

A ALFABETIZAÇÃO E O RECURSO DA TECNOLOGIA COMO INSTRUMENTO DE ESTÍMULO AO APRENDIZADO¹

Juliana da Silva Fernandes²

RESUMO

O processo de alfabetização precede e excede os limites escolares. Este trabalho é o resultado de uma pesquisa sobre uso da tecnologia na fase da alfabetização, por meio de atividades pedagógicas desenvolvidas por uma turma de alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, da Escola Municipal Professor Sylvio Sniecikovski, no desenvolvimento de um conto de fadas com a colaboração dos pais, professor e auxiliados por softwares de formatação de textos. O uso de tablets em sala de aula com os jogos educativos na área da alfabetização foi uma estratégia utilizada para incentivá-los na familiarização do uso deste equipamento. Na sala de informática, o acesso a programa de digitação (Word Linux) possibilitou a visualização imediata dos erros e sua correção. A atividade proposta promoveu a integração entre várias disciplinas, como matemática língua portuguesa, ensino religioso, história e geografia. A tecnologia mostrou-se uma aliada na fase da alfabetização com a integração de recursos para alcance dos objetivos educacionais, de forma prazerosa e criativa.

Palavras-chave: Alfabetização. Contos de fadas. Tecnologia.

1 Introdução

Segundo Silva (1997), no Brasil, até alguns anos atrás, os computadores eram exclusividade de órgãos governamentais, instituições de pesquisa e empresas privadas de grande porte. Com o avanço da tecnologia muitas pessoas começaram a ter seu computador pessoal, com isso a informática se tornou cada vez mais presente no cotidiano. E a escola, conforme Bonamigo (1998) “[...] como centro de cultura e reflexo da sociedade”, tem sido igualmente influenciada por essa tecnologia, pois “[...] o processo de informatização da sociedade brasileira caminha com rapidez e parece irreversível” (MORAES, 2002. p. 64).

A alfabetização não é simplesmente saber escrever e ler um texto, mas diferenciação entre seus elementos e uma habilidade útil para toda vida. Em uma avaliação realizada pelo Programa Internacional de avaliação de alunos (PISA, 2015) com estudantes entre 15 e 16 anos de 72 países, referente a sua capacidade de leitura, ciências e matemática, a média dos

¹ Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para titulação no Curso de Pós-graduação lato sensu em Ciências e Tecnologia, da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Centro Tecnológico de Joinville, sob orientação da Dra. Andréa Holz Pfützenteuter.

² Pedagoga, pós-graduada em Educação Infantil, Anos Iniciais e Psicopedagogia. 2ª professora contratada da EEB Dr Georg Keller. E-mail julienseu@yahoo.com.br

estudantes brasileiros ficou abaixo dos demais países. O Ministro da Educação, à época, apontou quatro prioridades para reverter esse quadro no país: alfabetização, formação de professor, Base Nacional Comum Curricular e reforma do Ensino Médio.

O presente trabalho incentiva a análise e reflexão dos recursos da sala informatizada com alunos em fase da alfabetização escolar. Nessa faixa etária, encontra-se a dificuldade de reter a atenção do estudante, e o estímulo promovido por meio de salas informatizadas e outras atividades, podem auxiliar sua imaginação; são estratégias pedagógicas importantes.

Desta forma, a idealização de integrar o conteúdo da matriz curricular do 2º ano do Ensino Fundamental ao recurso da tecnologia, no processo de aprendizagem, incentivou a iniciativa de desenvolver a criatividade familiar por meio de contos de fadas manuscritos; de aplicar os recursos da digitação ao aprendizado da ortografia da língua portuguesa e na produção de um livro com 24 contos ilustrados.

A metodologia adotada neste trabalho foi estudo de caso, que na sequência didática dos contos de fadas aplicados com a turma do 2º ano do Ensino Fundamental I, da Escola Municipal Professor Sylvio Sniecikovski. Este grupo totaliza 24 discentes. Esta unidade escolar conta com tablets educacionais e laboratório de informática com acesso à internet.

2 A alfabetização

Por muito tempo a alfabetização era reduzida ao aprendizado do sistema alfabético. Os autores Barbosa (2013) e Ferrari (2014) alertam que, alfabetização é muito mais que apenas codificar e decodificar palavras. Na verdade, cabe inserir e garantir o acesso do educando ao mundo letrado, ressaltando que o aprendizado ocorre pela interação com o ambiente por meio de sua experiência, compartilhado em momentos coletivos e particulares.

Saber ler e escrever possibilita o sujeito do seu próprio conhecimento, pois sabendo ler, ele se torna capaz de atuar sobre o acervo de conhecimento acumulado pela humanidade através da escrita e, desse modo, produzir, ele também, um conhecimento (BARBOSA, 2013, p.19).

Nas décadas de 1960 e 1970, alguns países começaram a questionar o método de alfabetização em vigor. As mudanças políticas, sociais e econômicas colaboraram para novas propostas educacionais. Não bastava que os trabalhadores soubessem ler e escrever, era necessário ter uma escolarização eficiente. Além disso, teriam que saber interpretar o que

estavam lendo. Quando o estudante se apropria de novos mecanismos de leitura e escrita, deixa de ser um ser passivo, envolvendo-se na sociedade em que vive.

Como essa proposta surge nos anos 1980, um conceito abrangente de que o Letramento (KLEIMAN, 1995; SOARES, 1998) para atender a demanda no que se refere ao ensino escolar, deve tornar o indivíduo hábil nas práticas de leitura e escrita, capaz de utilizar-se delas de diversos modos em seu meio social.

Kleiman (1995, p. 19) define letramento como o “[...] conjunto de práticas sociais que usam a escrita, se tem virgula enquanto sistema simbólico e tecnologia para contextos e objetivos específicos”. Por sua vez, Soares (1998, p. 39) o define como “estado ou condição que adquire um grupo social ou um indivíduo, como consequência de ter-se apropriado da escrita e de suas práticas sociais”.

Leite (2001) indica que, para Soares (1998), níveis adequados de letramento possibilitam ao indivíduo formas de inserção na medida que este passa a usufruir outra condição social e cultural. No entanto, ambas autoras reconhecem que letramento refere-se a práticas sociais de leitura e escrita, e que o domínio do código não garante tais usos.

Alguns autores sugerem a proposta de alfabetizar letrando (SOARES, 1998; DI NUCCI, 2001; LEITE, 2001), que consiste em “[...] desenvolver o processo de alfabetização escolar simultaneamente ao envolvimento dos alunos com as práticas sociais da escrita” (LEITE, 2001, p. 23).

Estes autores descrevem estas abordagens e características da alfabetização escolar através da perspectiva do letramento na fase da alfabetização:

- O texto está como material central pedagógico contendo fatos reais, coerentes ao entendimento;
- O enfoque em manter o diálogo do professor estudante e seus demais colegas. O professor é o mediador do conhecimento junto aos agentes culturais;
- Continuidade da prática das atividades epilingüística³. O alfabetizando é estimulado a desenvolver e refletir sobre as práticas de sala de aula, visando sempre à leitura e a produção textual;
- O ambiente deve ser harmonioso, sem nenhuma forma de constrangimento.

A alfabetização não é simplesmente um produto escolar, mas sim um resultado do esforço de diversas partes interligadas ou um objeto cultural. O processo de alfabetização

³ Onde o aluno é estimulado a desenvolver continuamente a reflexão sobre as práticas que realiza em sala de aula, principalmente aquelas envolvendo leitura e produção de texto.

precede e excede os limites escolares. Somente em estudos mais recentes percebe-se uma progressiva mudança nesse conceito, onde alfabetizada é aquela criança capaz de ler e escrever um bilhete simples, ou seja, capaz de não só saber ler e escrever como também de exercer uma prática útil social de leitura e escrita.

Emília Ferreiro (1996) enfatiza que o foco da alfabetização, passa de *como ensinar* para *como aprender*. A escrita é o objeto de conhecimento para a criança. Com isso, inicia-se o método de ensino-aprendizagem dando importância a desenvolvimento.

Desta maneira, surge a importância de compreender os níveis da alfabetização, conforme Ferreira e Teberosky (1970):

- **Nível Pré-Silábico:** Este é o nível em que a criança escreve, mas sem correspondência com o som que sai da sua boca. A criança escreve desenhos sem configurações e posteriormente registra alguns símbolos e pseudoletas. No final desta fase inicia a diferenciação de letras e números percebendo que as letras servem para escrever, mas ainda não conseguem compreender como isso ocorre. A criança acredita que todas as palavras são escritas da mesma forma que é pronunciada a fala;
- **Nível Silábico:** Neste nível a criança tenta escrever, mas sua escrita ocorre de forma diminuída, pois utiliza uma letra para representar uma respectiva sílaba, tendo ou não valor sonoro. Para a criança as palavras não podem conter letras de forma sequenciadas;
- **Nível Silábico-Alfabético:** Neste nível a própria criança, percebe que sua escrita não é compreendida, portanto, passa a elaborá-la melhor. Essa elaboração ocorre quando a criança insere letras na primeira sílaba;
- **Nível alfabético:** Este é o nível em que a criança, escreve e lê o que escreve, mas, ainda não identificou diferença fonética de ortografia.

Até 1958, as pessoas que sabiam ler e escrever um texto simples eram consideradas pela (UNESCO) como alfabetizadas. Após 1978 até última pesquisa de 2015, aparece o conceito de alfabetismo funcional. Desta maneira, houve uma reconfiguração dos níveis da escala de indicador de alfabetismo funcional, organizadas em cinco grupos que retratam distintas condições de alfabetismo: analfabeto, rudimentar, elementar, intermediário e proficiente. “É considerada alfabetizada funcional toda pessoa capaz de utilizar a leitura e a escrita para fazer frente às demandas de seu contexto social e usar suas habilidades para

continuar aprendendo e se desenvolvendo ao longo da vida” (INSTITUTO PAULO MONTENEGRO, 2002, p.6 -7).

3 Contos na alfabetização

Quando a criança aprende a ler e a escrever, as palavras funcionam como brinquedos, que precisa experimentar e manusear para apreender o meio que a cerca (RODARI, 1982). Com isso recria o mundo e assimila a realidade, transformando-a. Como afirma Didonet (1996, p. 4) “[...] brincando, as crianças recriam o mundo, refazem os fatos, não para mudá-los simplesmente ou para contestá-los, mas para adequá-los à capacidade de assimilação, aos filtros da compreensão”. Ferreiro (1996, p. 24) “O desenvolvimento da alfabetização ocorre, sem dúvida, em um ambiente social”, Mas as práticas sociais, assim como as informações sociais, não são recebidas passivamente pelas crianças.

Perrotti (1986, p. 85), os contos de fadas correspondem a:

[...] um modelo narrativo centrado numa sequência de acontecimentos que se desenvolvem buscando um equilíbrio final; provocado por um conflito de origem diversa. A recuperação do equilíbrio rompido é tarefa que se impõe ao herói, elemento que aglutina os valores positivos, em contraposição ao vilão, o agente do mal. O desenvolvimento das ações obedece a essa necessidade; a recuperação do equilíbrio rompido é tarefa imperiosa do bem sobre o mal; do equilíbrio sobre o desequilíbrio.

De acordo com Piaget (1944) o conto de fadas está no universo infantil, no período sensorio-motor e o período das operações concretas. “Além disso, é a fase em que se inicia o desligamento da família - saída para a floresta, identificada no herói que parte para o mundo”.

Para Coelho (2003), os contos de fadas apresentam uma problemática existencial, ética ou espiritual, que busca a realização interior por meio do amor. Como tema central, está o encontro, a união homem/mulher após vencer obstáculos, criados por alguém.

Pertencente ao mundo dos mitos, a Fada ocupa um lugar privilegiado na aventura humana. Limitado pela materialidade de seu corpo e do mundo em que vive, é natural que o ser humano precisou sempre de **mediadores mágicos**. Entre eles a possível realização de seus sonhos, ideais, aspirações sempre existiu **mediadores e opositores**. Os primeiros (fadas, talismãs, varinhas mágicas) para ajudar; os segundos (gigantes, bruxas, feiticeiros) para atrapalhar ou impedir seus desígnios (COELHO, 2003, p.79, grifo nosso).

“Trata-se, então, de uma construção simbólica, em que, ao falar de fantasia se referi a uma realidade psíquica. É justamente a fantasia o elemento mediador entre as realidades interna e externa” (RADINO, 2003).

Os contos de fadas fazem com que a criança consiga decifrar suas emoções e limitações e ajuda a resolver variados problemas, pois estes fazem com que o indivíduo desperte seus mais primitivos sentimentos, onde o bem e o mal novamente entram em conflito, sendo possível transmitir significados manifestos e mensagens simbólicas.

Nos contos, encontramos um universo diferente, um universo imaginário, um universo em miniatura. No início apresenta-se um conflito para o qual o herói deve encontrar uma solução. No decorrer, ocorre uma série de eventos e situações problemáticas, cujas ações vão se desenrolando com a ajuda de amigos ou elementos mágicos.

Finalmente, o desfecho e resolução da situação problema com um final onde o herói encontra a solução para o problema, ou seja, a nível simbólico, mostra à criança que as dificuldades da vida são inevitáveis, mas que podem sair vitoriosos (AGUIAR, 1993).

Quando o estudante escreve um conto, usa sua imaginação onde tudo pode acontecer. Na fase da alfabetização há erros ortográficos, mas com ajuda dos softwares educativos, as propostas inovadoras vêm contribuindo muito no auxílio da aprendizagem.

4 A informática e a tecnologia no processo de aprendizagem.

A informática contribui no contexto educacional, enquanto ferramenta que possibilita o conhecimento no processo de alfabetização, pesquisa e desenvolvendo habilidades.

Com as informações no cotidiano das pessoas, há a preocupação e necessidade de aprender as novas tecnologias, “o mundo moderno exigirá cada vez mais que as pessoas saibam lidar com computadores se quiserem estar integradas com o mundo em que vivem” (MOREIRA, 1997: p.11).

A Informática Educativa se caracteriza pelo uso da informática como suporte ao professor, como um instrumento a mais em sua sala de aula, no qual o professor possa utilizar esses recursos colocados a sua disposição. Nesse nível, o computador é explorado pelo professor especialista em sua potencialidade e capacidade, tornando possível simular, praticar ou vivenciar situações, podendo até sugerir conjecturas abstratas, fundamentais a compreensão de um conhecimento ou modelo de conhecimento que se está construindo (BORGES, 1999. 136).

Segundo Torres (2000. p. 39), este equipamento é uma ferramenta especial “[...] trata-se de um objeto de cultura cuja função não se acha preestabelecida e limitada, devendo ser visto como um aliado que [...] propicia um ambiente onde o aprender torna-se algo divertido, e progressivo” Inserido em sala de aula, o computador deve servir como uma ferramenta inovadora através de seu uso pedagógico (SANTOS; SOUZA, 2001. p. 193), apontado como um fator que pode efetivamente contribuir para um avanço qualitativo no processo ensino-aprendizagem.

O uso pedagógico do computador pelo professor pode ocorrer sob duas formas. A primeira caracteriza-se pela utilização de softwares, pesquisas e chats via Internet e também o EAD (Ensino à Distância). A segunda forma consiste na formação técnica, onde se aprendem aspectos operacionais e de programação do computador – é o ensino de informática (STERMMER, 1998).

O educador precisa analisar os recursos da informática que utilizará em seu planejamento, verificando os conteúdos previstos e contribuindo para uma aula dinâmica.

O uso do computador na escola só faz sentido na medida em que o professor o considerar como uma ferramenta de auxílio e motivadora à sua prática pedagógica, um instrumento renovador do processo ensino-aprendizagem que lhe forneça meios para o planejamento de situações e atividades simples e criativas e que, conseqüentemente, lhe proporcione resultados positivos na avaliação de seus alunos e de seu trabalho (LUCENA 2002, p. 2).

O aluno tem que ser preparado para seu cotidiano e não apenas para decodificar o código da escrita, na sua alfabetização. O recurso tecnológico deve capacitar o aluno a uma reflexão sobre o uso do código escrito, levando o aluno a uma prática inovadora saindo do ensino tradicional. Instigando-o a criar, fazer e agir por si próprio, tornando-o um sujeito ativo de sua aprendizagem. Quando a tecnologia é utilizada a serviço da educação emancipadora, o aluno ganha em qualidade de ensino e aprendizagem.

A mudança da função do computador como meio educacional acontece juntamente com um questionamento da função da escola e do papel do professor. A verdadeira função do aparato educacional não deve ser a de ensinar, mas sim a de criar condições de aprendizagem. Isso significa que o professor precisa deixar de ser o repassador de conhecimento – o computador pode fazer isso e o faz tão eficiente quanto professor – e passar a ser o criador de ambientes de aprendizagem e o facilitador do processo de desenvolvimento intelectual do aluno (VALENTE, 1993, p. 06).

O professor e o estudante devem explorar ao máximo todos os recursos que a tecnologia oferece para a aquisição de conhecimento, ressaltando que o educando representa o fim para o qual se aplica o desenvolvimento das práticas educativas, por intermédio da interatividade com o ambiente de aprendizado.

5 O caso aplicado

O trabalho pedagógico foi desenvolvido no segundo trimestre e início do terceiro trimestre de 2017, utilizando o laboratório de informática da escola. Para essa atividade a turma foi separada em duplas. Cada dupla utilizou um computador; entretanto, cada um digitou o próprio, no software Word do Linux, para visualizar o que estava digitando e assim verificando seus erros ortográficos.

Na semana de 19 a 23 de junho de 2017, em sala de aula o trabalho foi iniciado com apresentação da proposta e sequência didática. Iniciou-se com o conto A cinderela. Ao término da leitura do conto, os alunos foram questionados sobre o que seriam contos de fadas, sendo registradas no quadro as opiniões numa roda de conversa. Após o esclarecimento do conceito, foi solicitado que escrevessem ou desenhassem um conto já conhecido. Registrando seu conhecimento prévio.

Dos vinte e quatro alunos, seis escreveram um texto e os demais fizeram desenhos porque ainda não estão alfabetizados. Em seguida, houve uma votação referente aos contos que gostariam de trabalhar naquele momento, incentivando-os a participar, tornando aula mais interativa.

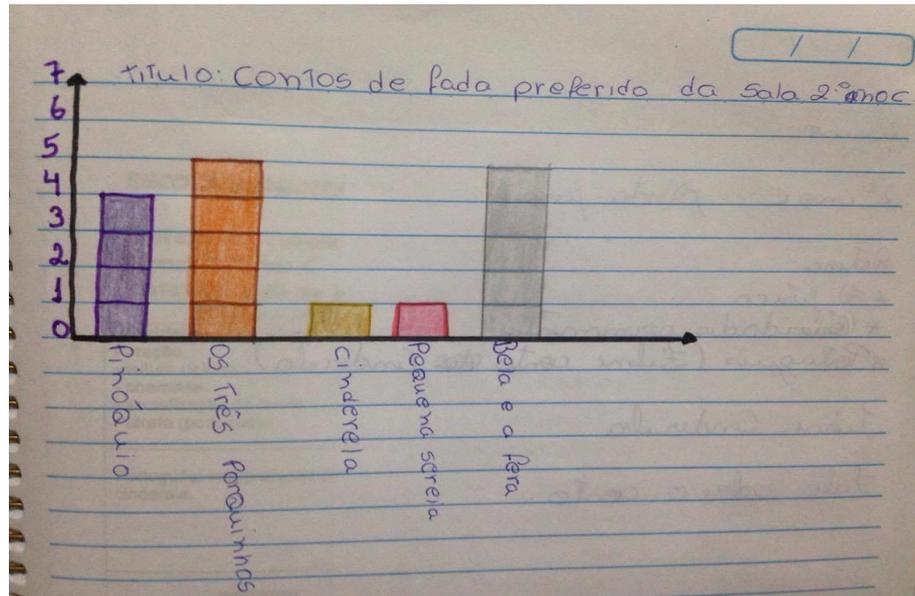
Com esses dados, o ensino da matemática e do português foi estimulado pela criação de um quadro (Figura 1) e um gráfico (Figura 2) que representasse as opiniões do grupo. Alguns questionamentos foram realizados com relação ao título do gráfico; qual o conto mais votado; qual o menos votado. Para maior visualização e compreensão do conto, as crianças assistiram ao filme da Cinderela. Conto este que iniciou toda a discussão na turma.

Figura 1- Escolha dos contos de fada

Contos de fada	Quantidade
Pinóquio	4
Os Três Porquinhos	5
Cinderela	1
Pequena sereia	1
Bela e a fera	5

Fonte: Autora (2017).

Figura 2 – Gráfico dos contos preferidos do 2º ano C



Fonte: Autora (2017).

Nos dias 26 e 27 de julho, com um texto informativo sobre o conceito dos contos de fadas, foi realizada uma atividade de interpretação de texto (Figura 3) e de identificação no conto Cinderela das características do conto. Ao referenciar o filme, foram correlacionadas algumas cenas que mostram injustiças e solicitado para que associassem ao dia a dia da escola. Além de solicitar uma lista das características da cinderela e da madrasta, para que entendem as definições de substantivos, adjetivos, identificações e escrita.

Figura 3- Texto informativo

O que são contos de fadas?

- Os **contos de fadas** são uma variação do conto popular ou fábula. Partilham com estes o fato de serem uma narrativa curta, transmitida oralmente, e onde o herói ou heroína tem de enfrentar grandes obstáculos antes de triunfar contra o mal. Caracteristicamente envolvem algum tipo de magia, metamorfose ou encantamento, e apesar do nome, animais falantes são muito mais comuns neles do que as fadas propriamente ditas.




Fonte: ClaudiaMREA (2017).

Nos dias 03 e 6 de julho, a professora leu para os estudantes o conto dos Três Porquinhos, sendo realizadas atividades em português: com a interpretação de texto e ditado; história e geografia: identificando diferentes tipos de moradias; matemática com os sólidos geométricos da construção das casas dos porquinhos (quadrado, triângulo, círculo e retângulo) em desenhos (Figura 4).

Figura 4 – Desenho das formas geométrica



Fonte: Aluno 2º C, 2017

No decorrer das aulas foi utilizado o recurso dos tablets em sala de aula (Figura 5) com jogos educativos na área da alfabetização, para incentivá-los no uso deste equipamento.

Figura 5 – Jogos pedagógico com tablet



Fonte: Autora (2017).

No dia 7 de agosto em uma atividade coletiva, todos os alunos criaram um conto conjunto. Cada um foi dando uma ideia e contextualizando, o registro foi realizado no quadro. Ao término, os alunos copiaram no caderno (Figura 6) Segue o texto criado:

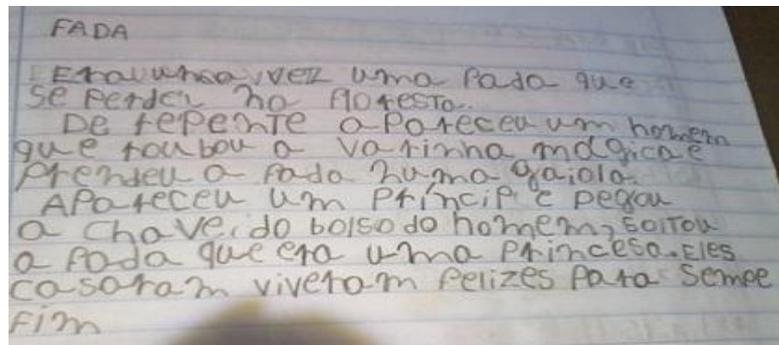
Fada

Era uma vez uma fada que se perdeu na floresta.

De repente, apareceu um homem que roubou a varinha mágica e prendeu a fada numa gaiola.

Apareceu um príncipe e pegou a chave do bolso do homem, soltou a fada que era uma princesa. Eles casaram e viveram felizes para sempre. Fim (TURMA 2º C, 2017)

Figura 6 – Conto coletivo



Fonte: Autora (2017).

Nos dias 10, 11 e 17 de agosto, os alunos tiveram como tarefa de casa criar um conto junto com a família; dos vinte e quatro alunos que participaram da atividade, apenas seis não trouxeram o conto. Depois dos contos criados, os alunos foram para a sala de informática para digitação (Figura 7). Ao todo, foram disponibilizadas oito aulas para finalização desse processo.

O interessante e estimulante para eles foi o auxílio do software na identificação de seus erros ortográficos através da digitação. Quando a criança digitava uma palavra errada o corretor mostrava com sublinhando vermelho, podendo visualizar seu erro e fazer a devida correção dentre as opções apresentadas pelo corretor.

Os quatro alunos que não trouxeram a atividade foram auxiliados pela professora e amigos de sala que haviam terminado o trabalho.

Na sala de aula encontram-se duas crianças com deficiência, que foram auxiliadas na digitação enquanto ditavam a história.

Figura 7 – Digitando o conto

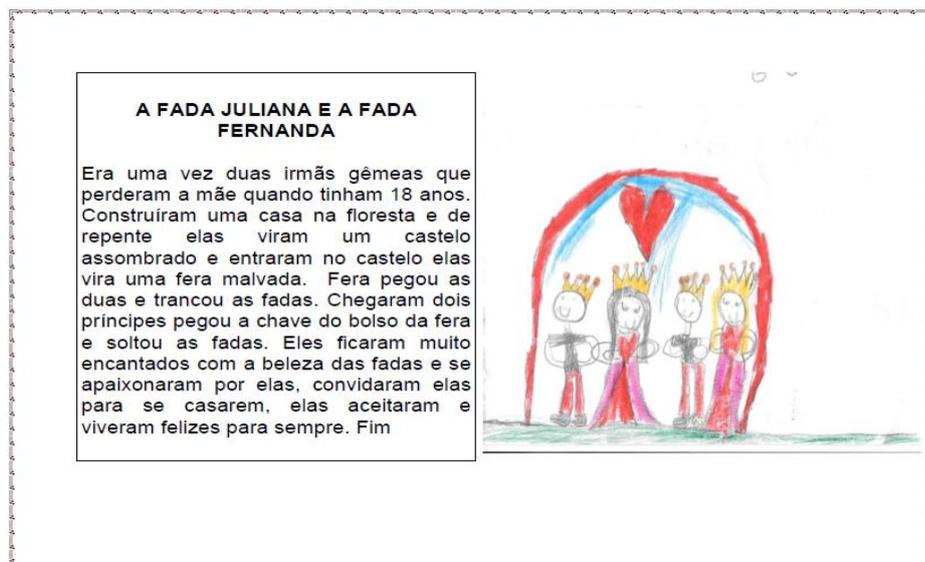


Fonte: Autora (2017)

Após o conto ser digitado, os alunos fizeram a ilustração do seu conto. Poderiam ter feito no computador, por ser professora contratada, não tinha tempo suficiente para fazer, pois o contrato estava no termino. Por isso as ilustrações foram todas digitalizadas pela professora.

Em outro momento, a professora realizou com os estudantes as correções finais para que os vinte e quatro contos (Figura 8) e suas ilustrações formassem um livro (Figura 9) a ser disponibilizado na sacola da leitura ⁴ desta turma.

Figura 8 – O conto da Yasmim (2017).



Fonte: Autora (2017).

⁴ Sacola da leitura é um livro com vários contos e um caderno de registro.

Figura 9 – Ilustração dos contos



Fonte: Autora (2017).

O livro possibilitou que todos tivessem acesso aos contos dos seus colegas. Com o Projeto Sacola da Leitura⁵, presente na escola, o livro produzido pelas crianças, pais e professora pode ser levado para casa e lido com sua família. Assim, todos percebem o resultado do grupo.

6 Conclusão

Essa atividade promoveu a integração entre variadas disciplinas como matemática língua portuguesa, ensino religioso, história e geografia. O ponto crucial dessa atividade foi a sala de informática, pois muitos alunos não tinham acesso à tecnologia digital.

Na matemática as formas geométricas foram abordadas de forma lúdica, aprendendo a diferenciar e nomear cada forma (quadrado, retângulo, triângulo e círculo). Em ensino religioso aprendeu-se senso de justiça, e também foram observadas as injustiças associada ao

⁵ Projeto Sacola da leitura é um projeto da professora com os alunos, é feito um sorteio semanal para saber qual aluno levava a sacola para casa, para ler junto com familiar e depois fazer um registro dessa leitura em um breve relato escrito e um desenho.

dia a dia da escola. E por fim, a ortografia, onde muitas dificuldades foram encontradas, mas que aos poucos foram sendo vencidas com esforço dos educandos e auxílio da professora.

Na sala de informática, o acesso a programa de digitação (Word Linux) possibilitou a visualização imediata dos erros e a sua correção através do corretor que as sublinhou as palavras escritas de forma errada. Essas aulas foram muito prazerosas, pois os alunos ficaram atentos a cada detalhe das aulas.

Nesse sentido, a utilização de recursos tecnológicos permite aos alunos uma nova forma de aprendizagem, que os deixa estimulados para aprender. Com isso as aulas se tornam mais produtivas e os alunos envolvidos.

A tecnologia se tornou um aliado muito importante na fase de alfabetização. A ideia de utilizar os contos de fada nas aulas foi incentivar o discente na imaginação de transformar sua realidade vivida na escola e na sociedade em um conto, usando a criatividade e a imaginação com auxílio da escola e família.

Por ser professora contratada, a autora deste artigo, não conseguiu obter mais resultados sobre este projeto, pois o contrato chegou ao término. Entretanto, é desejo que esse projeto tenha continuidade pelos professores seguintes como estímulo ao aprendizado interdisciplinar, integrado com familiar.

REFERÊNCIAS

Alfabetização e letramento 1. Brasília: MEC, 2010.

ANTONIO, José Carlos. **O uso pedagógico da Sala de Informática da escola, Professor Digital, SBO**. Disponível em: <<https://professordigital.wordpress.com/2010/05/08/o-uso-pedagogico-da-sala-de-informatica-da-escola/>>. Acesso em: 08 nov. 2017.

CASTRONINA, J. AF. Emília (ET.al) Piaget- **Vygotsky novas contribuições para o debate 3a** edição S.P Editora ática 1996. Disponível em: <http://planeteducacao.com.br/ferreiroEmilia/>>. Acesso em: 11 dez. 2017.

CARVALHO, Liliane Maria Teixeira Lima de; MONTEIRO, Carlos Eduardo Ferreira (Org.). **Reflexões sobre implementação e uso de laboratórios de informática na escola pública.** Unoesc, Roteiro, Joaçaba,, v. 37, n. 2, p.343-360, dez. 2012.

INDICADOR do alfabetismo funcional - **Inaf** estudos sobre alfabetismo e mundo do trabalho. São Paulo: Ação Educativa, 2016.

JESUS, Elza Santos Moura; PROSOPODÁISIS, Neiva. Elza Santos Moura Jesus e Neiva Propodoski – Letrametno Digital Através da Ludicidade Digital. Letramento digital através da ludicidade digital. **Revista Educação e Linguagem**, Eletrônica, v. 6, n. 1, p.18-28, dez. 2012.

JOINVILLE. PREFEITURA. (Org.). **Matriz Curricular:** Joinville, 2005. P&B.

LEITE, Sérgio Antonio da Silva; D’ESTEFANO, Cynthia Bauab Fabricio. **A informática no processo de alfabetização escolar:** Ponta Grossa, Pr: Práxis Educativa, 2006.P&B.

Resultado do Pisa de 2015 é tragédia para o futuro dos jovens brasileiros, afirma ministro. **MEC.** 2017. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br>>. Acesso em: 07 nov. 2017.

RADINO, Glória; OLIVEIRA, Maria Lúcia de. **Os contos de fadas na alfabetização.** Disponível em: <Users Downloads/9503-26038-1-SM (1).pdf>. Acesso em: 08 nov. 2017.

RÉGIA, Professora : Ana . **Projeto contos de fadas:** Marabá /PA: 2005. P&B. Disponível em: <<http://escolajonathas.blogspot.com.br/2005/12/escola-m.html>>. Acesso em: 14 set. 2017.

ROCHA, Sinara Socorro Duarte. O uso do Computador na Educação: a Informática Educativa. **Revista Espaço Acadêmico**, v. 85, p.1-6, jul. 2008.

SANTI, Paula Aparecida. **alfabetização e letramento nos anos iniciais do ensino fundamental**. 2014. 34 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Unijui-universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Ijuí, 2014.

SOBREIRA, Elaine Silva Rocha; NUNES, Maria Cristina; MORASSI, Sandra Benedita. **Produzindo histórias não lineares: um incentivo à produção escrita e leitura, através do uso contextualizado da tecnologia**. São Paulo: II Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 2013.

TEBEROSKY, Ana; COLOMER, Teresa. **Aprender a ler e a escrever – Uma proposta construtivista**. Porto Alegre, ArtMed: 2003

XAVIER, Antonio Carlos. Letramento digital: impactos das tecnologias na aprendizagem da Geração Y. **Calidoscópico**, [s.l.], v. 9, n. 1, p.3-14, 4 maio 2011. UNISINOS - Universidade do Vale do Rio Dos Sinos. <http://dx.doi.org/10.4013/cld.2011.91.01>.

ABSTRACT

The literacy process precedes and exceeds school boundaries. This work is the result of a research on the use of technology in the literacy stage, through pedagogical activities developed by a class of students of the 2nd year of Elementary School, Professor Sylvio Sniecikovski Municipal School, in the development of a fairy tale with the collaboration of parents, teacher and aided by text formatting software. The use of classroom tablets with educational games in the area of literacy was a strategy used to encourage them to familiarize themselves with the use of this equipment. In the computer room, the access to a typing program (Word Linux) allowed the immediate visualization of the errors and their correction. The proposed activity promoted the integration between various disciplines, such as Portuguese language mathematics, religious education, history and geography. Technology has proven to be an ally in the literacy phase by integrating resources to reach educational goals in a pleasurable and creative way.

Keywords: Literacy. Fairy tale. Technology.