise em termos sonoros, mas também faz uma análise em função do conteúdo a representar” (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 246). O sujeito interage com as letras, está em um mundo letrado; portanto, se envolve, pensa, cria, erra, repensa e tenta de novo, pois este realizará “mentalmente a noção de unidades de linguagem (palavra, sílaba, sons menores que a sílaba) para vir a entender as relações entre partes faladas e partes escritas, entre o todo escrito (a palavra) e as partes (letras) que o compõem” (MORAIS *apud* MORAIS; ALBUQUERQUE; LEAL, 2005, p. 43). Portanto, exige desses indivíduos grande esforço para compreender que “nosso sistema de escrita não é um código, mas um sistema notacional” (MORAIS *apud* MORAIS; ALBUQUERQUE; LEAL, 2005, p. 31), que se constitui de regras para que tudo o que existe no mundo letrado faça sentido para aqueles que utilizam a linguagem.

Códigos são sinais que substituem os sinais de um sistema notacional, como, por exemplo, o Braille e o código Morse. E os sistemas notacionais são os sistemas de escrita, de numeração decimal, notação musical e cartografia (MORAIS *apud* MORAIS; ALBUQUERQUE; LEAL, 2005) – sistemas dotados de regras, mas que quando de sua apropriação, é possível criar. Tem-se aí a diferença em relação aos códigos que copiam, que não criam, já que “para dominar um sistema notacional, o indivíduo precisa desenvolver representações adequadas sobre como ele funciona,

isto é, sobre suas propriedades” (MORAIS *apud* MORAIS; ALBUQUERQUE; LEAL, 2005, p. 33).

Aqui vale destacar que:

[...] o enfoque da escrita alfabética como sistema notacional é necessário para construirmos didáticas da alfabetização que, libertando-se dos velhos métodos associacionistas (globais, fônicos, silábicos etc.), permitam alfabetizar letrando. Ou seja, para que possamos ensinar, de forma sistemática, tanto a escrita da linguagem (o Sistema de Escrita Alfabética) como a linguagem que se usa para escrever os muitos gêneros textuais que circulam em nossa sociedade (MORAIS *apud* MORAIS; ALBUQUERQUE; LEAL, 2005, p. 30).

Assim, o entendimento da escrita como sistema notacional afeta o modo como os professores alfabetizadores planejam suas aulas, onde tanto a sistematização como a variedade de gêneros textuais e mídias avançam no mesmo sentido. A alfabetização letrada, sendo pensada e planejada, não pode ser deixada ao acaso dos eventos que podem ou não ocorrer na vida do indivíduo.

Neste íterim, sobre como fazer uso das tecnologias nas práticas, com a sala de informática sendo uma outra sala de aula, é perceptível o fato de que

Vivemos hoje uma realidade na qual a alfabetização como prática social tem por paralelo a acepção de uma alfabetização digital. Como articular a cultura das letras com a cultura das telas de computador? Presenciamos claramente uma fronteira tecnológica que os especialistas reconhecem ser similar àquela que transferiu o suporte do rolo de papiro para o livro em código; e depois transformou o livro em código manuscrito em livro impresso. Hoje trafegamos do livro para a tela, do suporte material do papel para a escrita virtual do computador (Boto *apud* MORTATTI, 2011, p. ii).

O cotidiano evidencia que os professores devem cada vez mais buscar alternativas para manter seus alunos interessados nas aulas. Entretanto, nos anos iniciais, as crianças são muito mais abertas a novas experiências, e como estão aprendendo algo que traz uma satisfação pessoal em saber o que está escrito e escrever aquilo que estava na sua cabeça, a inserção das tecnologias nas práticas parece ser um tanto natural quando da apresentação da escrita na tela.

### 3 PSICOGÊNESE

A psicogênese teve papel importante nos modos de pensar a alfabetização no Brasil. A nova percepção que Ferreiro e Teberosky (1991) trazem em seu estudo sobre como as crianças desenvolvem a leitura e a escrita, que era tida como aquisição de um código, vem com ideias muito além de outra. Neste sentido, o aprendizado tanto da leitura como da escrita envolve esforço cognitivo do sujeito, podendo passar por algumas etapas/níveis de construção do objeto da alfabetização.

Nas escolas, a psicogênese é comumente utilizada como “teste” de verificação de leitura e escrita, por conta dos seus níveis, sendo que aquelas autoras esclarecem que não pretendem “propor nem uma nova metodologia da aprendizagem nem uma nova classificação dos transtornos da aprendizagem” (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 15). A tese central é entender como as crianças aprendem a ler e a escrever, e em quais momentos e níveis elas se encontram, para que o professor saiba como ajudá-la no enfrentamento dos obstáculos, fazendo-a avançar no processo em questão.

Talvez possa ter sido algum erro de interpretação por parte de indivíduos empolgadas com a teoria. Entretanto, a compreensão dos níveis da psicogênese muito auxilia no trabalho pedagógico dos mais variados tipos de escolas, que podem criar projetos para seus alunos e professores – este último buscando entender como o aluno lida com a escrita, criando estratégias de ensino direcionadas, que ajudam os alunos na alfabetização.

Ferreiro e Teberosky (1991, p. 37) queriam “conhecer as ações do meio em relação às hipóteses e aos conhecimentos infantis sobre o escrito” quando realizaram uma pesquisa com crianças de classe média e classe baixa, a fim de analisar se havia alguma diferença entre as crianças com muito contato com objetos de leitura, dentro e fora da escola, e aquelas que não tinham contato em casa, mas somente na escola.

Em breve síntese, concluiu-se que as crianças que tinham mais contato, desde muito novas, com 7 anos de idade, se encontravam entre os níveis silábico-alfabético e alfabético – grande parte, de classe média. Neste ínterim, o contato com diferentes suportes de escrita desde muito novos pode implicar na relação da criança com o mundo letrado na escola. E com a tecnologia vigente acessível, é



difícil encontrar crianças que não saibam o que é um aparelho celular, uma mensagem de texto ou um jogo *online*. A escrita aparece nestes e em outros suportes, e as crianças, independente da classe social e econômica, tem contato com eles.

De fato, a teoria da psicogênese da língua escrita serve como apoio para uma análise profunda sobre como jogos *online* podem ser utilizados pelas crianças que se encontram nos níveis elaborados por Ferreiro e Teberosky (1991). Compreender como os jogos podem ser explorados, a partir dos níveis da psicogênese, pode ajudar os professores a perceberem as possibilidades de uso como ferramenta de aprendizagem tanto da leitura como da escrita, de forma lúdica e variada, na sua metodologia de ensino. E ainda, é preciso enxergar a sala de informática como uma aliada da aprendizagem, trazendo jogos que estimulem o desenvolvimento das atividades supramencionadas, nas suas diferentes formas, utilizando ao máximo os recursos existentes na escola, explorando diferentes tipos textuais com os alunos.

Neste sentido, os tópicos desenvolvidos a seguir, sobre os níveis da psicogênese (pré-silábico, pré-operatório, silábico, silábico-alfabético e alfabético) serviram de base para a análise da presente pesquisa.

### **3.1 Pré-silábico**

É o nível mais elementar de todos, onde as crianças reconhecem a letra de seu próprio nome e também confundem letras e números, não diferenciam os sinais de pontuação e antecipam o que está escrito pela imagem (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991). Assim, “escrever é reproduzir os traços típicos da escrita que a criança identifica como forma básica de escrita” (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 183).

Aqui, a criança já pode ter uma ideia do o que é ler e escrever, mas não realiza precisamente tais ações. A leitura se dá de modo global, não relacionando as pequenas partes (um artigo, por exemplo) com a palavra (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991). Assim, caso o infante veja uma capa de um livro com um personagem, no título pode “ler” o nome do personagem, pois, o “desenho e escrita estão indiferenciados” (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 93), ignorando que existem mais letras, que formam o título.

“Respondendo à pergunta ‘onde tem algo para ler’ os sujeitos assinalam tanto desenho como texto” (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 67). A leitura global realizada pelas crianças desse nível ofertam às mesmas os desenhos e as letras como um mesmo tipo de linguagem.

Tal confusão é um momento inicial do processo de alfabetização das crianças, podendo se estender ou não por um período de tempo, mas que é superado (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991). A etiquetagem do desenho também é um momento importante do nível.

A criança busca identificar o texto a partir do desenho, sua quantidade de letras, a letra inicial, alguma vogal que já conheça. Quer formar sílabas, mas ainda não consegue. Sobre a questão, Ferreiro e Teberosky (1991, p. 68) afirmam que o “puro decifrado inteiramente esvaziado de sentido” é causado pela escolarização, que remete a forma tradicional de alfabetização.

Assim como a etiquetagem, a criança pode utilizar letras como índice, que constitui em ‘ler’ a palavra a partir de uma letra que possa ter conexão com uma imagem (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991).

Existem muitos jogos que podem auxiliar no processo de entender que o desenho é uma linguagem e que a escrita é outra bem diferente; que os números possuem um sistema e que os sinais de pontuação fazem parte do sistema de escrita, mas não são letras e nem números.

Os jogos também podem auxiliar na compreensão de que as palavras nem sempre estão relacionadas diretamente ao desenho, que não são etiquetas, e que não se pode recair na letra índice para ‘ler’ a palavra ou a frase.

### **3.2 Pré-operatório**

Neste nível estão as crianças que conhecem algumas letras, mas que as utilizam sem conceber sentido ou que indicam de quem é aquela letra, onde “para poder ler coisas diferentes (isto é, atribuir significados diferentes) deve haver uma diferença objetiva nas escritas” (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 189).

Diferente do primeiro nível, a escrita é um pouco mais parecida com as letras, mas combinam os mesmos caracteres para escrever palavras diferentes por já ter “modelos estáveis de escrita, certas formas fixas” (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 190) – talvez a aquisição mais importante desse nível.

A etiqueta do desenho se mantém, e a novidade é a exclusão do artigo quando a criança lê o texto; e que pode variar a partir do “nome” do desenho para qualquer outra característica do texto (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991).

Por outro lado, a criança começa a “desligar-se da leitura global e a tentar uma correspondência das partes entre si” (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 220). Os jogos de separar as sílabas e de completar a letra que falta podem auxiliar no processo de entendimento das partes.

Os jogos que exijam da criança escrever a letra certa no lugar certo podem ajuda-la na medida em que ela vai poder ver e tentar diversas vezes, até encontrar a resposta certa – ação que oferta o entendimento de como a escrita funciona e como se relaciona com a fala.

### 3.3 Silábico

É o nível onde as crianças “nomeiam corretamente todas as vogais e algumas consoantes” (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 51). Aqui se consideram as características formais do texto, como, por exemplo, a quantidade de palavras, e

[...] está caracterizado pela tentativa de dar um valor sonoro a cada uma das letras que compõem uma escrita. Nesta tentativa, a criança passa por um período da maior importância evolutiva: cada letra vale por uma sílaba. É o surgimento do que chamaremos de hipótese silábica. Com esta hipótese a criança dá um salto qualitativo com respeito aos níveis precedentes (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 193).

A partir daí, a criança começa a compreender que “a escrita representa partes sonoras da fala” (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 222); começa a entender que a escrita é uma linguagem que está ligada ao modo de comunicação vigente, que representa sons individuais (letras) e mais complexos (palavras).

Também se inicia uma relação entre “o nome do objeto e não com o objeto (desenho) em si mesmo” (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 76).

Ainda que as condutas que apresentamos agrupadas nesta etapa estejam bastante próximas das anteriores (ambas mostram uma dependência do texto com relação à imagem), já comportam um progresso no sentido de uma maior diferenciação: o nome não se confunde com o desenho. O ‘apagado’ sistemático do artigo - explícito em muitos exemplos citados - parece-nos constituir a primeira indicação de que a escrita começa a diferenciar-se da imagem: o que se escreve são os nomes, a etiqueta verbal que corresponde ao objeto (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 76-77).

É possível perceber na criança o desenvolvimento em relação a sua compreensão do SEA, o que a escrita representa em desenhos e o que falamos, bem como a importância de saber ler para poder ler o que está a sua volta.

Portanto, o “texto já não é mais inteiramente previsível a partir da imagem, necessitam-se índices que confirmem o que se antecipou” (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 71), que podem ser as letras ou qualquer outra característica do texto, como, por exemplo, a quantidade de palavras ou letras escritas.

A criança entende que a escrita não é somente escrever nomes. Ela compreende a escrita como uma linguagem, como um sistema. “Pela primeira vez a criança trabalha claramente com a hipótese de que a escrita representa partes sonoras da fala” (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 193) – uma clara amostra da compreensão do SEA pela criança.

Para o nível em questão, os jogos podem trabalhar com a separação de sílabas, com a escrita de palavras misteriosas, como um caça-palavras ou juntar as letras – inúmeras possibilidades, pois se tem aqui um nível de muitas mudanças do modo como as crianças interagem com o mundo letrado.

### **3.4 Silábico-alfabético**

No quarto nível da psicogênese, a criança já compreende que as partes, as sílabas, correspondem aos sons que são falados. E ainda que não “atribua uma representação convencional e estável a cada sílaba” (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 87), já se tem a compreensão de que os atos de falar e escrever estão relacionados.

A criança passa a considerar, além da sílaba, o tamanho das palavras e as letras que a compõe, ou seja,

[...] a criança abandona a hipótese silábica e descobre a necessidade de fazer uma análise que vá ‘mais além’ da sílaba pelo conflito entre a hipótese silábica e a exigência de quantidade mínimas de grafias (ambas exigências puramente internas, no sentido de serem hipóteses originais da criança) e o conflito entre as formas gráficas que o meio lhe propõe e a leitura dessas formas em termos de hipótese silábica” (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 196-209).

O presente nível propõe muitas experimentações e descobertas sobre a leitura, a escrita e as regras concernentes. As sílabas são percebidas como uma “unidade significativa” (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 90), evidenciando prévio entendimento de como o sistema de escrita funciona e é organizado.

Existe um conflito entre a hipótese silábica e a alfabética: a quantidade de letras e o valor sonoro atribuído a cada uma das letras, pois “na base, há uma hipótese silábica, que exige tantas letras como sílabas” (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 210), e no alfabético, o valor sonoro é dado para as sílabas. Neste sentido, aquelas autoras atentam que o conflito em questão se mostra mais explícito na escrita dos nomes.

Quando a criança não possui uma imagem estável da palavra, o conflito é mais evidente. A criança elaborou hipóteses que são muito importantes para sua escrita e leitura: a falta de uma quantidade de letras e que cada letra é lida como uma sílaba que compõe a palavra (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991).

Para tais infantes, os jogos devem dar suporte para a experimentação e formação de hipóteses sobre a escrita das palavras. Neste sentido, é preciso fazer uso daqueles que exploram palavras tanto do cotidiano da criança, da sala de aula, e palavras diferentes, com escrita mais elaborada (rr, ss, tr, ch, cs, etc.) que desafiem e estimulem a criança.

### **3.5 Alfabético**

Neste nível – o último da psicogênese da escrita –, a criança já conhece todas as letras; reconhecem que algumas podem ter sons diferentes; sua escrita é mais elaborada e tem sentido para todos que lerem.

Ao chegar a este nível, a criança já franqueou a ‘barreira do código’; compreendeu que cada um dos caracteres da escrita corresponde a valores sonoros menores que a sílaba, e realiza sistematicamente uma análise sonora dos fonemas das palavras que vai escrever (FERREIRO; TEBEROSKY 1991, p. 213).

Daqui em diante, seus desafios se darão na parte da ortografia, não significando que tenha dificuldades de compreender o sistema de escrita. “As dificuldades se centram nas grafias que correspondem a vários valores sonoros”

(FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 215), ou seja, nos diferentes modos que uma letra é escrita (a, A, a, A).

Também há dificuldades em separar as palavras, quando escrevem uma oração, pois, a “separação que elas propõem é a que consiste em distinguir o sujeito da oração de seu predicado” (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 215).

Portanto, os jogos devem ser escolhidos para auxiliar as crianças a desenvolverem suas hipóteses de escrita, tanto de palavras como de frases.

#### 4 SITES E JOGOS

Qual indivíduo não gosta de jogar? O acesso a *internet* no Brasil, mesmo que lenta e limitada, é cada dia mais facilitado nas casas, nas escolas, nas empresas, em locais públicos e até mesmo nos ônibus. E neste viés, os jogos *online* se encontram cada vez mais acessíveis nos aparelhos móveis e nos computadores, dos mais diferentes tipos e para diferentes públicos, sobretudo, as crianças – que se deparam com todo tipo de novas tecnologias, pois desde seu nascimento, acessam a *internet*, aprendem a enviar mensagens, encontrar vídeos e jogar.

As Tecnologias da Informação e Comunicação – TICs incluem todos os aparelhos que disponibilizam informação e algum tipo de comunicação. Rádio, televisão, celular, *tablets*, computadores – todos são chamados de TICs.

Segundo Thompson (1998 *apud* GERALDI; BIZELLI, 2015, p. 116), “as TICs são potencializadoras da mídia que [estão] associada[s] à visão de mundo dos indivíduos contemporâneos, redefinindo valores e comportamentos sociais” – tecnologias que mudam a todo instante o modo de viver da sociedade e, portanto, o modo de se pensar a educação.

Por meio das TICs, é visível a mudança, por exemplo, no Ensino Superior, nos cursos de línguas e de Especialização com a Educação a Distância – EAD, que proporcionou a conquista de diplomas etc. para muitas pessoas. Porém, em um olhar para o Ensino Básico, a mudança é mais lenta e, dependendo da situação, inexistente.

A utilização das TICs na educação pode ser benéfica tanto para professores como para os alunos, conforme apontam Geraldi e Bizelli (2015, p. 119): “A introdução das tecnologias da informação e da comunicação no processo educacional tem a finalidade de intensificar a melhoria dos recursos midiáticos utilizados em sala de aula pelos professores”. As possibilidades de uso são amplos, pois existem centenas de aparelhos tecnológicos disponíveis no mercado que podem ser utilizados para aprendizagem (rádio, vídeo, fotografia jogos etc.).

O uso do computador na escola via laboratórios de informática é um ótimo meio de acesso a diferentes tipos e gêneros de textos, onde os alunos podem tanto ler como escrever. Na tela do computador, os limites de produção, por assim dizer, são mais amplos do que o de um caderno, pois é possível escrever, inserir uma imagem, assistir um vídeo e recorrer a algum texto na mesma tela.

Neste íterim, Soares (2002, p. 151) afirma que “a tela, como novo espaço de escrita, traz significativas mudanças nas formas de interação entre escritor e leitor, entre escritor e texto, entre leitor e texto e até mesmo, mais amplamente, entre o ser humano e o conhecimento”, pela facilidade de manipulação da escrita na tela, que é limitada no caderno.

Assim, têm-se vários modos de iniciar o uso do computador com crianças pequenas, tais como: cuidar do equipamento; manuseio do *mouse*; utilizar o teclado; atentar-se aos programas existentes no computador; o acesso a *internet*; e, a utilização de jogos.

Os jogos, muitas vezes, são vistos como “uma forma de entretenimento, mas [são] meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual” (PIAGET, 1979. p. 40 *apud* PETRY; SANTOS, 2013, p. 3) quando seu uso tem como objetivo auxiliar no processo de aprendizagem. Sendo educativos, eles podem ser propostos em diferentes formatos e tipos, mas, a finalidade é a mesma: promover a aprendizagem.

Na alfabetização têm-se muitos jogos educativos que são utilizados para ajudar os alunos em suas descobertas, dúvidas, frustrações e conquistas no momento da aprendizagem tanto da leitura como da escrita. Os “jogos educativos constituem-se num recurso pedagógico de reconhecimento [de] valor na construção da escrita e da leitura” (PETRY; SANTOS, 2013, p. 3), conforme os objetivos definidos pelo professor.

Neste sentido, diferentes opções de jogos para serem trabalhados com as crianças é algo essencial, para a exploração de diferentes saberes e capacidades, desenvolvimento da coordenação motora, da cognitividade, da relação da criança com o objeto, da relação com os colegas de sala de aula, trabalhando diferentes áreas do desenvolvimento cognitivo e corporal, habilidades sociais, envolvendo sempre a leitura e a escrita, criando eventos de letramento digital dentro de sala de aula.

Os jogos educativos *online* são importantes para que as crianças desenvolvam, de modo saudável, sua relação com a tecnologia, com o outro e com a leitura e escrita. De fato, explorar *sites* pedagógicos permitem ao professor alfabetizador ampliar o contato com as diferentes modalidades e possibilidades de escrita ofertadas pela tela do computador, além de promover um processo de



alfabetização e letramento rico e diversificado, que engloba aquilo que muitas crianças vivenciam no seu dia a dia: o uso da *internet*.

Muitas vezes, a *internet* utilizada em casa possui o caráter de distração, de passatempo; mas é fundamental que as crianças não percebam tal ferramenta apenas como um local de diversão, e sim, um local de aprendizagem. O letramento se dá em todas as esferas, ocorrendo também no uso das tecnologias. O letramento digital se caracteriza, então, por “um certo estado ou condição que adquirem os que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e de escrita na tela” (SOARES, 2002, p. 151).

Os eventos de letramento também se relacionam com as tecnologias, sendo o letramento digital. Tanto a utilização da leitura como da escrita nas diversas plataformas tecnológicas mudam o formato de comunicação, de adquirir conhecimento, sendo necessário estudá-las, discutí-las e adquiri-las na escola – o local onde as crianças podem aprender a utilizar as ferramentas nos diferentes campos sociais de atuação no futuro.

É papel da escola, do professor, pensar como integrar as novas tecnologias em sua metodologia de ensino, para que seu uso pelas crianças se dê conscientemente, estimulando a aprendizagem e ampliando os conhecimentos referentes às ações de leitura e escrita, criando e promovendo eventos de letramento digital pela prática sistematizada e organizada para auxiliar no processo de alfabetização das crianças.

É possível fazer uso dos jogos educativos *online* como veículo para a ocorrência de tais eventos, onde a criança desenvolve seu contato com o mundo escrito e letrado digital, pois, segundo Soares (2002, p. 152), “a tela como espaço de escrita e de leitura traz não apenas novas formas de acesso à informação, mas também novos processos cognitivos, novas formas de conhecimento, novas maneiras de ler e de escrever, enfim, um novo letramento”. E quando as crianças desenvolvem uma relação mais profunda com o Sistema de Escrita Alfabética – SEA, elas poderão perceber que as regras que existem na escrita do papel também se fazem presentes na escrita da tela.

E com base na teoria da psicogênese da língua escrita, que se dá em etapas ou níveis, os jogos *online* podem ser utilizados em cada etapa, auxiliando as crianças, ludicamente, a compreender seus processos, criar hipóteses, errar sem

interferências de algum adulto, e desenvolver a apropriação do SEA nos diferentes suportes que a escola puder oferecer.

## 5 METODOLOGIA

O presente estudo teve início na produção de um artigo para o Programa de Iniciação Científica da Universidade de Brasília – ProIC/UnB, que analisou alguns jogos que podem ser utilizados para auxiliar no processo de alfabetização e letramento de crianças de 6 a 9 anos de idade e que se encontram nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Fazendo uso da pesquisa bibliográfica-exploratória, foi escolhido como tema “os jogos *online* educativos no processo de alfabetização e letramento das crianças”, uma vez que, através da leitura, é possível “identificar as informações e os dados contidos no material selecionado, bem como verificar as relações existentes entre eles de modo a analisar a sua consistência” (LIMA; MIOTO, 2007, p. 41). Assim, as linhas que se seguem optaram por maior autonomia na busca de *sites* e jogos na *internet*.

A análise empreendida se deu a partir da escolha de três *sites* que foram utilizados nas intervenções, sendo escolhidos alguns jogos. Os sites foram escolhidos por aparecerem nas pesquisas de busca realizadas no Google, pensando que assim fariam os professores para encontrar jogos, os sites apareciam como as primeiras opções nas palavras chave ‘jogos alfabetização’, ‘jogos letramento’, ‘jogos de escrita’, ‘jogos primeiro ano’.

Ao todo, foram realizadas cinco intervenções. Neste ínterim, tanto os jogos como os *sites* foram encontrados via pesquisa de palavras-chave no Google (qualquer pessoa interessada em jogos pedagógicos podem encontrá-los com facilidade). Assim, os jogos selecionados foram aqueles que, pelas observações em sala de aula, melhor agradariam aos estudantes, uma vez que estes, estando no primeiro ano do Ensino Fundamental, possuem entre 6 e 7 anos de idade.

Foram realizadas cinco intervenções durante o período de estágio obrigatório em uma escola de anos iniciais pública, localizada em Sobradinho, Distrito Federal, com estudantes do primeiro ano do Ensino Fundamental. Também foi desenvolvido um diário de campo, com as rotinas da sala de aula e o detalhamento das intervenções, além de questionário com os estudantes, ao fim de cada intervenção.

A turma analisada detinha 25 estudantes matriculados, sendo que dois estudantes evadiram escola no segundo semestre, e pelo menos três estudantes faltam um ou outro dia, por qualquer motivo, fazendo com que sempre houvesse 20

estudantes presentes nas aulas. As intervenções se davam toda quinta-feira – dia da turma no laboratório de informática –, durante uma hora e meia. Cada dia foi apresentado um *site* para ser explorado e, posteriormente, os jogos, com o questionário e os últimos minutos livres.

Tem-se aqui a parte da pesquisa onde se deram as aulas utilizando os jogos analisados. Ao todo foram cinco aulas, cada uma contendo uma hora e meia de duração – tempo disponível para cada turma por semana. Neste sentido, a turma que ajudou na presente pesquisa se fazia presente no laboratório de informática toda quinta-feira, após o recreio.

## 6 ANÁLISE DOS JOGOS

A seguir, tem-se a análise e discussão dos três sites aqui analisados, onde nestes se deu a escolha de um a quatro jogos, devidamente observados, com o apontamento de seus pontos positivos, dos níveis de aquisição de benefícios, dos desafios propostos, bem como das indicações de uso.

Neste íterim, o primeiro site analisado foi o *Jogos Educativos HVirtua*, com o jogo *Brincando e Associando*; o segundo site é o *Jogos da Escola*, com a apresentação de três jogos (*Digitando*, *Dominó das Vogais* e *Encontre as Vogais*); e, o terceiro e último site é o *Escola Games*, com a apresentação de quatro jogos (*Separe as Sílabas*, *Fábrica de Palavras*, *Palavras e Desenhos* e *Forma Palavras*).

### 6.1 Site *Jogos Educativos HVirtua*

O site *Jogos Educativos HVirtua* apresenta diversos jogos educativos, que variam do maternal, jardim e pré-escola, conforme as guias sinalizadas. Neste sentido, tem-se ali uma guia dos jogos produzidos pelo site. Ele é fácil visualização na *web* encontrado, bastando fazer uma busca rápida, sendo um dos primeiros *links* de ocorrência.

O *Jogos Educativos HVirtua* possui um acervo de 53 jogos, que podem ser de matemática, alfabetização, raciocínio, desenho e aprendizado de língua inglesa. Na presente pesquisa, ele foi escolhido por sua constante ocorrência entre os primeiros resultados nas buscas do Google.

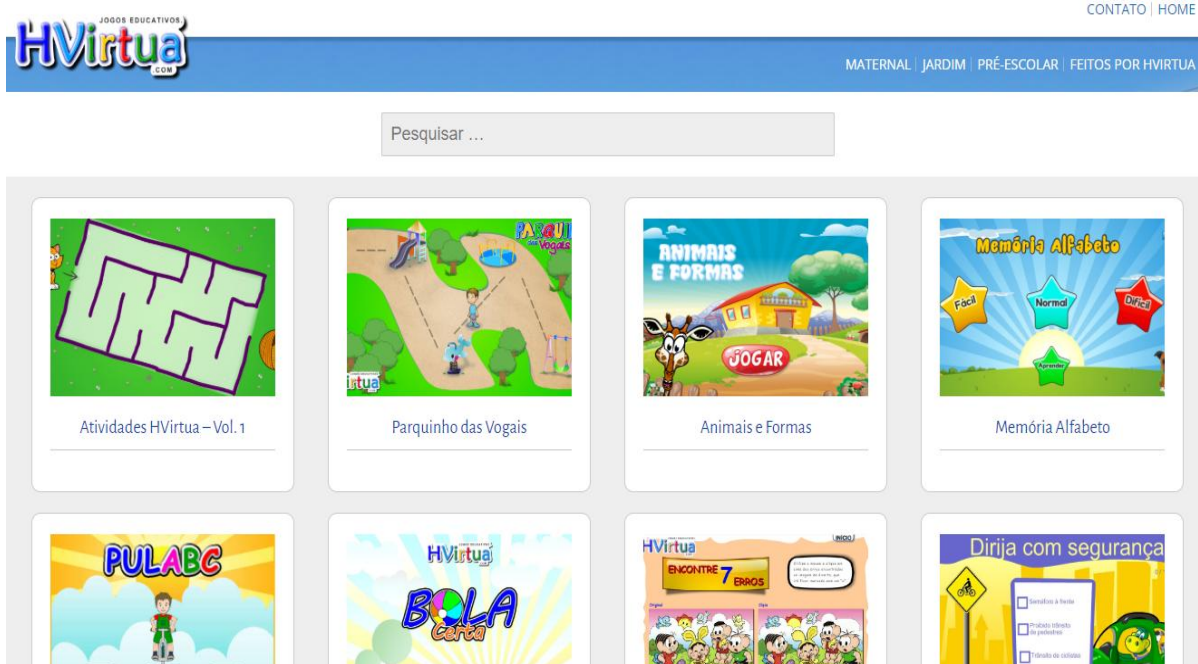


Figura 1 – Homepage do site Jogos Educativos HVirtua.

Fonte: Jogos Educativos HVirtua (2019a).

O site *Jogos Educativos HVirtua* pode ser explorado pelos professores quando os alunos estão na fase de aprender a fazer uso do computador, uma vez que se tem ali muitos jogos onde se faz necessário a utilização do *mouse* com rapidez, bem como as setas do teclado e outras teclas para a movimentação dos personagens.

As crianças nos níveis pré-silábico e pré-operatório podem encontrar ali muitos jogos que incentivam na reflexão da escrita das palavras, no reconhecimento de vogais, consoantes e números. E as crianças do nível silábico ao alfabético também encontram jogos que as desafiam em suas hipóteses.

### 6.1.1 *Jogo Brincando e Associando*

O jogo *Brincando e Associando* apresenta exatamente a proposta do título: associar as palavras com as imagens, ligando as figuras com as palavras em cada tela. Ali, as cores podem chamar a atenção das crianças, sendo o modo de jogar simples e direto.



Figura 2 – Tela inicial do jogo *Brincando e Associando*.

Fonte: Jogos Educativos HVirtua (2019b).



Figura 3 – Menu do jogo *Brincando e Associando*.

Fonte: Jogos Educativos HVirtua (2019b).

Este jogo exige da criança algum conhecimento sobre a representação silábica e das letras nas palavras. Como este não possui comando de voz para expressar o que é a imagem, parte do conhecimento se dá com o que a criança possui da imagem e das letras. Por exemplo, ela poderá visualizar a imagem do morango e visualizar escrito MAÇÃ, tentando ligar a imagem percebendo apenas o

M, ocorrendo no erro da questão, sendo que a linha não se mostrará fixa no lugar que a criança inicialmente escolheu.

O modo como o erro é demonstrado no jogo *Brincando e Associando* é sutil, porém, eficiente. Neste ínterim, é preciso salientar que nem sempre é necessário demonstrar exageradamente o erro para que a criança entenda que necessita levar a linha para outro lugar, uma vez que aqui basta que a linha não fique fixa no lugar da hipótese original da criança.

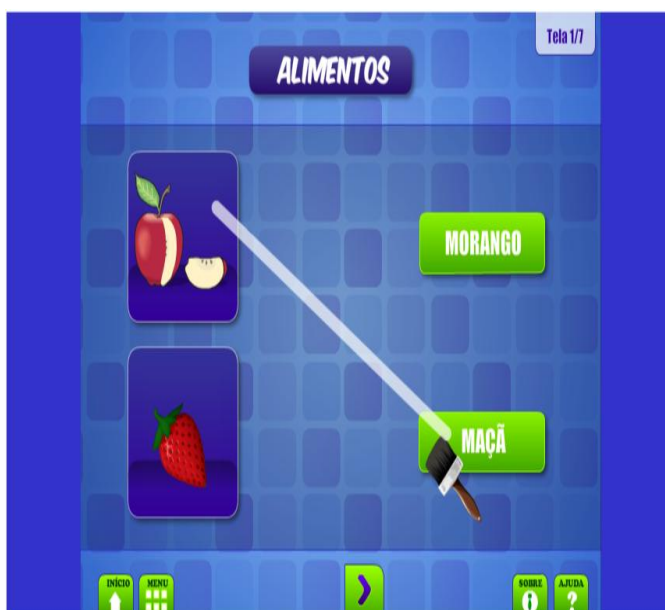


Figura 4 – Ligando a imagem – jogo *Brincando e Associando*.

Fonte: Jogos Educativos HVirtua (2019b).

Este jogo pode ser apresentado para as crianças do nível silábico ao nível alfabético, pois desafia os conhecimentos sobre o que são os objetos e suas hipóteses de escrita, já que no nível silábico, a criança tende a relacionar a escrita com alguns sons da palavra (se ouve elefante, pode escrever E, F, T, por exemplo), escrevendo menos ou mais letras do que existem.

Faz-se importante o aluno visualizar a palavra escrita sendo ligada a imagem, pois, “os alunos já têm como conhecimento consolidado o que a escrita nota (a pauta sonora da palavra) e começam a refletir sobre o como a escrita nota” (COUTINHO apud MORAIS; ALBUQUERQUE; LEAL, 2005, p. 60).



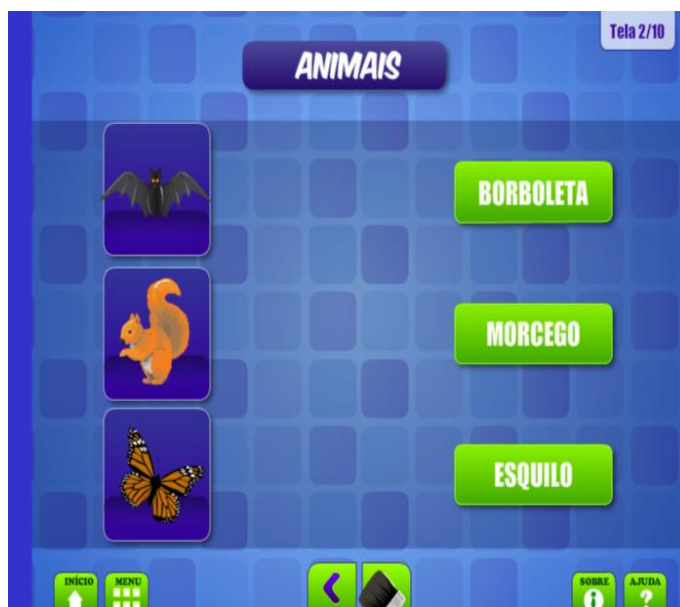


Figura 5 – Categorias – jogo *Brincando e Associando*.

Fonte: Jogos Educativos HVirtua (2019b).

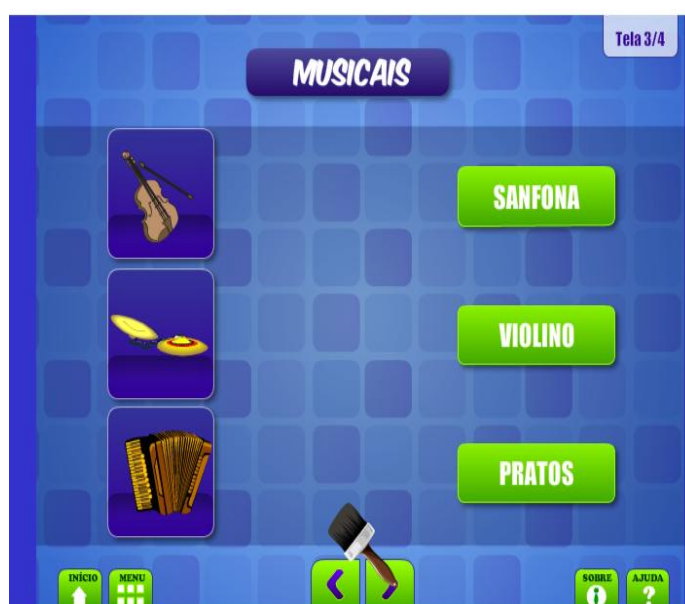


Figura 6 – Categorias – jogo *Brincando e Associando*.

Fonte: Jogos Educativos HVirtua (2019b).

No nível silábico-alfabético, sendo o início da relação das vogais e consoantes, a criança enxergará o todo e ampliará seu entendimento de como as palavras são formadas, ainda que tenham dificuldade em escrever as partes menores. No nível alfabético, a criança poderá confirmar suas hipóteses de como tal palavra é escrita e conhecer novas palavras. Se aparece a imagem de um fantasma

– palavra que ela nunca escreveu –, no jogo, a criança fará a leitura e compreenderá o modo como é representada a imagem fantasma na escrita.

Em suma, o jogo *Brincando e Associando* pode ser muito utilizado. As diferentes categorias permitem ao professor tratar vários temas e utilizá-lo como uma atividade complementar do que foi visto em sala de aula. E ainda, tem-se a proximidade do jogo com uma atividade realizada no papel – que é muito comum – de ligar uma coisa com outra (ligar a imagem com a palavra, o número com a quantidade), que as crianças já praticam, facilitando seus uso e sua compreensão.

## 6.2 Site Jogos da Escola

O site *Jogos da Escola* possui um acervo com mais de 1.400 jogos, separados em 18 categorias, tais como: quebra-cabeça, raciocínio lógico, formas geométricas, ciências, trânsito etc.

Em sua nota de direitos autorais, o site declara que os jogos são para fins educacionais, funcionando como uma ferramenta para uso de professores e estudantes, indicando que não existem jogos que não sejam educativos e que é um site seguro para crianças pequenas.

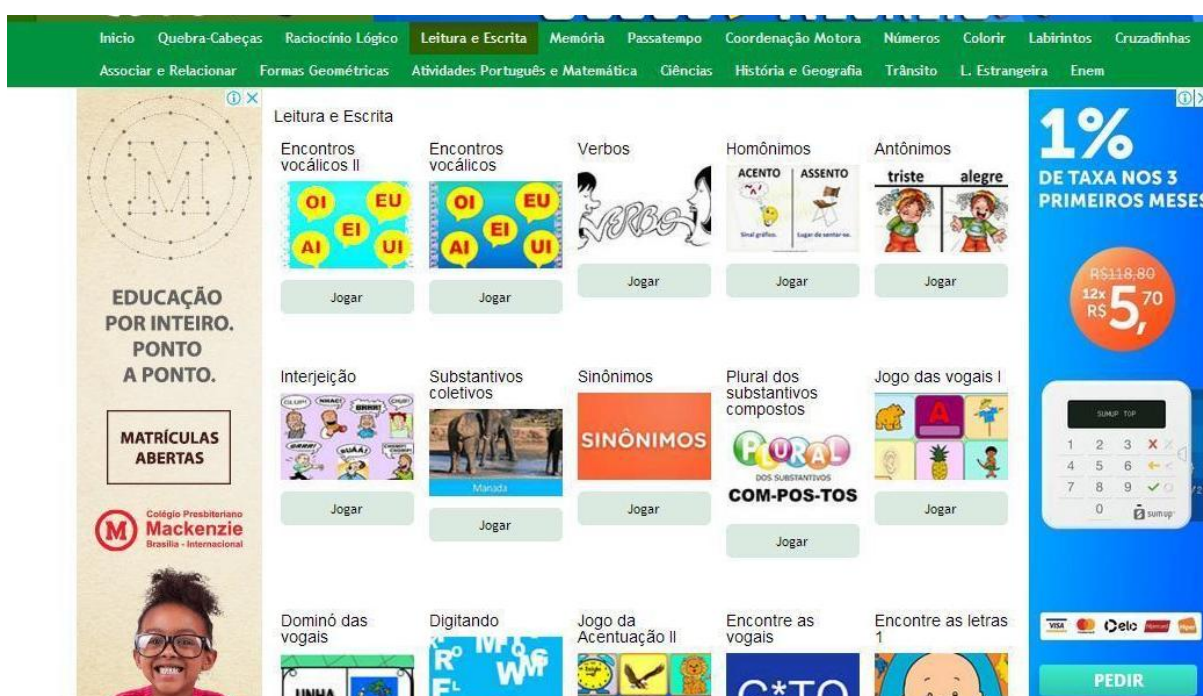


Figura 7 – Homepage do site *Jogos da Escola*.

Fonte: Jogos da Escola (2019a).

Diante da variedade de jogos ali disponíveis, foram escolhidos três jogos, a saber: 1) *Digitando*; 2) *Dominó das Vogais*; e, 3) *Encontre as Vogais*, situados na categoria Leitura e Escrita do *site*.

### 6.2.1 Jogo *Digitando*

O jogo *Digitando* é bem simples: apertar a tecla da letra que aparece na tela. Possui sete níveis, que podem ser escolhidos por quem estiver jogando. Estudantes em todos os níveis da psicogênese podem jogar e se divertir com o jogo, pois requer do jogador velocidade para encontrar as letras no teclado, porque se não for rápido o suficiente, a tela se enche de letras e já não é mais possível saber se está clicando na letra certa, acarretando na perda pontos.

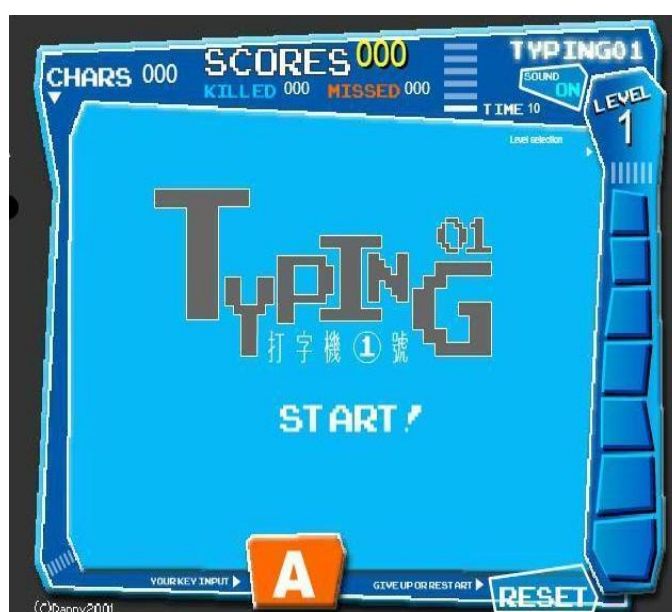


Figura 8 – Tela inicial do jogo *Digitando*.

Fonte: Jogos da Escola (2019b).

Com o aspecto de um jogo de fliperama e um esquema simples de cores, este jogo atrai pelas palavras em inglês e japonês abaixo do título. A tela inicial remete a jogos dos anos 1990, com o gráfico pixelado e simples. Na parte superior da tela tem-se a pontuação (*scores*), quantas letras foram tecladas erradas (*messed*, em vermelho) e quantas letras tecladas certas (*killed*, em azul). No local onde está a letra A, conforme se joga, aparecem as letras que foram clicadas por último. O

“chars”, situado no canto superior esquerdo da tela, conta a quantidade de letras que aparecem no jogo.

O jogo *Digitando* busca auxiliar os alunos a compreender a escrita no mundo digital. Quando se escreve em papel, a letra está na mente, mas no computador, as letras estão no teclado, ou seja, já estão disponíveis. A questão que os alunos terão de enfrentar é reconhecer as letras na tela e, por conseguinte, no teclado, fazendo com que a criança exerça duas apreensões ao mesmo tempo, a saber: 1) Estar atenta a tela, qual letra aparece e qual letra desaparece; e, 2) Apertar a letra no teclado no momento certo. Assim, tais ações podem parecer simples, mas para as crianças podem ser um desafio, ainda mais se não estão acostumadas a escrever/digitar com o teclado.

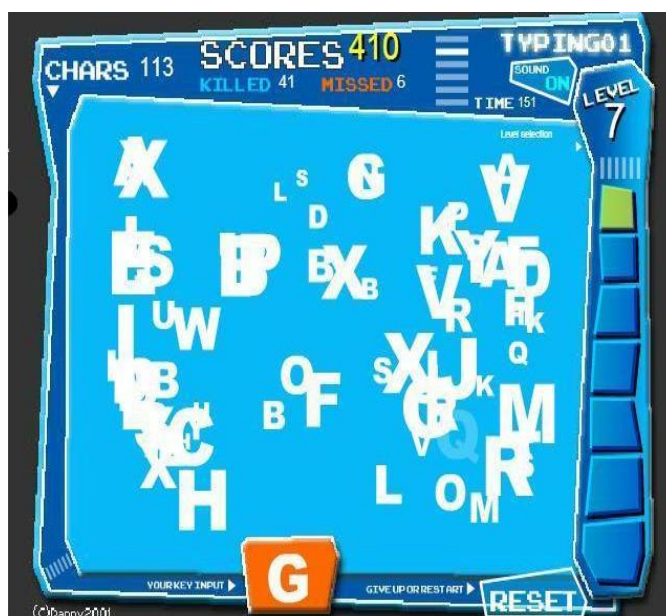


Figura 9 – Ação do jogo *Digitando*.

Fonte: Jogos da Escola (2019b).

Este jogo pode ser utilizado como uma iniciativa de aprendizagem da escrita no mundo digital. Logo, empreender a questão com um jogo *online* pode fazer com que as crianças se interessem pela ferramenta e queiram, futuramente, produzir textos fazendo uso de programas do computador, acarretando que a escrita e produção de textos digitais sejam mais tranquilas, fáceis e amigáveis tanto para o estudante como para o professor.

### 6.2.2 Jogo Dominó das Vogais



Figura 10 – Tela inicial do jogo *Dominó das Vogais*.

Fonte: Jogos da Escola (2019c).



Figura 11 – Tela final do jogo *Dominó das Vogais*.

Fonte: Jogos da Escola (2019c).

O jogo *Dominó das Vogais* possui uma proposta muito simples e conhecida: jogar dominó. O *mouse* da tela inicial do jogo é o personagem que aparece quando o jogador acerta ou erra. O personagem bate palmas quando do acerto e chora quando do erro.

As duas fases ali existentes possuem oito espaços vazios, com apenas o primeiro colocado, para saber qual a próxima peça deve ser posicionada. As peças aparecem uma sobre a outra, e o jogador deve arrastá-las até encontrar a peça que necessita. Caso precise girar, têm-se duas bolinhas brancas nos cantos superiores de cada peça que a faz girar, bastando clicar em cima.

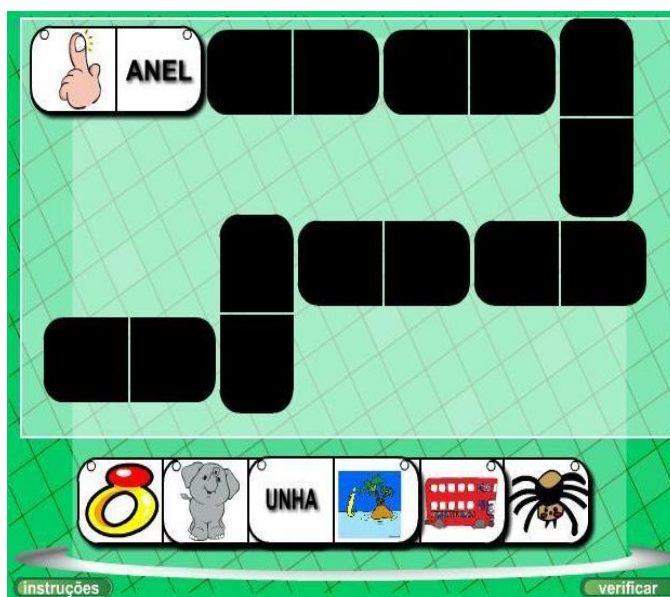


Figura 12 – Primeira fase do jogo *Dominó das Vogais*.

Fonte: Jogos da Escola (2019c).



Figura 13 – Segunda fase do jogo *Dominó das Vogais*.

Fonte: Jogos da Escola (2019c).

Para passar de fase no jogo *Dominó das Vogais* é preciso colocar o desenho ao lado da palavra que o representa. Por exemplo, ao lado da palavra “anel”, tem-se o desenho do anel.

Depois que se passa das duas fases do dominó, como surpresa, têm-se mais duas fases.

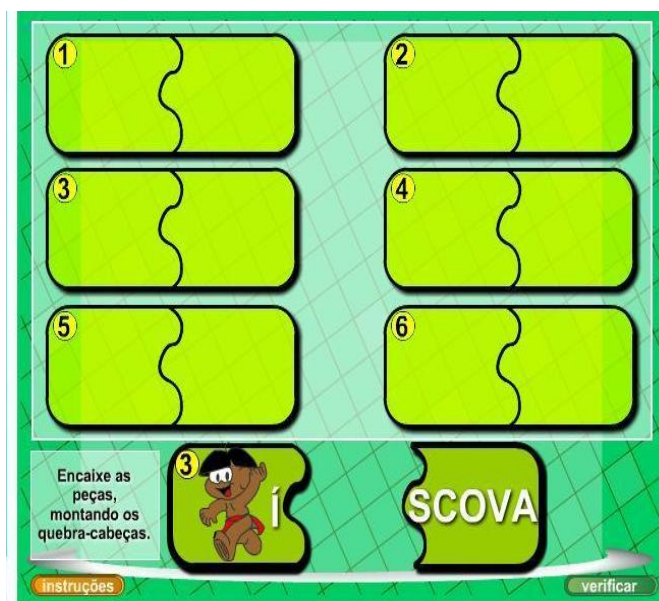


Figura 14 – Terceira fase do jogo *Dominó das Vogais*.

Fonte: Jogos da Escola (2019c).



Figura 15 – Quarta fase do jogo *Dominó das Vogais*.

Fonte: Jogos da Escola (2019c).

Tem-se, então, vários quebra-cabeças, que são um pouco confusos à primeira vista, já que as peças não apresentam a aparência comum de um quebra-cabeça, que é composto por várias peças pequenas. O jogo *Dominó das Vogais* apresenta peças onde se tem o desenho e a letra inicial em uma metade e, na outra metade, o restante da palavra escrita. Há também números indicando a posição que cada quebra-cabeça deve estar – segunda parte que pode ser um pouco mais difícil para a criança jogar, pois, ela deverá estar atenta à ordem dos números, que não vão de cima para baixo, bem como ao encaixe das palavras com a letra inicial.

Sobre o nome do jogo em questão, vale analisar que apesar da expressão “dominó das vogais”, em verdade, as peças do dominó são compostas de desenhos e palavras, e não por vogais. A primeira vista, a partir do nome, o jogo seria para crianças dos níveis pré-silábico e silábico, por parecer ser um jogo de vogais, mas como no nível pré-silábico o desenho e a escrita “ainda estão indiferenciados”, pois “ambos constituem uma unidade” (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 93), e no nível silábico ocorre a “etiquetagem” (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 68) das palavras, as crianças podem confundir a questão, ou seja, visualizar o desenho e concluir que a palavra escrita ao seu lado seja a etiqueta dela (visualizar a peça com o desenho do óculo – que ao seu lado está escrito “abelha” – e ler óculos, por exemplo).

Mas, o jogo aqui analisado pode ser um bom estímulo para solidificar as hipóteses de escrita dos níveis silábico-alfabético e silábico, ajudando a criança a perceber tanto as vogais como as consoantes (no quebra-cabeça), bem como entender que os desenhos são diferentes das palavras – que nem sempre a palavra significa aquilo que está sendo representado na imagem.

Em suma, o jogo *Dominó das Vogais* é interessante pela sua proximidade com os jogos de quebra-cabeça e dominó, que provavelmente muitos professores já utilizaram em sala de aula, mas com esses jogos no papel ou até mesmo criando as peças com as crianças e depois ensinando o jogo. A diferença destes para o jogo *online* é que no computador, à criança serão apresentadas mais palavras e imagens para explorar que no jogo feito à mão ou comprado.



### 6.2.3 Jogo *Encontre as Vogais*

O objetivo do jogo *Encontre as Vogais* é encontrar as vogais que estão faltando para escrever a palavra. Sua proposta é simples e direta, oportunizando ao professor vários modos de trabalho com o jogo.

Neste íterim, após clicar em iniciar, aparece a palavra com uma ou mais vogais iguais substituídas por um asterisco e, abaixo, as vogais. O jogador deve clicar na vogal correta para passar à próxima palavra. Aqui, a cada erro e acerto tem-se uma carinha feliz ou triste indicando ao jogador se avança ou não.

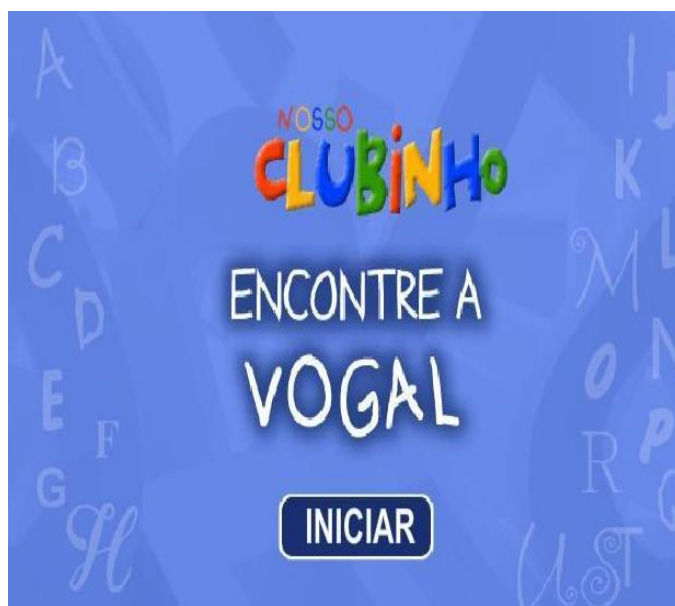


Figura 16 – Início do jogo *Encontre as Vogais*.

Fonte: Jogos da Escola (2019d).



Figura 17 – Fim do jogo *Encontre as Vogais*.

Fonte: Jogos da Escola (2019d).

Com um visual bem agradável, o jogo em questão prende a atenção pelas cores simples e letras com uma fonte diferente, sendo de fácil jogabilidade. O fundo da tela sempre apresenta as letras do alfabeto escritas de modo diferente. As palavras onde as letras estão faltando são bem grandes, bem como as vogais para a seleção. Pode ser que as crianças com algum tipo de dificuldade na visão também possam jogar o *Encontre as Vogais*, pois é bem simples e dispõe de letras grandes.

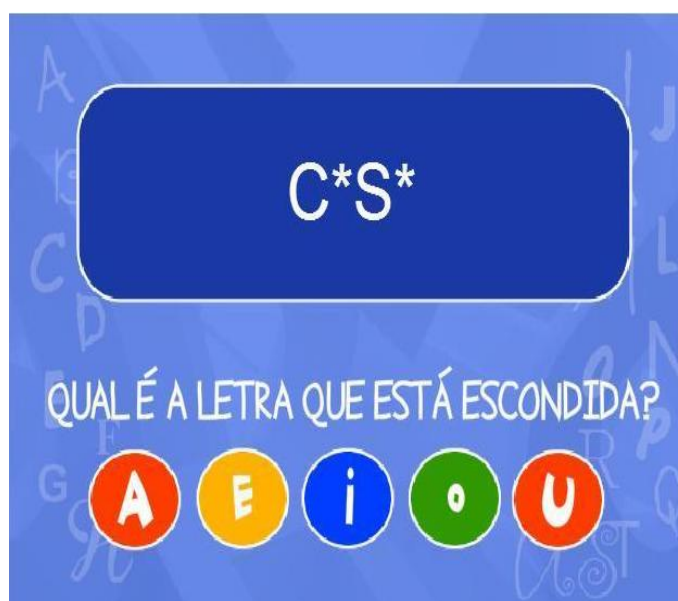


Figura 18 – Exemplo de ação no jogo *Encontre as Vogais*.

Fonte: Jogos da Escola (2019d).



Figura 19 – Exemplo de ação no jogo *Encontre as Vogais*.

Fonte: Jogos da Escola (2019d).

O jogo aqui analisado possui um modo explícito de apresentação do erro. Tal ação para as crianças de 6 anos de idade, que ainda estão no início da alfabetização, é importante para que entendam sem precisar de muita leitura, bastando clicar no botão Voltar ou Próximo. Nas Figuras 20 e 21, a seguir, é possível perceber que a demonstração de erro e acerto são bastante claras e objetivas, ou seja, quando do erro, tem-se a carinha triste, e quando do acerto, tem-se a carinha feliz.

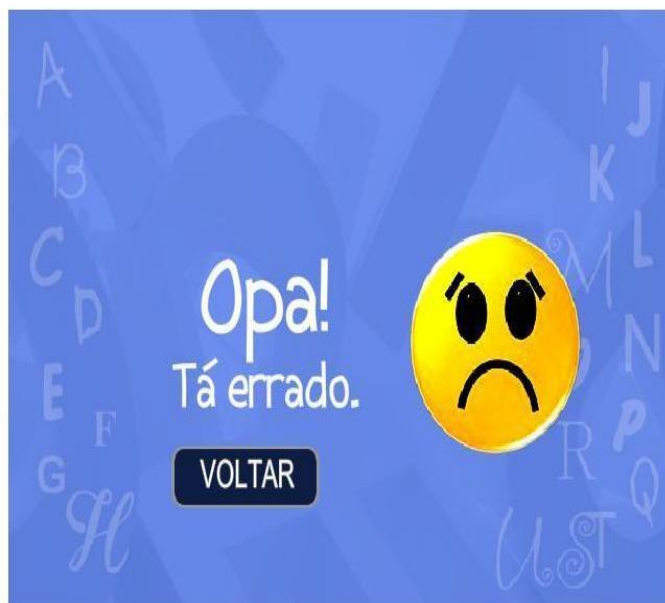


Figura 20 – Ação de erro no jogo *Encontre as Vogais*.

Fonte: Jogos da Escola (2019d).



Figura 21 – Ação de acerto no jogo *Encontre as Vogais*.

Fonte: Jogos da Escola (2019d).

Fora a repetição, o jogo *Encontre as Vogais* pode ser muito bem utilizado para os níveis pré-silábico e silábico, onde as crianças, em geral, ainda estão aprendendo as vogais e, como não aparecem imagens, elas terão que ler para descobrir a vogal ausente ou jogar por tentativa e erro. Assim, estimular a competição pode ser um modo de fazer com que tal atitude não ocorra: estipulando uma meta de pontos ou tempo para terminar. Já as crianças entre os níveis silábico-

alfabético e alfabético também podem aproveitar o jogo em questão para ampliar seu vocabulário quando do aparecimento de palavras desconhecidas, que nunca leram ou escreveram.

### 6.3 Site Escola Games

Com mais de 90 atividades que variam entre Língua Portuguesa, Matemática, Geografia, História, Inglês e Meio Ambiente, o *site Escola Games* oferece, além dos jogos, livros e aplicativos para aparelhos celulares e *tablets*.



Figura 22 – Homepage do site Escola Games.

Fonte: Escola Games (2019a).

Nos devidos informes, o *site* preconiza que todos os jogos são desenvolvidos com acompanhamento pedagógico, destinados para crianças a partir dos 5 anos de idade, e que estão mensalmente atualizando e melhorando a funcionalidade do *site* e dos jogos.

No tangente aos termos de uso, é permitido o uso do *site* por profissionais da Educação, escolas públicas e privadas, para o atendimento de fins educativos das crianças.

Os jogos do *site Escola Games* são separados em Fácil, Médio e Difícil, e em cada página do níveis, é possível escolher a matéria/disciplina desejável, qualquer uma das opções existentes ou remeter-se diretamente em Jogos para a visualização de todos os seus jogos.

### 6.3.1 Jogo *Separe as Sílabas*



Figura 23 – Tela inicial do jogo *Separe as Sílabas*.

Fonte: Escola Games (2019e).

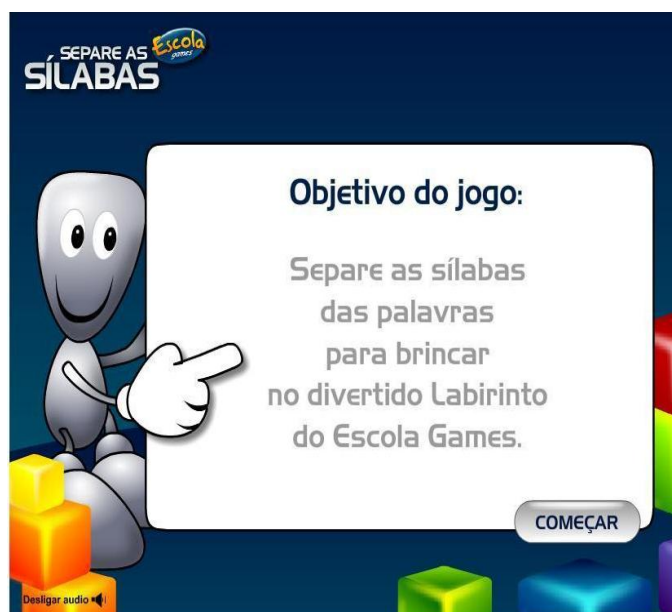


Figura 24 – Objetivo do jogo *Separe as Sílabas*.

Fonte: Escola Games (2019e).

No jogo *Separe as Sílabas*, para brincar no labirinto com o personagem, é preciso separar cinco palavras e, a cada palavra, uma estrela é obtida, que dá vida ao personagem e libera o acesso ao labirinto. Ali se tem as opções de trezes categorias de palavras (frutas, mamíferos, inseto, objeto, mobília e transporte). Assim, se naquele momento as crianças estão trabalhando em sala de aula sobre os animais, como atividade, o jogo pode fazer parte na categoria Animal.

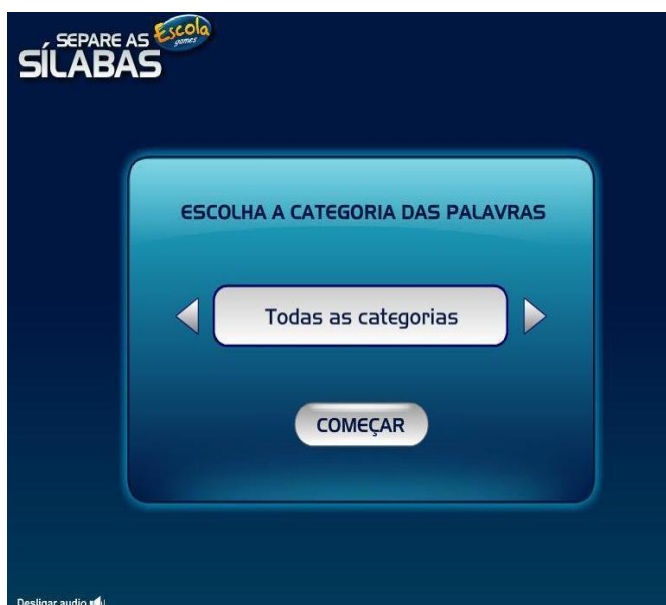


Figura 25 – Menu do jogo *Separe as Sílabas*.

Fonte: Escola Games (2019e).



Figura 26 – Ação separar do jogo *Separe as Sílabas*.

Fonte: Escola Games (2019e).

Após a escolha da categoria tem-se na tela a imagem, com a palavra abaixo e os espaços onde devem ser escritas as sílabas. Ali, a criança deverá fazer uso do teclado. No canto superior direito tem-se o quantitativo de estrelas adquiridas para poder jogar no labirinto com o personagem.

Para verificar se a ação empreendida é a correta, é preciso clicar no botão verde no canto inferior direito, onde surge o personagem com uma placa apontando acerto ou erro, ou se há alguma outra coisa errada.



Figura 27 – Ação de acerto no jogo *Separe as Sílabas*.

Fonte: Escola Games (2019e).



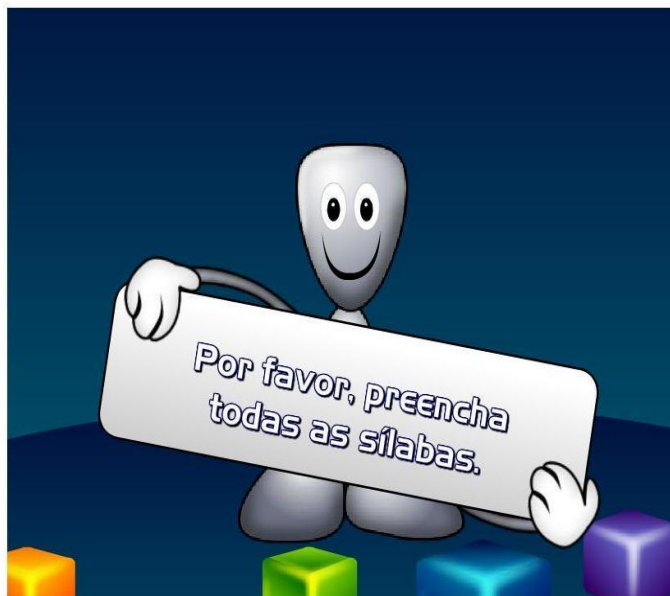


Figura 28 – Ação de erro no jogo *Separe as Sílabas*.

Fonte: Escola Games (2019e).

Quando todas as cinco estrelas são adquiridas, o jogador passa para o labirinto, onde deve percorrer e pegar as sílabas das palavras que ele separou anteriormente.

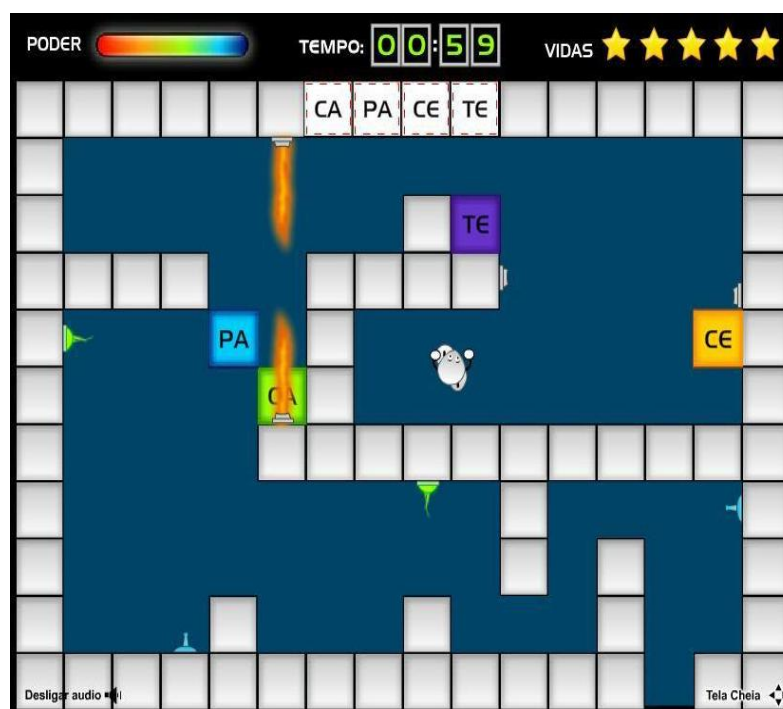


Figura 29 – Atividade de labirinto no jogo *Separe as Sílabas*.

Fonte: Escola Games (2019e).

O jogo *Separe as Sílabas* é desafiador para todos os níveis, mas, principalmente, para os alfabético e silábico-alfabético. No nível alfabético, as crianças já sabem as letras e como ler as palavras independente da imagem, ao passo que a separação de sílabas fará com que os infantes considerem as pequenas partes sonoras das palavras. Neste íterim, o jogo apresenta palavras com SS, RR, C, AO, QU, ditongos, tritongos e hiatos, onde mesmo que a criança não tenha conhecimento de tais classificações, já pode começar a perceber as variações na escrita das sílabas.

No silábico-alfabético, a criança se encontra em uma transição, sendo passível maior quantidade de letras para formar uma sílaba e que ainda tente dar um valor sonoro para cada letra (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991).

Aqui, as crianças perceberão que as palavras seguem regras estabelecidas pela sonoridade de cada sílaba, característica do Sistema de Escrita Alfabética – SEA, que em algumas pode parecer sutil (“pas-sá-ro”, por exemplo) ou bem explícito (“si-no”, por exemplo). E ainda, contribui para tanto para a coordenação motora como para perceber que as letras do teclado se encontram em uma ordem diferente da alfabética, explorando a acentuação e se divertindo no labirinto.

### 6.3.2 Jogo *Fábrica de Palavras*



Figura 30 – Tela inicial do jogo *Fábrica de Palavras*.

Fonte: Escola Games (2019b).

Sendo simples como os outros jogos do *site Escola Games*, no jogo *Fábrica de Palavras* é preciso completar a palavra com a opção certa (consoante ou vogal).

Em sua tela inicial é possível perceber seu viés, com as caixas contendo as letras e a esteira rolante, que dão o tom de como será o jogo. As cores bem vivas e chamativas prendem a atenção, e os detalhes do fundo da tela (tijolos, canos, placas presas com correntes etc.) entregam a sensação de ‘fábrica’ do jogo.

Ali descem caixas pela esteira e em uma tela aparece a imagem; ao lado, tem-se a palavra com um sinal de interrogação na letra que está faltando. São cinco palavras até chegar na segunda fase do jogo, sendo interessante notar que as opções disponíveis são de letras, que podem ser confundidas em sua escrita ou verbalização.



Figura 31 – Ação complete no jogo *Fábrica de Palavras*.

Fonte: Escola Games (2019b).

No canto superior direito de sua tela tem-se a quantidade de tentativas e de palavras. Como as opções de letras podem ser confundidas, pode ser que a criança clique no M, se a palavra for “caneta”, acreditando ser o N. Logo, o jogo a mantém na mesma palavra até que acerte. Assim, o infante pode perceber o erro, tendo a oportunidade de reformular suas hipóteses de como a palavra deve ser escrita, até que se dê o acerto – ação benéfica, pois ocorre a chance de voltar e perceber o erro de modo efetivo e não cansativo.



Figura 32 – Ação de acerto no jogo *Fábrica de Palavras*.

Fonte: Escola Games (2019b).

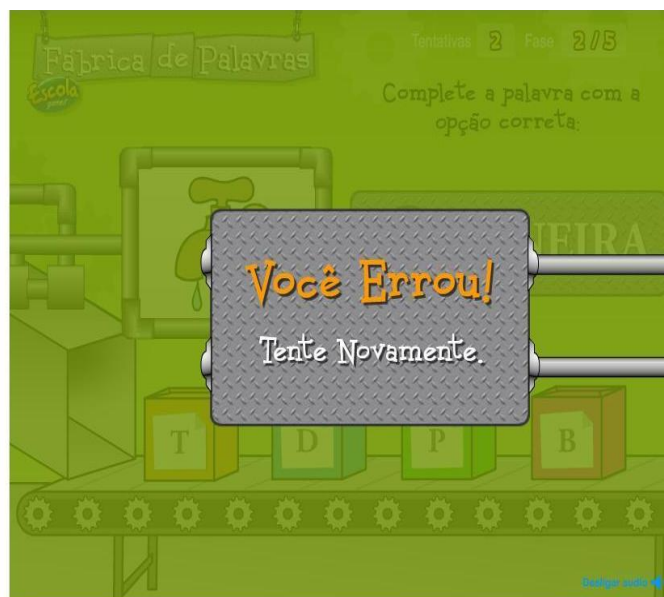


Figura 33 – Ação de erro no jogo *Fábrica de Palavras*.

Fonte: Escola Games (2019b).

Quando do acerto de todas as palavras, é possível, no jogo em questão, jogar com um robzinho, com o objetivo de pegar a letra das palavras “fabricadas” anteriormente. De fato, tem-se aqui benefícios para todos os níveis da psicogênese, pois exige da criança relacionar a imagem com uma parte da palavra, e não a escrita completa, apresentando variedades de opções parecidas das partes da palavra e uma atividade prazerosa com o robzinho como última fase, que requer rapidez,

manuseio e agilidade dos dedos, pois tem-se o uso das setas do teclado para movimentar o personagem pelas plataformas evidentes em tela.



Figura 34 – Robozinho – jogo *Fábrica de Palavras*.

Fonte: Escola Games (2019b).

E todas as palavras que são apresentadas, que são fabricadas, neste jogo reaparecem na fase do robzinho como o objetivo da fase. Nas Figuras 35 e 36, a seguir, é possível perceber que a palavra a ser 'pega' é "trem". Logo, é preciso movimentar o personagem pela fase e coletar as letras da palavra; quando de uma letra errada ou for atingido por alguns inimigos, se perde uma vida, que é contabilizada por bolinhas verdes no canto superior direito da tela, junto com uma imagem do robzinho e a palavra.



Figura 35 – Plataformas – jogo *Fábrica de Palavras*.

Fonte: Escola Games (2019b).

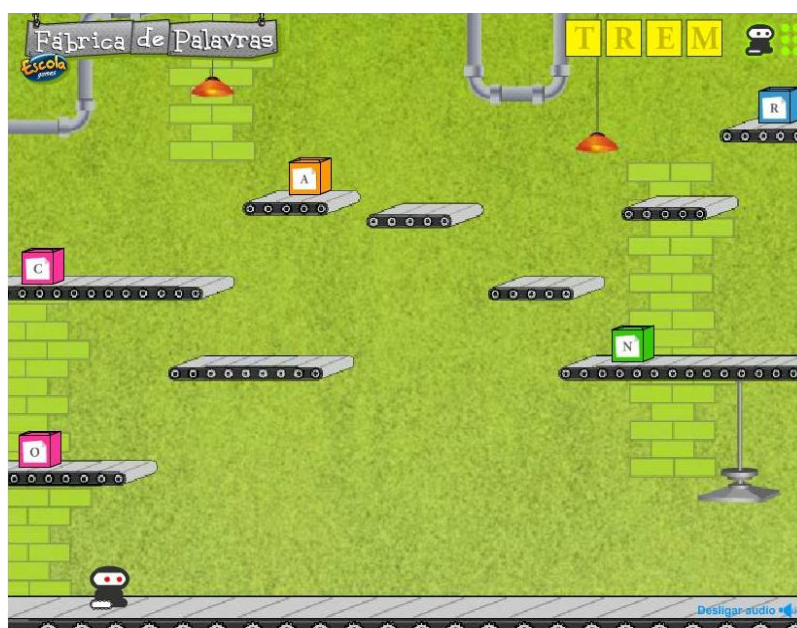


Figura 36 – Plataformas – jogo *Fábrica de Palavras*

Fonte: Escola Games (2019b).

De fato, no nível pré-silábico, o jogo *Fábrica de Palavras* poderá auxiliar na questão da “indiferenciação entre desenho e texto” (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 75) – importante no avanço das hipóteses sobre o que é escrita e o que é leitura. No nível silábico, poderá ajudar a desenvolver a ideia da etiquetagem – aqui, no sentido de “fabricar” as palavras e encontrá-las posteriormente. E no nível

silábico-alfabético, poderá ajudar na hipótese da letra inicial como indicador do texto (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991). E como não são somente as primeiras letras que o jogo exige que sejam “fabricadas”, a criança perceberá a existência de mais letras para escrever uma palavra. Algumas palavras que surgem no jogo podem desafiar as hipóteses já formuladas pela criança no nível alfabético, bem como auxiliar nas dificuldades com a ortografia (a escrita de palavras com CH, X, SS, C, Ç, Z, S, etc., por exemplo).

### 6.3.3 Jogo *Palavras e Desenhos*

O jogo *Palavras e Desenhos* é bem divertido (especialmente para as crianças nos níveis silábico e silábico-alfabético), simples e com cores que chamam a atenção.



Figura 37 – Tela inicial do jogo *Palavras e Desenhos*.

Fonte: Escola Games (2019d).

O objetivo aqui é acertar a rodada para ganhar tintas e, ao final, pintar com elas. Cada rodada possui três desenhos e três palavras, que são aleatórios. No total são três rodadas e 15 latas de tinta.



Figura 38 – Desenhos – jogo *Palavras e Desenhos*.

Fonte: Escola Games (2019d).



Figura 39 – Desenhos – jogo *Palavras e Desenhos*.

Fonte: Escola Games (2019d).

No presente jogo tem-se a relação desenho-imagem, onde a criança poderá aqui atribuir “ao texto o enunciado verbal associado à imagem, o que não é analisado segundo a sequência dos segmentos que o compõem, senão atribuído globalmente” (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 93), ou seja, ela poderá visualizar a tela e pensar que abaixo de cada desenho está escrito o nome dele (por exemplo,



onde está o desenho do binóculo, está escrito “binóculo”, porque é onde o desenho está posicionado – leitura global, e não das partes).



Figura 40 – Palavras e acerto – jogo *Palavras e Desenhos*.

Fonte: Escola Games (2019d).



Figura 41 – Palavras e acerto – jogo *Palavras e Desenhos*.

Fonte: Escola Games (2019d).

De fato, compreender que a posição da imagem não é equivalente à posição da escrita pode estimular a leitura para entender alguma ação de erro – claramente evidenciada no jogo *Palavras e Desenhos*, conforme as Figuras 42 e 43, a seguir,

onde além do X vermelho, tem-se um som que demonstra o erro e apresentação da tela para uma nova tentativa, com a expressão “cometeu algum engano” – um modo eficaz de apontar o erro sem desmotivar a criança.



Figura 42 – Palavras e erro – jogo *Palavras e Desenhos*.

Fonte: Escola Games (2019d).



Figura 43 – Palavras e erro – jogo *Palavras e Desenhos*.

Fonte: Escola Games (2019d).

Assim, a criança poderá retornar ao jogo e verificar o erro. No caso da Figura 42, é possível inferir que a imagem do chapéu foi posicionada na palavra “coelho” porque as duas palavras começam com a letra C – para uma criança no nível pré-operatório, onde o texto representa o objeto (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991), o jogo exigirá apontar qual objeto o texto se refere.

Para as crianças no nível silábico, que também tendem a predizer o texto a partir da imagem, elas necessitam de algum tipo de confirmação de que a palavra representa, de fato, aquele desenho, como a letra inicial, a letra final ou qualquer outro elemento gráfico que relacione com a imagem e sua ‘versão’ escrita.

#### **6.3.4 Jogo Forma Palavras**

O jogo *Forma Palavras*, com um aspecto de fábrica, com engrenagens parecidas de um relógio, atenta pelo modo como as palavras são escritas. Ali é preciso organizar as lâmpadas que aparecem embaralhadas na ordem correta com base no nome da imagem latente. A Figura 45, a seguir, explica o jogo, caso a criança queira entender o contexto e como jogar. Neste ínterim, quando da formação da palavra e todas as letras forem utilizadas, o botão Conferir aparece no canto da tela, abaixo da imagem, e se a palavra estiver escrita corretamente, acende uma luz verde, e quando do erro, acende uma luz vermelha.

Cada partida é composta por cinco fases, cada uma valendo 50 pontos. Cada erro desconta 20 pontos da fase. Assim, se a criança acertar prontamente, ganha 50 pontos, obtendo, ao final das cinco fases, 250 pontos. Do ponto de vista metodológico tem-se aí algo interessante, pois, o professor pode propor uma competição onde o vencedor será aquele que obtiver mais pontos depois de algumas partidas e montar um quadro com os pontos, uma vez que ao final das cinco fases, o jogo zera a pontuação.



Figura 44 – Tela inicial do jogo *Forma Palavras*.

Fonte: Escola Games (2019c).



Figura 45 – Apresentação do jogo *Forma Palavras*.

Fonte: Escola Games (2019c).

Têm-se dois elementos muito importantes no jogo em questão. A princípio, faz-se importante utilizar todas as letras disponíveis para escrever a palavra – o nome da imagem. Para as crianças do nível silábico, com tendência para valorar sonoramente cada letra, que consideram como uma possibilidade de escrever a palavra e isolar as outras (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991), perceber que é necessário utilizar todas as letras para escrever a palavra pode ajudar a entender

que as letras, por elas mesmas, nem sempre são o suficiente para valer um som. Na palavra apontada na Figura 46, a seguir, a criança poderia tentar posicionar as letras C - P - A - C - T, e afirmar que escreveu capacete, pois, as letras que representam a imagem estão lá. E o segundo elemento, que é interligado ao primeiro, é a demonstração do erro: a luz vermelha acende e as letras que estão nas posições erradas voltam, pois, o botão Conferir surge somente quando todas as letras são utilizadas. Logo, mesmo que a criança quisesse escrever C - P - A - C - T, teria ainda as letras A - E - E para completar os espaços, e quando da conferência, perceberia o erro, tendo que reformular suas hipóteses de escrita sobre a palavra.

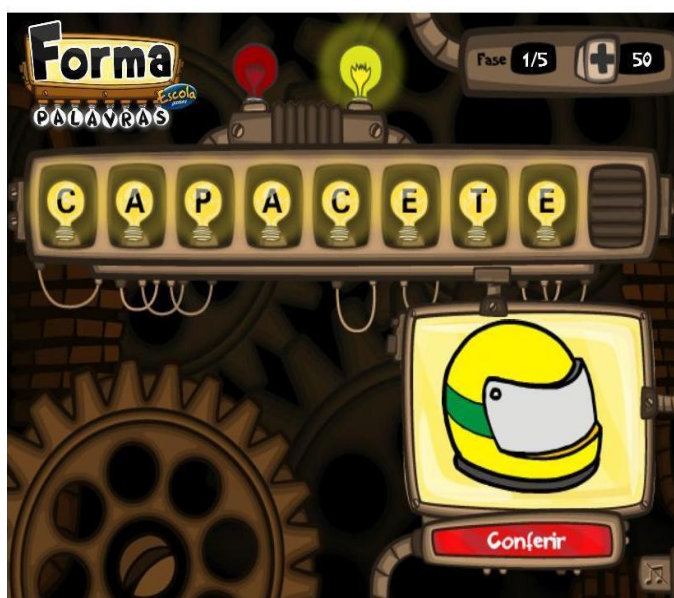


Figura 46 – Ação de formar as palavras – jogo *Forma Palavras*.

Fonte: Escola Games (2019c).

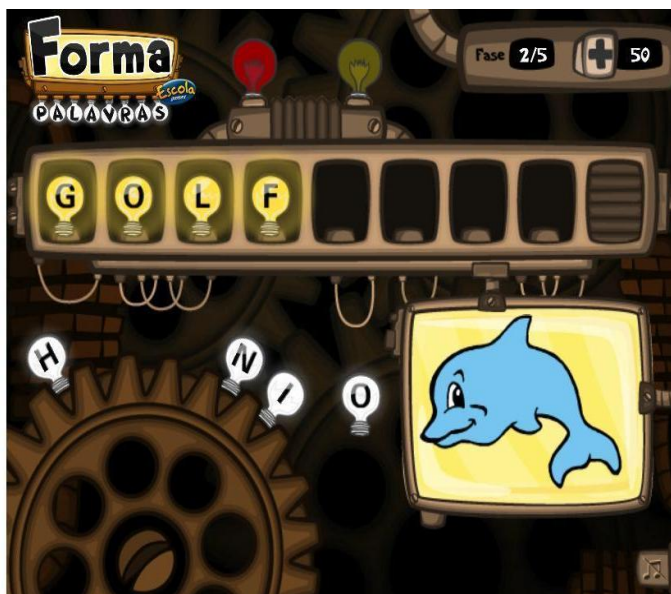


Figura 47 – Ação de formar as palavras – jogo *Forma Palavras*.

Fonte: Escola Games (2019c).

Cada fase do jogo *Forma Palavras* possui palavras diferentes. Logo, não se tem o risco de que este seja algo repetitivo e cansativo para as crianças, pois também dispõe de palavras com Ç, LH, NH, consoantes mais R, acentos etc., fazendo com que as crianças que também se encontram nos níveis silábico-alfabético e alfabético possam aproveitar o jogo. Para aquelas no nível silábico-alfabético, cada letra ocupará um espaço para formar a palavra, pois, a relação entre quantidade e as grafias situadas acima não está bem fixada, acarretando no “recorte silábico” (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991, p. 90), onde podem dar a uma letra o valor sonoro de sílaba. E para aquelas que se encontram no nível alfabético, tem-se a confirmação ou construção de hipóteses de escrita, com as palavras mais completas da língua portuguesa, bem como a ampliação dos conhecimentos, pois, a criança sabe que deve fazer uso de todas as letras para escrever e formar sílabas com elas.

## 7 INTERVENÇÕES

O presente capítulo foi estruturado com base nas intervenções realizadas com as crianças – cinco intervenções, uma vez por semana, na sala de informática, no tempo que cada turma tinha disponível na escola.

A ação em campo foi importante para entender como as crianças recebem a ideia de uma proposta diferente e como os jogos *online* podem ajudá-las ativamente e praticamente nos processos de alfabetização e letramento.

A escola onde ocorreram as intervenções, é uma Escola Classe do Distrito Federal, que oferta turmas do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental. Possui um pátio interno, um pátio externo que é dividido em dois e não tem cobertura e parquinho de areia. Na parte interna da escola, que fica separada por um portão, em volta do pátio há nove salas de aula, banheiros masculino e feminino, direção (que fica numa sala pequena), sala de informática e leitura juntas, sala dos professores com um banheiro e uma pequena copa, mecanografia, cozinha e no fim do pátio, entre os dois blocos das salas de aula fica a secretaria, o SOE (Serviço de Orientação Educacional) e a sala dos materiais de limpeza. A escola possui dois portões de entrada, um pequeno para os alunos e pais na parte da frente, e o portão lateral que dá no estacionamento dos professores e da equipe gestora.

A sala de informática tinha disponíveis 20 computadores, com bom funcionamento, mas *internet* lenta. Nas duas últimas intervenções, dois computadores não funcionaram. Logo, algumas crianças formaram dupla. Na última aula, o ar condicionado estava quebrado, dificultando o momento das crianças jogarem, pois estavam inquietas com o calor.

Para além dos problemas enfrentados, a realização das aulas se deu beneficentemente junto à professora, ao técnico responsável pela sala de informática e aos estudantes. Assim, em cada intervenção, foi possível perceber (mais e/ou menos) o desenvolvimento motor e cognitivo das crianças, sempre em uma direção positiva para o processo de aprendizagem do Sistema de Escrita Alfabética – SEA.

## 7.1 Intervenção 1



Figura 48 – Jogando o jogo *Brincando e Associando* – site *Jogos Educativos HVirtua*.

Fonte: Elaboração própria.

No primeiro dia de campo houve muita expectativa para saber se as crianças gostariam do novo formato da aula de informática, pois estavam acostumadas a apenas ir para brincar em um *site* encontrado e apresentado pelo técnico da sala de informática, com vários minijogos, de corrida, de confeitaria, de jogar em duplas, de limpar etc. – vários estilos dentro de um *site*.

Quando as crianças chegaram à sala, os computadores já estavam ligados e com o *site* de apresentação já evidenciado, para que elas pudessem perceber que naquele dia não se daria apenas um momento de brincadeira. Neste sentido, ocorreram muitas reclamações e questionamentos, ao passo que se chegou em um acordo: se eles jogassem o que fosse pedido, poderiam, posteriormente, jogar no *site* que gostavam. E assim foi feito.

Assim, eles conheceram o *site Jogos Educativos HVirtua*. Primeiro, exploraram o *site*, jogaram um pouco e gostaram do que viram. Logo, foi pedido que encontrassem na segunda página do *site* o jogo *Brincando e Associando*. Houve muita dificuldade para encontrar o jogo, porque por mais que já estivessem



acostumados a utilizar os computadores, não conseguiam seguir comandos simples com a linguagem da informática; e com alguns computadores travando, as crianças desistiram e não queriam mais participar.

Após a explicação de como o jogo funcionava, as crianças começaram a jogar. Pelo menos 10 crianças mergulharam no jogo e passaram por todas as categorias. Enquanto terminavam, elas trocavam para o *site* de jogos que frequentavam anteriormente na sala de informática, e quando perguntados a respeito do jogo *Brincando e Associando*, grande parte o considerou fácil, sem ter um motivo específico: “[...] porque terminou rápido. [...] porque foi legal”. Neste ínterim, Ygor (silábico) destacou que o jogo era chato; Bruno (silábico-alfabético) foi o primeiro a terminar; e Kevin e Ismael, e Emanuel e José, que formavam duplas, pareciam se divertir mais com o jogo, se ajudavam e prontamente terminaram de jogar.

Sobre o jogo com duplas, foi interessante notar que quando as crianças formaram duplas – ação necessária pela falta de computadores –, as discussões a respeito da escrita era rica, ocorrendo maior demonstração de interesse no jogo.



Figura 49 – Uma dupla de crianças jogando o jogo *Brincando e Associando* – site *Jogos Educativos HVirtua*.

Fonte: Elaboração própria.

Dos alunos que variam entre os pré-silábico e silábico, Isabel, Elisa e Paulo terminaram com a ajuda dos colegas que estavam sentados ao seu lado, evidenciando a ação de reunir as crianças em diferentes níveis da psicogênese pode ser muito mais proveitoso para aquelas dos níveis pré-silábico e silábico, que buscam entender as hipóteses das crianças nos níveis silábico-alfabético ou alfabético.

Da primeira intervenção foi possível perceber que as crianças estão acostumadas com a sala de informática como um espaço de lazer, e não como uma sala de aula, onde podem aprender, estudar e explorar. As crianças também não tinham conhecimento técnico sobre como funciona o computador, pois apertavam as teclas a esmo, balançavam os pés perto dos fios e não conheciam da linguagem própria da informática.

Sobre o site *Jogos Educativos HVirtua*, a internet da escola não ajudou consideravelmente em seu funcionamento pleno, pois travava para muitas crianças, deixando-as impacientes. As crianças nos níveis pré-silábico e silábico tiveram certa dificuldade, pois ali se exigia a leitura e compreensão da imagem, sendo que alguns desistiram quando da ação tentativa-erro. Tal comportamento foi mais visível no aluno Ygor, que em certo momento cruzou os braços e não quis continuar o jogo. Já outros alunos – Karina, Elisa e Amanda – silábicos como Ygor se empenharam em terminar o jogo, estando satisfeitos quando logravam ligar a palavra na imagem corretamente, demonstrando que a finalidade do jogo – ler as palavras, visualizar a imagem e criar suas hipóteses – se fazia, de fato, algo concreto.

As crianças do pré-silábico – Isabel, Ester e Paulo – jogavam pelo erro e acerto, e apenas quando não logravam entender o que havia de errado, pediam ajuda. Isabel foi uma das alunas que pediu ajuda ao seu colega Bruno – que já oscilava entre o silábico-alfabético e alfabético – nas últimas categorias do jogo, ao passo que, posteriormente, ela ajudou a colega Érica – também pré-silábica –, que estava ao seu lado, a concluir o jogo.

## 7.2 Intervenção 2

Na segunda intervenção foi apresentado o *site Jogos da Escola*. Quando do acesso ao *site*, antes da turma de alunos chegar à sala, ele já estava travando, mas mesmo assim, foi dada continuidade à proposta. Quando do início do acesso ao *site*, as crianças começaram a reclamar: escolhiam um jogo que não abria, clicavam em alguma propaganda, fechavam a janela com impaciência etc. – ações que muito dificultaram o início da intervenção e o momento de exploração do *site*, com jogos interessantes. Logo, interrompeu-se a exploração do *site*, seguindo-se direto para o jogo *Digitando*.



Figura 50 – Competição do jogo *Digitando* – *site Jogos da Escola*.

Fonte: Elaboração própria.

O jogo *Digitando* foi aplicado em clima de competição, onde, primeiro, explicou-se seu funcionamento e o modo correta de se jogar, para que nenhum teclado fosse estragado, sendo definido que o aluno que atingisse 5.000 pontos seria o vencedor.

A vencedora foi a aluna Isabel, que está entre o pré-silábico e silábico. Quando foi anunciada como a vencedora, ela muito se envergonhou. Ela passou todo o momento da competição sem conversar, enquanto os outros alunos denotavam: “Ai! Perdi uma!” “Droga, tia!”. E já levantam da cadeira com raiva, apertando as teclas com força. Aqui vale destacar aquela aluna, pois, ela estava concentrada e calma, causando espanto nos outros alunos quando ela venceu a competição. O prêmio foi que na próxima intervenção, ela teria mais tempo para jogar o que quisesse em qualquer *site*. Logo depois do anúncio, todos os outros foram liberados para jogar no *site* de costume, pois, o site *Jogos da Escola*, como dito anteriormente, estava muito lento nos computadores da escola.

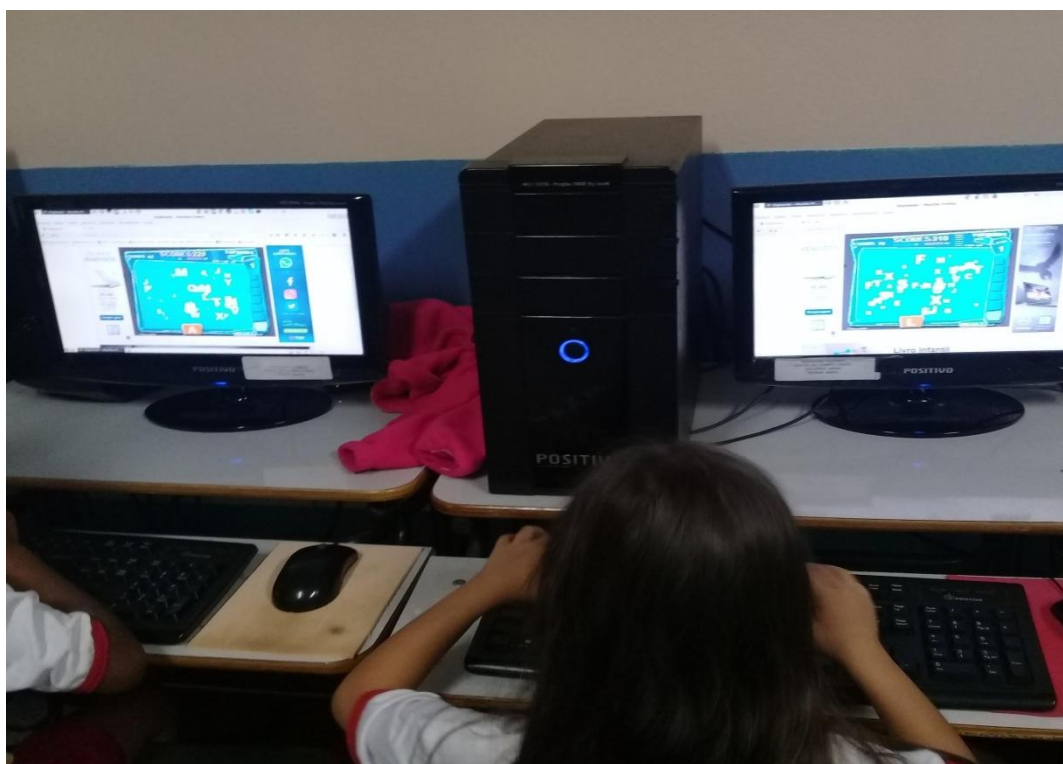


Figura 51 – Competição do jogo *Digitando* – site *Jogos da Escola*.

Fonte: Elaboração própria.

O espanto causado por parte dos outros alunos vem do fato de, muitas vezes, a professora regente realizar atividades diferentes com os alunos nos níveis pré-operatório ao silábico, fazendo uso do alfabeto móvel – método que gerou mais resultados com os alunos do grupo onde Isabel faz parte. Esta aluna foi quem na última aula terminou o jogo pedindo ajuda a um colega, evidenciando uma melhora de autoestima nas intervenções seguintes. Na sala de aula, estando muito

orgulhosa, ela contou para a professora regente que havia ganhado, sendo possível perceber sua proatividade, em comparação às outras crianças do grupo, tanto nas atividades direcionadas pela professora regente como no auxílio aos colegas.

Izabel, por razões de faltas recorrentes, se encontrou no nível silábico até o fim das intervenções, mas demonstrava alguns sinais de que a ‘passagem’ para o nível silábico-alfabético estava próxima e que ela precisava de mais algum tempo e apoio para resolver suas hipóteses.

### 7.3 Intervenção 3

Esta intervenção foi a mais diferente de todas. Aqui, as crianças foram separadas em grupos, com diferentes jogos para cada. Os jogos já estavam disponíveis na tela dos computadores quando da chegada dos alunos na sala de informática, sendo-lhes explicado o que seria feito. Os jogos foram: *Dominó das Vogais*, do site *Jogos da Escola*; e, *Palavras e Desenhos*, *Fábrica de Palavras* e *Separe as Sílabas*, do site *Escola Games*.

O grupo 1, composto por cinco crianças que oscilam entre os níveis pré-operatório e silábico, esteve a cargo do jogo *Dominó das Vogais*. Tal jogo causou dúvidas nas crianças que não foram percebidas no momento da análise bibliográfica, somente notadas enquanto as crianças jogavam. A primeira dúvida foi sobre o que era dominó; como se jogava dominó. A segunda dúvida foi a respeito das peças do dominó: a peça apresenta um desenho e uma palavra que deve ser conectada a outra peça, mas, as crianças entendiam que a palavra que estava escrita na peça correspondia ao desenho que estava na mesma. Logo, se em uma peça detinha o desenho de um anel e ao lado a palavra “índio”, mesmo observando que a palavra tinha início com a letra I, a leitura era “anel”, por conta do desenho.

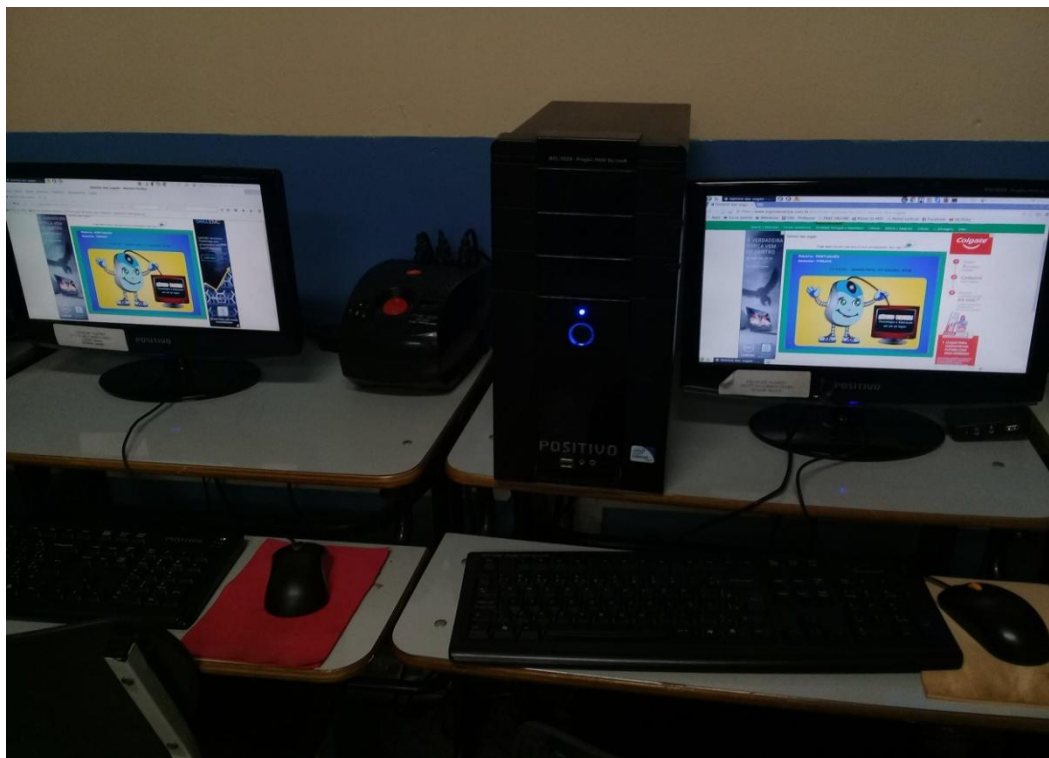


Figura 52 – O jogo *Dominó das Vogais* – site *Jogos da Escola* – na tela dos computadores da sala de informática.

Fonte: Elaboração própria.

No momento da escolha dos jogos, não ocorreu que as crianças pudessem fazer tal confusão com algo que parece ser comum: jogar dominó, bem como a relação entre a primeira letra da palavra com o desenho. Partindo do princípio de que as crianças se encontravam no nível silábico, não se presumiu suas dificuldades neste sentido, o que aponta indícios da confusão entre o texto e a imagem apresentados no jogo, além de certa indiferença da escrita – aspectos característicos de infantes no nível pré-silábico (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991). E mesmo tendo conhecimento sobre as vogais (elas escrevem, leem e identificam as vogais em sala de aula), elas não lograram separar a imagem da escrita, o que ainda os mantêm entre os níveis pré-silábico e silábico, sendo a etiquetagem algo comum entre elas.

De fato, tais alunos ainda possuem um caminho para percorrer entre os níveis, necessitando de muito apoio dos adultos envolvidos em seus processos de aprendizagem, de alfabetização e letramento, que se dão em momentos que vão além da sala de aula ou do jogo no computador.

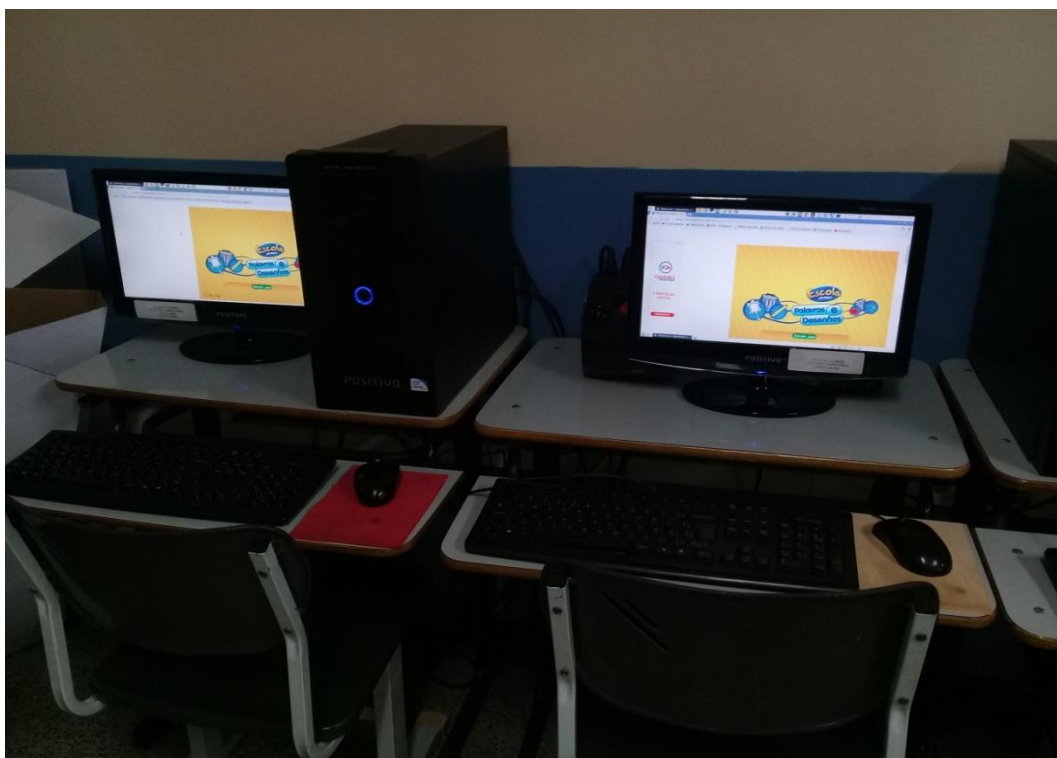


Figura 53 – O jogo *Palavras e Desenhos* – site *Escola Games* – na tela dos computadores da sala de informática.

Fonte: Elaboração própria.

Das cinco crianças observadas no grupo em questão, uma logrou concluir o dominó, mesmo com algumas peças de cabeça para baixo. Logo, elas pediram para jogar o jogo online que o grupo 2 estava jogando: *Palavras e Desenhos*.

Inicialmente, três crianças jogavam o jogo *Palavras e Desenhos*: Karina, Amanda e Priscila – alunas que se estabilizaram no nível silábico e oscilavam entre o silábico-alfabético. Além da questão em comum, elas não logravam se concentrar muito tempo na mesma atividade e gostavam de conversar e chamar a atenção da professora regente para qualquer coisa que faziam. Neste ínterim, o jogo em questão foi escolhido para elas por causa dos desenhos, que, ao final do jogo, podem ser coloridos. Nos momentos livres, tanto na sala de aula como na sala de informática, elas escolhiam atividades ou jogos que envolvessem a pintura.

Aquelas alunas terminaram rapidamente o jogo, além de colorirem muitas imagens. Quando questionadas sobre o jogo, Amanda expressou: “Legal, mas enjoou!” E Karina repetiu: “Enjoou já, tia!” E quando questionadas sobre o que aprenderam, Amanda disse: “Aprendi a colocar nas vogais”.

Neste íterim, o jogo não apresenta vogais isoladas, mas, os desenhos e as palavras, demonstrando que as alunas encontraram as respostas certas pela associação da imagem com a letra inicial (Amanda – por erro e acerto; e, Priscila e Karina – que passaram muito tempo afirmando: “Não vai!” ou “O desenho está errado!”).



Figura 54 – O jogo *Fábrica de Palavras* – site *Escola Games* – na tela dos computadores da sala de informática.

Fonte: Elaboração própria.

O grupo 3 estava por conta do jogo *Fábrica de palavras*, que foi muito bem recebido pelas crianças, que gostaram, principalmente, da parte de jogar com o robzinho – personagem do jogo. Neste íterim, quatro alunos jogaram em dupla, apresentando melhor *performance* do que aqueles que jogavam sozinhos. Eles se perguntavam a respeito das palavras, se corrigiam e brigavam. As duplas foram as primeiras a terminar o jogo e comentaram: “Muito legal pra ensinar as letras pra quem não sabe!”; “Tem que achar as letras!”; “Aprendi a escrever mais do que eu sabia!”. Mas nem todos os alunos comentaram sobre o jogo porque ficaram com vergonha ou não sabiam o que dizer.



Alguns alunos se empreenderam no jogo *Separe as Sílabas*, para avaliar a noção de como seria a escrita no computador. Sandro, um aluno que, por recomendação da professora, voltou para o 1º ano, pois estava no 3º ano (fez o primeiro e o segundo anos em outra escola), copiava muito bem, mas sua leitura e interpretação de texto estava aquém em relação a turma de 3º ano – algo notado quando de sua ação no jogo, que demandava escrever as sílabas. Quando necessitou separar a palavra “cenoura”, escreveu nos espaços “cen ou ra”, não adicionando e nem retirando letra alguma, mas toda vez escrevia no forma em separado. Quando questionado sobre se pronuncia CENOURA (“é “ce-nou-ra” ou “cen-ou-ra?”), ele percebeu o erro e disse, rindo: “N no o!”.

Outros erros ocorreram com palavras escritas com RR, SS, OU, EI, IA e acentos, pois, o acento no teclado tem sua tecla dividida com outro acento ou símbolo. Fora as questões de ortografia, as crianças não apresentaram maiores problemas com o jogo *Separe as Sílabas*, que foi bem recebido e criou debates com os colegas do sobre como as palavras deveriam ser escritas, ao passo que apenas quando não tinham mais soluções, solicitavam ajuda, demonstrando interesse pela compreensão do SEA.

A atividade em questão ainda evidenciou que o trabalho em duplas ou grupos pode resultar em uma aula mais tranquila e que os próprios alunos discutem os problemas e encontrem suas soluções.

#### **7.4 Intervenção 4**

Aqui ocorreram alguns problemas técnicos com a sala de informática: dois computadores e o ar condicionado não funcionavam. A falta do ar condicionado fez com que a intervenção fosse encurtada, pois, as crianças ficaram muito agitadas e irritadas com o calor, que piorou na sala, na ocasião em questão.

Os jogos ali utilizados foram: *Encontre as Vogais*, do site *Jogos da Escola*; e, *Fábrica de Palavras* e *Forma Palavras*, do site *Escol Games*, formando-se duplas misturadas, ou seja, crianças dos níveis alfabético ou alfabético-silábico com crianças dos níveis silábico ou pré-operatório.

O jogo *Encontre as Vogais* foi o mais bem recebido por todos os alunos. Neste íterim, dois alunos – um alfabético e o outro silábico – tiveram dificuldades em responder corretamente às solicitações. Rodrigo, que se encontra no nível alfabético, afirmou que aquilo era algo difícil, sendo possível “[...] aprender palavras que a gente ainda não sabe”.



Figura 55 – Alunos empreendidos no jogo *Encontre as Vogais* – site *Jogos da Escola*.

Fonte: Elaboração própria.

Foi observado que quando a vogal desaparecida era alguma do meio da palavra ou que não tinha um som muito pronunciado, as crianças se confundiam (por exemplo, “mochil\*”, “can\*rio”, “\*l\*fant\*”). E como o jogo contabilizava erros e acertos, uma dupla, em particular, jogou diversas vezes, até se aproximar da pontuação 100.

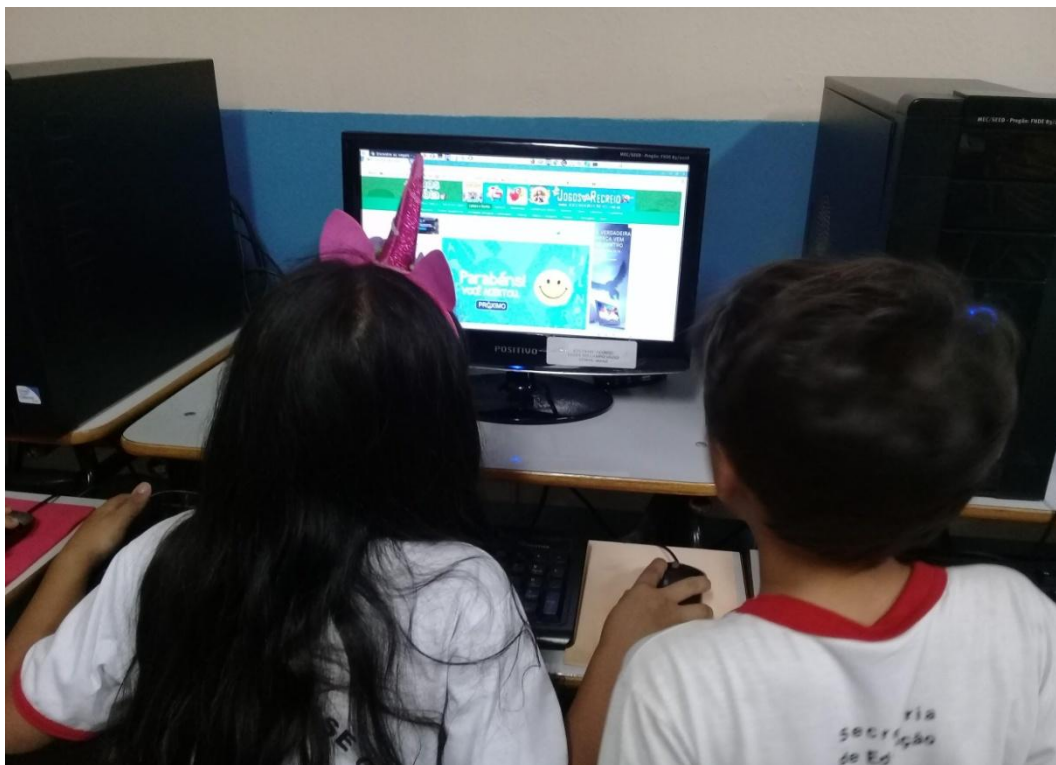


Figura 56 – Alunos empreendidos no jogo *Encontre as Vogais* – site *Jogos da Escola*.

Fonte: Elaboração própria.

As crianças puderam observar que no *Encontre as Vogais* não valia a pena jogar por erro e tentativa, pois, ela perdiam pontos no fim. Na segunda rodada, as duplas jogavam prestando mais atenção nas palavras e no modo como faziam a leitura em voz alta, sendo algo muito interessante para observação, porque estavam relacionando o som com a escrita para descobrir a letra que estava faltando.



Figura 57 – Alunos empreendidos no jogo *Fábrica de Palavras* – site *Escola Games*.

Fonte: Elaboração própria.

### 7.5 Intervenção 5

Na última intervenção, o problema do ar condicionado na sala de informática ainda não havia sido resolvido, dois computadores não estavam funcionando e não deu para fazer uso de todos os jogos planeados para o dia. Aqui revisitaram-se alguns jogos, quais sejam: *Brincando e Associando*, do site *Jogos Educativos HVirtua*; e, *Separe as Sílabas e Palavras* e *Desenhos*, do site *Escola Games*.



Figura 58 – Alunos empreendidos no jogo *Brincando e Associando* – site *Jogos Educativos HVirtua*.  
Fonte: Elaboração própria.

Os alunos se saíram muito bem no *Brincando e Associando* em comparação ao primeiro dia. Eles terminaram rapidamente as categorias do jogo, sem solicitar ajuda a todo momento.

Para uma avaliação dos jogos, fez-se um pequeno questionário com os alunos enquanto jogavam. Foi pedido que dessem uma nota de 1 a 10 e o porquê. Assim, o jogo *Brincando e Associando* recebeu 13 notas 10, tendo sido considerado um jogo “[...] muito educativo”; “[...] muito fácil”; “[...] por causa que ele é muito bom, a gente tem que achar as palavras, a gente aprende”. Os alunos também comentaram sobre alguns elementos dentro das categorias de meio de transporte e Halloween. Elisa foi a única aluna que não soube dar uma nota, apontando “[...] 4 ou 6”, pois parecia que não queria dar um número igual ao os outros, quando de sua firmiação: “[...] o jogo é bom ele faz a gente aprender as coisas”.

Em termos gerais, para o jogo *Brincando e Associando*, 18 alunos deram nota: 13 notas 10, uma nota 4 ou 6, três notas 9 e uma nota 8. Todos concordaram que o jogo é legal e que eles lograram ler as palavras, e não tanto pelo erro e acerto, como afirmou Rodrigo: “[...] ensina a gente a escrever e até ler”. Já Bruno gostou de

“[...] cruzar a linha pra ver o desenho”. E Ismael gostou porque “[...] ele fala uns bichos que eu ainda não conheço”.

Quando do termino das perguntas pedia que mudassem para o próximo jogo, para alguns alunos, foi solicitado que escrevessem o nome do *site* na barra de endereço eletrônico e clicar onde estava escrito “Escola Games”. No site, eles escreviam o nome do jogo: “Separe as sílabas”.



Figura 59 – Alunos empreendidos no jogo *Separe as Sílabas* – *site* Escola Games.

Fonte: Elaboração própria.

De fato, as crianças ficaram bastante tempo no *Brincando e Associando*, que demanda concentração e disposição para errar e voltar. Elas foram muito bem, sendo possível perceber o avanço nas hipóteses de escrita e leitura dos alunos, pois não solicitaram tanta ajuda como da primeira vez em que jogaram. Na terceira intervenção, muitas lograram chegar no momento do labirinto do personagem do robô, em comparação à primeira vez no jogo, onde chegaram na fase do labirinto aqueles que estavam de dupla. Neste dia haviam duas duplas, pois dois computadores não funcionavam.

Durante o jogo *Brincando e Associando*, algumas crianças surgiram com dúvidas interessantes. O aluno Jorge, por exemplo, ao se deparar com a palavra “queijo”, quando da separação das sílabas, escreveu “que – ijo”. Aqui é possível perceber, para aquele aluno, a importância da quantidade de grafias no mesmo espaço, evidenciando claramente o conflito existente entre os níveis silábico e alfabético, que se manifesta pelo nível silábico-alfabético, pois Jorge entende que as sílabas são formadas por mais de uma letra, mas aceitar que uma sílaba possui mais letras (em quantidade) do que a outra é algo difícil. Assim, quando questionado sobre como a palavra “queijo” é pronunciada, ele apresentou alguma resistência para fazer alterações na sua hipótese.

Com o aluno André ocorreu uma situação similar. Ele escreveu “ta - rt - ar - uga”; ou seja, escreveu todas as letras existentes na palavra, pois estava lendo tartaruga, mas não entendia porque o jogo dizia que sua divisão estava errada. Ali foi necessário ajudar e pronunciar sílaba por sílaba para que ele entendesse: “Nós falamos TARtaruga ou Tatarura?”. André, assim como Jorge, já havia sido identificado pela professora regente como um aluno silábico-alfabético.

Sem dúvida, o jogo *Brincando e Associando* realmente ajudou esses alunos a enfrentarem suas hipóteses de escritas sobre palavras conhecidas, sendo que um simples exercício de separação os fez perceber que o modo como se pronuncia uma palavra está intrinsecamente ligado à escrita e leitura da mesma.

Outra dúvida que surgiu foi da aluna Ester, quando foi escrever a palavra “queijo”: “Tia, eu aperto no Q e aparece P!”, uma vez que estava acostumada a visualizar a letra Q em alguns formatos, como, por exemplo, caixa alta e cursiva, sendo que no computador, a letra em questão perde a ‘voltinha’ que se dá em sua ‘perna’; logo ela visualizava no teclado e apertava a letra Q, mas quando observava na tela, achava que se tratava da letra P. De fato, as letras são muito parecidas (Q, q, P, p), e é importante a criança ter a oportunidade de observar a diferença das letras não apenas em um texto pronto, mas quando ela mesma a escrever; porque na escrita do papel, ela dificilmente confundirá a letra que escreveu, mas no caso do computador, a letra já está ‘pronta’ no teclado, basta pressioná-la; e quando não é a letra que se espera, é que a formação de hipóteses se põe a prova e a criança pode se questionar a respeito das diferentes formas que a escrita é concebida.

Na Figura 60, a seguir, tem-se o jogo *Palavras e Desenhos*, que, como da primeira vez, foi muito bem recebido pelas crianças, tanto que demoraram para trocar de jogo. Aqui, o avanço se deu em relação aos infantes que estavam entre os níveis pré-silábico, pré-operatório e silábico, que lograram relacionar as imagens com as palavras com pouca ou quase inexistente dificuldade, sendo percebida a vontade de chegarem na fase de pintar os desenhos, onde passavam bastante tempo pintando com diferentes cores.



Figura 60 – Alunos empreendidos no jogo *Palavras e Desenhos* – site Escola Games.

Fonte: Elaboração própria.



## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aquisição da escrita se dá pelos importantes processos de alfabetização e letramento. Considerando que a escrita alfabética é um sistema notacional, dotado de regras convencionadas para cada caractere que a compõem, para a formação de palavras e frases é preciso alfabetizar letrando (MORAIS *apud* MORAIS; ALBUQUERQUE; LEAL, 2005), visando a obtenção do Sistema de Escrita Alfabética – SEA.

O processo de alfabetizar letrando se constitui de uma sistematização do ensino que inclui os diferentes gêneros e tipos textuais em seus diferentes suportes. Neste sentido, o processo de alfabetização se compõem dos mais diferentes métodos e ferramentas. E o letramento se dá em todos espaços que disponham do uso de leitura e escrita para se comunicar, se informar, formar opiniões etc. Os eventos de letramento podem ser promovidos na escola – local onde as crianças passam grande parte das suas vidas.

Em meio ao processo de alfabetizar letrando, as tecnologias ainda estão sendo experimentadas no Ensino Fundamental (considerando turmas do 1º ao 9º ano), e assim como o contato com as letras desde muito novos, podem auxiliar na sua construção de hipóteses de escrita (FERREIRO; TEBEROSKY, 1991). O contato com as tecnologias desde o início da alfabetização também pode ser benéfico no processo de entendimento e utilização da tecnologia na aquisição da escrita das crianças.

Na presente pesquisa, os jogos educativos *online* se mostraram como ótimas ferramentas para o aprimoramento dos conhecimentos prévios das crianças sobre leitura e escrita. Assim, cabe ao professor pensar e planejar o melhor momento para que seus alunos façam uso dos jogos. Aqui, a turma onde as intervenções ocorreram já tinham práticas de leitura e escrita muito bem sistematizadas pela professora regente, ajudando-as a melhor compreender seus erros e sempre tentar a acertar.

As intervenções evidenciaram que, além de ser uma atividade lúdica e prazerosa, as crianças se organizavam, tentavam, erravam, questionavam tudo e entre elas, jogavam novamente, como ocorria nas atividades de sala de aula propostas pela professora regente. Aqui, pode ser também que o entendimento sobre o SEA possa ser melhor explorado, principalmente no quesito de formatação

das letras (os diferentes tamanhos e fontes) – causa das interferências nas hipóteses que já haviam sido assimiladas pelos alunos. Tal fato evidencia a importância de fazer uso dos jogos educativos *online*, para o estímulo da percepção de que muitas das regras do SEA são aplicadas nos diferentes suportes.

Assim, cada turma e professor exigirá jogos educativos *online* e abordagens diferentes, dependendo das situações e dos contextos. Muitos dos jogos outrora apresentados foram pensados a partir do conhecimento sobre o perfil da turma aqui analisada: quantidade de alunos, quantos estão em quais níveis da psicogênese, quais tem dificuldades/facilidades em algo, o que pode ser explorado etc.

É fato que se tem disponível na *internet* jogos de diferentes temas e disciplinas que podem, muito além da alfabetização e do letramento, auxiliar nos conhecimentos das outras disciplinas trabalhadas pelo professor em sala de aula. As possibilidades de uso destes são muitas, podendo ser muito bem aproveitados.

## **9 PERSPECTIVAS FUTURAS**

Após a conclusão do curso, penso que as oportunidades são infinitas, mas tenho alguns planos que gostaria de realizar. Assim, desejo trabalhar com alfabetização e tecnologia nas escolas, aprofundar meus conhecimentos nos cursos de Mestrado e Doutorado, bem como empreender outra graduação: Letras – Inglês – uma curiosidade própria de aprender mais desse idioma que estudo desde os meus 10 anos.

E ainda, gostaria de trabalhar em alguma Secretaria de Educação fora de Brasília, a fim de conhecer novos lugares e realidades, buscando adquirir experiência profissional e pessoal, aprendendo com as crianças aquilo que ainda não tenho ciência.

## REFERÊNCIAS

BARTON, D. **Literacy**: an introduction to the ecology of written language. Oxford: Blackwell, 1994.

BOTO, C. Apresentação. In: MORTATTI, M. R. L. (Org.). **Alfabetização no Brasil**: uma história de sua história. São Paulo: Cultura Acadêmica; Marília, SP: Oficina Universitária, 2011. p. i-viii.

CHARTIER, A. M. 1980-2010: trinta anos de pesquisas sobre história do ensino da leitura. Que balanço? In: MORTATTI, M. R. L. (Org.). **Alfabetização no Brasil**: uma história de sua história. São Paulo: Cultura Acadêmica; Marília, SP: Oficina Universitária, 2011, p. 49-67.

COUTINHO, M. L. Psicogênese da língua escrita: O que é? Como intervir em cada uma das hipóteses? Uma conversa entre professores. In: MORAIS, A. G. ALBUQUERQUE, E. B. C.; LEAL, T. F. (Orgs.). **Alfabetização**: apropriação do sistema de escrita alfabética. Belo Horizonte: Autêntica, 2005, p. 47-69.

ESCOLA GAMES. 2019a. Disponível em: <<http://escolagames.com.br/>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

\_\_\_\_\_. **Fábrica de Palavras**. 2019b. Disponível em: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/fabricaPalavras/?deviceType=computer>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

\_\_\_\_\_. **Forma Palavras**. 2019c. Disponível em: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/formaPalavras/?deviceType=computer>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

\_\_\_\_\_. **Palavras e Desenhos**. 2019d. Disponível em: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/desenhosPalavras/?deviceType=computer>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

\_\_\_\_\_. **Separe as Sílabas**. 2019e. Disponível em: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/separeSilabas/?deviceType=computer>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. **Psicogênese da Língua Escrita**. 4. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.

GERALDI, L. M. A.; BIZELLI, J. L. Tecnologias da informação e comunicação na educação: conceitos e definições. **Revista on line de Política e Gestão Educacional**, Araraquara, SP, n. 18, p. 115-136, 2015. Disponível em: <<https://periodicos.fclar.unesp.br/rpge/article/view/9379/6230>>. Acesso em: 14 mar. 2019.

JOGOS DA ESCOLA. 2019a. Disponível em: <<https://www.jogosdaescola.com.br/play/>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

\_\_\_\_\_. **Digitando**. 2019b. Disponível em: <<https://www.jogosdaescola.com.br/play/index.php/escrita/1474-digitando>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

\_\_\_\_\_. **Dominó das Vogais**. 2019c. Disponível em: <<https://www.jogosdaescola.com.br/play/index.php/escrita/1471-domino-das-vogais>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

\_\_\_\_\_. **Encontre as Vogais**. 2019d. Disponível em: <<https://www.jogosdaescola.com.br/play/index.php/escrita/1472-encontre-as-vogais>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

JOGOS EDUCATIVOS HVIRTUA. 2019a. Disponível em: <<http://jogoseducativos.hvirtua.com.br/>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

\_\_\_\_\_. **Brincando e Associando**. 2019b. Disponível em: <<http://jogoseducativos.hvirtua.com.br/brincando-e-associando/>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

LIMA, T. C. S.; MIOTO, R. C. T. Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica. **Rev. Katál**, Florianópolis, v. 10, n. esp., p. 37-45, 2007. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rk/v10nspe/a0410spe.pdf>>. Acesso em: 14 mar. 2019.

MORAIS, A. G. Se a escrita alfabética é um sistema notacional (e não um código), que implicações isto tem para a alfabetização?. In: \_\_\_\_\_; ALBUQUERQUE, E. B. C.; LEAL, T. F. (Orgs.). **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005, p. 29-46.

PETRY, D.; SANTOS, J. C. O jogo no processo de alfabetização. **Nativa – Revista de Ciências Sociais do Norte de Mato Grosso**, v. 1, n. 2, p. 1-14, 2013. Disponível em: <<http://revistanativa.com/index.php/revistanativa/article/view/109/pdf>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

SOARES, M. **Letramento**: um tema de três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

\_\_\_\_\_. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educ. Soc.**, Campinas, SP, v. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

\_\_\_\_\_; MACIEL, F. Os temas privilegiados na construção do conhecimento sobre alfabetização. In: \_\_\_\_\_. **Alfabetização**. Brasília: MEC/INEP/COMPED, 2000.

## APÊNDICES

## APÊNDICE A – COMENTÁRIOS DOS ALUNOS SOBRE OS JOGOS GRAVADOS DURANTE AS INTERVENÇÕES

Quadro A1 – Comentários dos alunos sobre os jogos gravados durante as intervenções (continua).

Jogo	Alunos	Perguntas da Intervencionista e Respostas dos Alunos
<i>Fábrica de Palavras – site Escola Games</i>	Marcos e Kevin	<p><u>Pergunta:</u> “O que vocês acharam do jogo?”</p> <p><u>Respostas:</u> “Legal...eu achei muito legal pra ensinar, pra tipo ensinar as letras pra quem não sabe”. “É ... esse... eu (com vergonha)”. “Nem sabe o que falar (rindo)”. “Eu achei meio estranho por causa que, por causa que o robô desliza ou ele tem uma roda?”.</p>
	Bruno e André	<p><u>Pergunta:</u> “O que vocês acharam desse jogo?”</p> <p><u>Resposta:</u> “Muito bom”.</p> <p><u>Pergunta:</u> “Por que?”</p> <p><u>Respostas</u> “Porque você tem que achar palavras, tem que achar as letras”. “Você aprende... eu... escrever mais ainda né”. “Aprendi a escrever mais do que eu sabia”.</p>



Quadro A1 – Comentários dos alunos sobre os jogos gravados durante as intervenções (continuação).

Jogo	Alunos	Perguntas da Intervencionista e Respostas dos Alunos
<p><i>Separe as Sílabas - site Escola Games</i></p>	<p>Sandro e Emanuel</p>	<p><u>Pergunta:</u> “O que você está achando do jogo?”</p> <p><u>Respostas:</u> “É porque é muito difícil... é porque eu não tô conseguindo acertar a tartaruga”.</p> <p><u>Pergunta:</u> “Por que?”</p> <p><u>Resposta:</u> “Porque eu não sei”.</p> <p><u>Pergunta:</u> “Vamos tentar? qual a primeira sílaba da TARTARUGA?”</p> <p><u>Resposta:</u> “TA”.</p> <p><u>Pergunta:</u> “É só TA?”</p> <p><u>Resposta:</u> “R”.</p> <p><u>Pergunta:</u> “Agora clica no outro quadrado... TAR - TA - RU e o outro?”</p> <p><u>Resposta:</u> “Agora entendi”.</p> <p><u>Pergunta:</u> “E aqui Sandro?” (separar a palavra CENOURA) “Olha aqui o que você fez, você colocou o n separado do o. E o n é separado do o?”</p> <p><u>Resposta:</u> “Não”. (sorrindo)</p> <p><u>Pergunta:</u> “Não né, porque a gente fala no, ou a gente fala ‘cenoura’?”</p> <p><u>Resposta:</u> “Cenoura”.</p> <p><u>Pergunta:</u> “Então o N tem que tá aonde?”</p> <p><u>Resposta:</u> “No ... no o”.</p>

Quadro A1 – Comentários dos alunos sobre os jogos gravados durante as intervenções (continuação).

Jogo	Alunos	Perguntas da Intervencionista e Respostas do Alunos
<i>Palavras e Desenhos – site Escola Games</i>	Karina e Amanda	<p><u>Pergunta:</u> “O que vocês acharam desse jogo?”</p> <p><u>Respostas:</u> “Legal, mas enjoou”. “Enjoou tia”. “Enjoou já tia”.</p> <p><u>Pergunta:</u> “Mas deu pra aprender alguma coisa?”</p> <p><u>Respostas:</u> “Deu...aprendeu, que a gente aprendeu a colocar os (inaudível) nas vogais”. “Ahhh”. (não responde)</p>
<i>Encontre as Vogais – site Jogos da Escola</i>	Amanda e Israel	<p><u>Pergunta:</u> “O que vocês acharam do jogo?”</p> <p><u>Respostas:</u> “Eu achei legal”. “Achei o, bem o legal”. “Eu aprendi a escrever, aprendi a ler...As palavras....Abelha, carro”. “Eu gostei muito das palavras, porque eu gosto muito das palavras muito, muito mesmo e eu gosto das letras”.</p>
	Ismael e Rodrigo	<p><u>Pergunta:</u> “O que vocês acharam do jogo?”</p> <p><u>Respostas:</u> “Bem...” (pensando) “Legal”. “Ensina as palavras pra gente... Que a gente pode aprender coisas... A gente pode aprender palavras que a gente ainda não sabe”. “É legal o jogo, e a gente também pode aprender a escrever”.</p>

Quadro A1 – Comentários dos alunos sobre os jogos gravados durante as intervenções (continuação).

Jogo	Alunos	Perguntas da Intervencionista e Respostas do Alunos
<p><i>Encontre as Vogais</i> – site <i>Jogos da Escola</i></p>	Ygor e Pablo	<p><u>Pergunta:</u> “O que vocês acharam do jogo?”</p> <p><u>Respostas:</u> “Achei só bom... Porque tem umas partes que são difíceis e a gente volta”. “Difícil... Difícil passar...”.</p>
	Daniel e Sandro	<p><u>Pergunta:</u> “O que vocês acharam do jogo?”</p> <p><u>Respostas:</u> “Eu gostei... Hummm... Eu aprendi mais coisas... Aprendi as palavras, um monte”. “Eu também achei legal... Legal o jogo”.</p>
	Karina e Emanuel	<p><u>Pergunta:</u> “O que vocês acharam do jogo?”</p> <p><u>Respostas:</u> “Ah muito legal, acertei todas tia... E errei algumas né!”. “Ahhhh não sei...”. “Acertou quase nenhuma”. “Acertei mesmo não <i>oxe, rum</i>, menino feio... Achei legal....”. “Eu consegui ler agora... Eu tô fazendo mais de ler agora...Eu lia”.</p> <p><u>Pergunta:</u> “Agora tá lendo melhor?”</p> <p><u>Resposta:</u> “Aham”.</p>

Quadro A1 – Comentários dos alunos sobre os jogos gravados durante as intervenções (continuação).

Jogo	Alunos	Perguntas da Intervencionista e Respostas do Alunos
<p><i>Encontre as Vogais</i> – site <i>Jogos da Escola</i></p>	<p>Jorge e Erica</p>	<p><u>Pergunta:</u> “O que vocês acharam do jogo?”</p> <p><u>Respostas:</u> “Bom... Eu achei legal.... Hummm, ficou bom”. “Eu também achei muito legal, e assim aprendo mais”. “Eu aprendo a ler...Mas um pouquinho eu sei escrever”.</p> <p><u>Pergunta:</u> “E deu pra aprender a escrever também? O que?”</p> <p><u>Respostas:</u> “Deu pra escrever carro, vaca, faca”. “É... É... É... cabra?!” “Não apareceu não, cabra não”. “Bala! Bala apareceu”. “É...”. “É muito legal esse jogo...”. “Eu gostei também”.</p> <p><u>Pergunta:</u> “O que você mais gostou?”</p> <p><u>Resposta:</u> “Gostei quando eu <i>tava</i> jogando assim... porque... <i>Oxi</i>, por causa que eu sou muito bom nesse jogo... Eu acerto tudo”.</p>

Quadro A1 – Comentários dos alunos sobre os jogos gravados durante as intervenções (conclusão).

Jogo	Alunos	Perguntas da Intervencionista e Respostas do Alunos
<p><i>Encontre as Vogais</i> – site <i>Jogos da Escola</i></p>	<p>José e Paulo</p>	<p><u>Pergunta:</u> “O que vocês acharam do jogo?”</p> <p><u>Respostas:</u> “Legal”. “É legal”. “Hummm é legal, e a gente acertou... É, acertei”. “Acerte mais do que ele”. “É eu não sabia jogar esse ai não...”.</p> <p><u>Pergunta:</u> “Você não sabia não? Então não foi fácil?”</p> <p><u>Respostas:</u> “Não”.</p> <p><u>Pergunta:</u> “Foi difícil?”</p> <p><u>Respostas:</u> “Não”. “Foi fácil sim, Paulo”</p> <p><u>Pergunta:</u> Foi fácil porque, João?”</p> <p><u>Respostas:</u> “Porque eu <i>tavo</i> vendo as letras que <i>tavam</i> aparecendo”. “E o, e o bichinho deu sorriso... porque ele... é, porque ele acertou”.</p> <p><u>Pergunta:</u> “E como é que você sabia que tinha acertado?”</p> <p><u>Respostas:</u> “Ah... aparecia aqueles números...”.</p> <p>“Eu achei legal o jogo”.</p>

## APÊNDICE B – NOTA DOS ALUNOS – DE 1 A 10 – SOBRE OS JOGOS E OS RESPECTIVOS COMENTÁRIOS

### 1) *Jogo Brincando e Associando – site Jogos Educativos HVirtua*

- Amanda – 10 – “Porque achei muito legal, porque dá aprender e dá pra deixar as crianças ler”.
- André – 10 – “Muito educativo”.
- Bruno – 10 – “Porque gostei do avião, gostei de cruzar a linha pra ver se desenho”.
- Elisa – 4 ou 6 (não sabe que nota dar) – “O jogo é bom porque ele faz a gente aprender as coisas”.
- Ester – 10 – “Porque ele é legal e as pessoas podem aprendem todo mundo da escola pode aprender e é legal”.
- Isabel – 8 – “Divertido porque ele é legal e divertido, também se (aprende) acertar o nome das frutas”.
- Ismael – 9 – “Esse jogo é muito legal, eu gostei dele, ele fala uns bichos que eu ainda não conheço e eu gostei muito dele porque ele é muito legal, ensina as pessoas muitos e eu gostei desse jogo que você trouxe pra cá”.
- Jorge – 10 – “Porque é mais legal”.
- José – 10 – “Porque eu gostei da parte do Halloween”.
- Karina – 10 – “Porque é bom de jogar”.
- Kevin – 10 – “Porque é muito legal, é tipo, tem que acertar as coisas e o Miguel não acertou quase nada”.
- Marcos – 9 – “Por causa que eu já joguei ele e fiquei entediado quando joguei ele”.
- Pablo – 10 – “É legal e difícil passar”.
- Paulo – 10 – “Porque foi legal, só gostei da bicicleta, helicóptero e o barco”.
- Priscila – 10 – “Porque é muito fácil, gostei mais desse do que o outro”.
- Rodrigo – 9 – “Porque ele é legal, porque ensina a gente a escrever e a até ler”.
- Sandro – 10 – “O jogo é muito legal e nos aprende as coisas”.

- Ygor – 10 – “Por causa que ele é muito bom a gente tem que achar as palavras, a gente aprende”.

## **2) Jogo *Separe as Sílabas* – site *Escola Games***

- Bruno – 10 – “Legal! Porque ele é legal e eu gosto desses jogos que você morre” (se referindo ao robô”).
- Daniel – 10 – “Gostei do robozinho”.
- Ester – 10 – Não fez nenhum comentário.
- Karina – 10 – “Achei legal”.
- Kevin – 1 – “Porque eu morri no robozinho, não gosto”.
- Marcos – 10 – “Porque ele é legal e também a gente escreve algumas coisas”.
- Pablo – 1 – “Legal. Ruim (e) difícil”.
- Paulo – 10 – “Legal. Eu achei legal só isso”.
- Priscila – 10 – “Achei muito bom! Porque as sílabas é só copiar daqui pra botar aqui” (apontando onde tem a palavra escrita na tela).
- Rodrigo – 10 – “Porque ele ensina a gente a ler e a escrever e a separar as sílabas”.
- Sandro – 10 – “Legal. Do robozinho e do primeiro” (a parte de separar as sílabas).
- Ygor – 9 – “Mais ou menos bom! Deu pra fazer algumas coisas mas travou” (ele não conseguia separar as sílabas e parava de tentar).

## **3) Jogo *Palavras e Desenhos* – site *Escola Games***

- Erica – “Legal dá pra aprender alguma coisa, a escrever, a ler”.
- Isabel – “Legal e divertido, dá pra aprender e ler dá pra achar as letrinhas e botar no lugar certo dos nomes”.

## APÊNDICE C – DIÁRIO DAS INTERVENÇÕES

### 1) Intervenção 1

Na hora do recreio fui para a sala de informática junto com o responsável pelos computadores, para deixar aberto site “Jogos Educativos HVirtua” já aberto para as crianças. Quando elas chegaram na sala colocamos as crianças do Grupo Pequeno entre os outros alunos para o caso de precisarem de ajuda na atividade. Com todos sentados expliquei que hoje faríamos uma coisa diferente. Disse que estava na sala com eles aprendendo a ser professora, e que estou fazendo um trabalho sobre os jogos e que eles iam me ajudar dizendo se os jogos são legais, chatos, se dá para aprender mesmo ou não. E liberei para explorarem o site e jogar o que quiserem.

Depois de mais ou menos 20 minutos, pedi que abrissem a segunda página do site e abrissem o jogo “Brincando e Associando”. Muitos tiveram dificuldade de achar o jogo, seja porque não queria mudar ou porque o computador travava. Com todos no mesmo jogo expliquei que para jogar era só ligar a imagem com a palavra. Pelo menos 10 alunos, dos 20 que estavam na sala, se empenharam em terminar todas as categorias do jogo. Ygor não gostou muito, disse que era chato. Bruno foi o primeiro a terminar. Kevin e Ismael que formavam dupla pareciam se divertir muito, Emanuel e José também. Isabel, Erica e Paulo começaram bem, mas não conseguiram terminar o jogo. Depois Isabel terminou com ajuda do Bruno e do Ygor. Elisa e Karina tentaram terminar o jogo mas a cada vez que ligavam ou ganhavam me chamavam para ver.

20 alunos estavam presentes: 6 pararam o jogo no meio do caminho, os outros 14 conseguiram terminar. 16 alunos estavam sentados sozinhos e havia duas duplas.

O combinado foi que quando terminassem eles poderiam abrir o site FRIV e jogar livremente. Enquanto ia nas mesas trocar os sites perguntava se tinham gostado do jogo, muitos disseram que sim, que sim porque foi fácil ou que só achou fácil.

Às 11:50 termina hora da informática. Na sala a professora deu os avisos sobre a semana da criança: na próxima quinta não terá atividade na escola, será no Parque dos Jequitibás, então só poderei usar os jogos no dia 18/ 10.



## **2) Intervenção 2**

Na hora do recreio fui para a sala de informática abrir o site “Jogos da Escola”. Percebi que o site era muito pesado para a internet da escola, carregava muito devagar. Quando estávamos na sala, falei que íamos ver um site novo, depois jogar um jogo com competição e no final o site FRIV. O jogo “dominó das vogais” não foi utilizado hoje pela insuficiência de alunos para jogar. Depois de mais ou menos 20 minutos alguns alunos começaram a se chatear com o site, clicavam em algum jogo que não abria ou demorava pra carregar, ou o jogo travava, começaram a reclamar. Então pedi para que abrissem o jogo “digitando” e expliquei as regras: aquele que chegasse ao nível 7, mais difícil de todos, ganharia. Todos se animaram até perguntar o que ganhariam, disse que ganhariam mais tempo livre para jogar o que quisessem. Expliquei como se jogava o jogo: deveriam apertar uma tecla por vez para ganhar os pontos. Contei até três e eles começaram. Na empolgação de apertar as teclas ao mesmo tempo de vez em quando um ou outro aluno fechava o jogo, e quando percebi que estava acontecendo com outros mudei a regra: quem chegasse nos 5.000 pontos primeiro ganhava. Reiniciei o jogo de todos eles, coloquei no nível 1 e pronto, começaram com mais calma. André foi o primeiro a desistir do jogo, disse que não gosta de competir, então disse a ele para escolher outro jogo do site. Quando fui verificar a pontuação vi que Isabel já havia ganhado. Durante todo o tempo dessa atividade ela ficou quieta sem esboçar muitas reações, jogando sem muitas preocupações, enquanto que os outros algumas vezes gritavam ou riam, falavam que não ia conseguir, ela se concentrou e terminou o jogo. Quando eu disse que já tínhamos uma ganhadora os meninos não conseguiam acreditar e se levantaram para olhar a tela do computador dela. Marcos ficou em segundo e Amanda em terceiro. E a partir daí os liberei para jogar o site que gostam até a hora de sair da sala. Nos momentos em que trocava de jogos perguntei o que acharam. Obs: para a próxima aula, começar com o jogo aberto e depois explorar o site.

## **3) Intervenção 3**

Jogos de hoje iriam ser: Separe as sílabas, fábrica de palavras, palavras e desenhos, dominó das vogais.

Quando os meninos chegaram na sala os jogos já estavam abertos para cada um deles. primeiro de todos que estavam divididos em grupos com jogos diferentes. primeiro expliquei ou fábrica de palavras, depois a palavra desenhos e por último o dominó das vogais. O jogo de dominó causou grande confusão dos alunos que estavam jogando: primeiro que nunca tinham jogando dominó, e segundo viu a imagem e achava que estava escrito o nome dela, por exemplo a peça que tinha um desenho de um anel e ao lado escrito índio, união o nome anel ao invés de índio. precisei de mesa em mesa para dizer que eles deveriam ler a palavra para ter certeza do que estão escrito, assim viam que não estava escrito o nome do desenho, e sim um nome diferente, que deveria se ligar a imagem. Dos 5 alunos que estavam jogando, não conseguiu completar o jogo mas com algumas peças invertidas, só então nesse momento percebi a falha do jogo, pois dizia ser dominó das vogais, mas apresentava imagens com palavras ao lado que para esses alunos no momento que varia do pré-silábico ao silábico pode causar muita confusão e também percebi o meu erro ao pedir que estes alunos utilizassem esse jogo. Logo me pediram para jogar o de desenho.

Três alunas jogavam esse jogo palavras desenho e elas gostaram. Escolhi este jogo para elas porque percebi que no seu tempo livre sempre tendem a escolher jogos de pintar, não tiveram os problemas para acertar as palavras. Como os cinco alunos do primeiro jogo pediram para jogar esse, dos 8 alunos que jogaram palavras e desenhos, 2 originárias do primeiro grupo não conseguiram acertar as palavras nem por tentativa e erro, colocaram sempre as mesmas palavras nas mesmas imagens e não conseguiram avançar de fase. O grupo 3 com o jogo fábrica de palavras gosto muito desse, principalmente da parte de controlar o robzinho. Alguns me reclamavam que era difícil controlar ele. dois alunos tiveram problemas com computador travando muito então os passei para os Separe as sílabas. Os alunos que estavam em dupla(4) estavam se saindo melhor que os outros, o que me fez pensar que talvez discutir Como se escreve a palavra as palavras seja uma melhor maneira de entender elas. uma das duplas terminou os dois jogos primeiro que todos. esses dois alunos estão muito amigos e sempre querem sentar ao lado do outro. alguns alunos me chamavam pois estavam errando as palavras com RR, SS, OU, EI, IA e acentos. fora isso O jogo foi muito bem recebido pelos alunos que jogaram. talvez a melhor maneira de jogar jogos de escrita seja em duplas. faltando 20 minutos para terminar o tempo os deixei jogar no site FRIV.

#### 4) Intervenção 4

Na hora do recreio fui para a sala de informática ligar os computadores colocar os jogos e arrumar as cadeiras para que essa atividade fossem feitas em duplas. dois computadores não estavam funcionando e também o ar condicionado. Nas mesas misturamos os alunos para que um auxiliasse o outro. Os jogos de hoje foram: encontre as vogais, fábrica de palavras, formar palavras. apenas três duplas que deram tentativas de jogar Letroca.

O jogo Encontre as vogais foi o mais bem-sucedido. Apesar de parecer um jogo fácil alguns alunos tiveram dificuldades em algumas palavras como MOCHILA, CANÁRIO e ELEFANTE, por não conseguirem encontrar a letra na posição em que o jogo pedia (MOCHIL\*, CAN\*RIO e \*L\*FANT\*), ou por tentarem por erro e acerto. Cada dupla jogou esse jogo pelo menos três vezes já que erraram bastante, demoraram um pouco para terminar o jogo. Nenhuma delas chegou aos 100 pontos. Enquanto terminavam eu ia nas mesas para trocar um jogo e perguntava o que acharam do jogo. Gravei no celular as respostas. Ouvi coisas do tipo “aprendi a escrever mais palavras”, “aprendi a ler mais”. O jogo Fábrica de palavras muitos reconheceram e ficaram empolgados de jogar novamente. Enquanto trocava jogo de uma dupla houve uma discussão e alguém desligou um computador e ficaram as duas duplas que brilharam sem jogar por um tempo até que o computador ligasse. Depois de um tempo jogando eu pedi para que parassem e me olhassem assim pois não daria tempo de ver os dois últimos jogos, então perguntei quem iria querer o jogo o jogo forma palavras ou Letroca e troquei de cada adulto. O jogo forma palavras também foi bem aceito, Emanuel disse que era difícil, e vi o porquê, quando ele colocava as letras sempre deixava uma de fora somente quando o jogo que estava errado ele colocava essa última letra. Quando deu mais ou menos 11h30 autorizei que trocassem o site para o que quisessem e apague as luzes pois estavam muito quente sem ar condicionado. Jogaram até a hora de sair da sala e a professora foi buscar a luz e eu fiquei desligando e organizando a sala. As duplas até agora foi a melhor maneira de aplicar os jogos e também mais rápida. Vamos ver na semana que vem.

## 5) Intervenção 5

Depois do recreio fui para a sala de informática. A sala ainda está em ar condicionado. Dois computadores não estavam funcionando. Não deu para usar todos os jogos hoje, mas usei três: brincando e associando, separe as sílabas e palavras e desenhos.

Brincando e associando: os meninos foram muito bem em comparação ao primeiro dia. Terminaram bem mais rápido, sem ficar me chamando para ajudar. O questionário foi feito com cada um: eles deram uma nota de 1 a 10 e fizeram um comentário. Tudo foi registrado no meu celular. Dessa avaliação só o Daniel não participou pois estava com a psicóloga no momento. Conforme iam terminando de jogar eu pedia para explorarem o site HVirtua ou Jogos da Escola. Para alguns alunos pedi que escrevessem/digitassem JOGOS DA ESCOLA na barra do endereço eletrônico.

Separe as sílabas: pelo menos sete alunos chegaram na parte do labirinto do jogo. Enquanto terminavam já podiam mudar para o FRIV já que o tempo estava quase acabando.

Isabel e Érica: para elas coloquei no jogo palavras e desenho, porque tinham gostado muito na última vez que jogaram e achei que seria menos complexo para elas. Isabella a todo momento ajudava Érica que toda vez se atrapalhava.

Antes de voltarmos para a sala, fui passando nas mesas perguntando porque gostavam tanto do site FRIV. Voltamos para a sala e esperamos s hora da saída.