

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA**

Ariel Cardozo Costa

Alfabetização e Letramento novos caminhos por meio das tecnologias digitais

Juiz de Fora

2023

Ariel Cardozo Costa

Alfabetização e Letramento novos caminhos por meio das tecnologias digitais

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado a Faculdade de Educação da
Universidade Federal de Juiz de Fora,
como requisito a obtenção da licenciatura
em Pedagogia

Orientadora: Prof. Eliane Medeiros Borges

Juiz de Fora
2023

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

ARIEL CARDOZO COSTA

**ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NOVOS CAMINHOS POR MEIO DAS
TECNOLOGIAS DIGITAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como trabalho final da disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II da Universidade Federal de Juiz de Fora do curso de Pedagogia Professora Eliane Borges Medeiros

Aprovada em 13 de janeiro de 2023

BANCA EXAMINADORA

Titulação. Nome e sobrenome – Orientador
Universidade Federal de Juiz de Fora

Titulação. Nome e sobrenome
Instituição

Titulação. Nome e sobrenome
Instituição

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus por estar presente em todo o meu processo de formação, deixo meu sincero carinho aos familiares, amigos, as meninas da minha turma que me receberam com grande acolhimento neste momento de crescimento profissional. Aos professores (Mestres/Doutores) por contribuírem na jornada para formação de um Pedagogo: crítico, defensor da educação como direito de todos. Aos autores Paulo Freire e Magda Soares em memória que com suas simples palavras tornaram o aprendizado prazeroso e a metanóia precisa para a mudança como um simples aprendiz que fui.

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso vem apresentar a prática da alfabetização de alunos do Colégio de Aplicação João XXIII com a utilização de ferramentas digitais e suas tecnologias. Por meio do uso de aplicativos em *tablet's* que ajudam no processo da alfabetização e do letramento em concílio as atividades da disciplina de linguagem da instituição de ensino em seu processo de formação. Outra relação a ser estabelecida é a discussão da prática do uso das tecnologias no ambiente escolar e com esta se apresenta na sociedade.

Palavras chaves: Alfabetização, Letramento e Tecnologia digitais.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	4
2. ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO.....	8
2.1 APLICATIVOS PARA ALFABETIZAÇÃO	11
2.1.1 FORMAR PALAVRAS	12
2.1.2 JOGOS EDUCATIVOS SOLETRAR	13
2.1.3 ABC DINO: APRENDER A LER PARA CRIANÇAS	14
2.1.4 GRAPHO GAME BRASIL	15
2.1.5 PALMA ESCOLA	16
2.1.6 EDUEDU	17
2.1.7 BINI ABC JOGOS DE LETRAS	18
3. ALFABETIZANDO	19
3.1 SOBRE A PRÁTICA	21
4. ENTREVISTA	22
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	24
REFERÊNCIAS	25
ANEXO:.....	26

1. INTRODUÇÃO

Por meio deste trabalho, pretendo refletir sobre a importância que a tecnologia vem adquirindo no processo de ensino aprendizagem, por meio de breve análise de experiência de alfabetização por meio do uso de *tablet's* e aplicativos no Colégio de Aplicação João XXIII, durante o ano de 2019

A questão principal aqui colocada, portanto, é sobre a efetividade do processo de alfabetização mediado, em parte, por Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC).

O objetivo geral do trabalho é, portanto, compreender se o uso de TIC tem o potencial de ser um elemento de facilitação do processo de ensino e aprendizagem na fase escolar de alfabetização.

Como objetivos específicos pretende-se:

1. Compreender a variedade de metodologias de alfabetização e seus processos
2. Identificar e descrever aplicativos para alfabetização
3. Descrever experiência de uso de TIC na alfabetização no Colégio de Aplicação João XXIII
4. Relatar as impressões das professoras que participaram do projeto no Colégio de aplicação João XXIII

Como metodologia, inicialmente (1), o trabalho tem por base a leitura de diversos autores e autoras que apresentaram essa temática em seus artigos, teses de mestrado e doutorado e livros, além de materiais de políticas públicas que destinam uma parte em defesa do aprendizado e do uso das novas tecnologias.

Em seguida (2), apresenta um estudo de aplicativos hoje disponíveis para uso em alfabetização. Descreve, então, na sequência (3), a experiência do projeto realizado no Colégio de aplicação João XXIII e, por último (4), as impressões e avaliações de duas professoras que participaram do projeto.

A questão principal é derivada de algumas reflexões sobre o significado do uso de Tecnologias em educação. O que vem a ser a tecnologia? Para buscar um melhor entendimento a respeito darei início a sua definição contida no dicionário TECNOLOGIA In Dicionário online de Português, "Teoria ou análise organizada das técnicas, procedimentos, métodos, regras, âmbitos ou campos da ação humana".

Compreende-se que a tecnologia é todo processo que pode ser usado como ferramenta ou inovação em uma determinada área que possibilite a facilitação de uma atividade específica. Temos em nossa sociedade diversas formas de tecnologias existentes em seus respectivos ramos, sejam elas indústrias, telecomunicações, agricultura e no ensino escolar.

Por todo o processo de grandes transformações que a sociedade vem passando, onde as mudanças estão sempre constantes na maioria de todos os setores, não era inevitável que a forma de aprendizado ficasse para trás. É notório o fato de como o modo de aprender vem se modificando ao longo das novas configurações da sociedade, pois saiu de tempos passados, exclusivamente de educação por meio da oralidade e da escrita, para chegar a um aprendizado que é frequentemente autodidata, por meio do uso das tecnologias digitais.

O maior desenvolvimento das Tecnologias da Informação e Comunicação ocorre a partir de meados do século XX, e avança para a intitulada “Era digital” e a sociedade a da “Informação”. Ela dá seguimento após o fim da grande Revolução Industrial e início da globalização, que modificou o mundo com todo seu processo de industrialização. A tecnologia se firmou após o uso da eletrônica que possibilitou a aceleração de muitos processos da área industrial e também da troca de informação por meio da comunicação pelo mundo.

Os avanços das *TIC's*¹ têm tido seus reflexos no campo educacional, especialmente no ambiente escolar. Essa mudança é perceptível especialmente devido ao modo de aquisição de conhecimento da sociedade que por muito tempo se encontrava só em livros, enciclopédias e grandes bibliotecas e que passou a estar em rede, possibilitando o acesso a todo e qualquer momento.

Embora a introdução da tecnologia no contexto escolar não tenha se iniciado com a introdução do computador este vem acompanhado de uma nova discussão:

FEITAL (2006) “A introdução do computador na escola está mais relacionada a necessidades sociais - pressão do contexto econômico e político para a formação de usuários da tecnologia - do que propriamente educacionais” (apud SALVAT,2000)

¹ Abreviação adotada para o termo Tecnologia da Informação e Comunicação

Contudo, mesmo admitindo-se a perspectiva mercadológica, pode-se considerar que a entrada da tecnologia para o ambiente escolar vem para aumentar a forma de se ter e produzir um melhor aprendizado para os alunos. Como apresentado por Buckingham:

A tecnologia eletrônica tornou-se uma dimensão cada vez mais significativa da vida dos mais novos. A mídia digital - Internet, telefonia móvel, jogos de computador, televisão interativa - hoje é um aspecto indispensável no tempo de lazer das crianças e dos jovens. De fato, a primeira relação deles com a tecnologia digital já não ocorre hoje no contexto escolar” (BUCKINGHAM,2010, p.38)

A pressão que foi imposta para o uso da tecnologia digital criou assim na sociedade a dualidade dos defensores e opositores a nova tendência desse meio de ensino e aprendizado:

Mostram que a maioria dos professores são céticos em relação aos benefícios educacionais da tecnologia computacional e que investimentos em tecnologia nem sempre resulta em formas novas e criativas de aprendizagem, nem mesmos em progresso nos resultados das provas (BUCKINGHAM,2010, p.40)

Não! A escola também busca por inovar as ações que empreende, porém, o descompasso entre a possibilidade de que a sociedade dispõe e a efetivação destas no contexto escolar marcam profundamente a diferença entre o que a sociedade e os alunos esperam da escola e aquilo que ela realiza (FEITAL, 2006, p.26)

Com toda essa discussão a respeito do uso da tecnologia na sociedade e no ambiente escolar, há um fator essencial a ser compreendido de fato, elas, as crianças/alunos que usufruem deste meio de aprendizado. É inevitável que ainda tenhamos uma visão adultocêntrica para as questões relacionadas ao modo de ensinar e aprender, pois existe o entendimento a respeito da criança ser uma “tabula rasa” ao que se refere o conhecimento e a utilização das tecnologias.

Portanto, diante desse contexto, tornou-se necessário conhecer as crianças enquanto grupo que se relaciona e cria significados. E conhecer as crianças que vivenciam a cultura digital por meio das tecnologias digitais móveis na contemporaneidade nos requer tempo, sensibilidade e, principalmente, desprendimento de um olhar adultocêntrico (SOUZA, BONILLA, 2020, [online])

Todavia, é fato que o uso da tecnologia tem o potencial de ser favorável à aprendizagem quando usado corretamente. Assim como é necessário o aprendizado das habilidades que envolvem o corpo, a coordenação motora e outras práticas que

possibilitem uma melhor compreensão da criança com o seu ser, o uso da tecnologia vem ajudar em suas áreas cognitivas e psíquicas, como discutido por Souza e Bonilla com Santella e Fortuna. “Essas interações provocam mudanças cognitivas emergentes que anunciam um “[...] novo tipo de sensibilidade perceptiva sinestésica e uma dinâmica mental distribuída” (apud SANTAELLA, 2004, p. 184)

Apresenta algumas vantagens que emergem na era digital, quando relacionadas aos comportamentos, especialmente, os das crianças. Entre essas vantagens, a autora aponta para o aumento das oportunidades de ampliação das funções cognitivas humanas - memória, imaginação, percepção, raciocínio. (apud FORTUNA, 2020)

A tecnologia digital surge como mais um objeto cultural de prestígio em nossa sociedade e, portanto, o uso de jogos digitais, aplicativos e programas deve, sim, ser considerado dentro do espaço escolar (FRADE et al, 2018, p.44)

Outro ponto importante sobre o uso da tecnologia por meio dos jogos digitais é a possibilidade das crianças se tornarem mais criativas, devido ao fator principal da resolução de problemas que elas enfrentam constantemente em seus jogos. FORTUNA diz: “O pensamento criador e imaginativo seria, portanto, beneficiado pela prática dos jogos eletrônicos” (FORTUNA 2013 p. 231).

Um ponto a ser questionado é o fato de como o uso das tecnologias pode exercer uma influência negativa nas escolhas feitas por seus usuários devido a utilização constante para seu lazer, visto que hoje tornou uma das ferramentas que possibilitam uma distração rápida e a qualquer momento alterando assim totalmente suas escolhas e comportamentos:

Reféns da busca constante de satisfação instalada pelo *flow* (estado de experiência máxima), e sem experimentar as consequências concretas dos próprios atos no ambiente lúdico virtual, as crianças teriam diminuída a sua capacidade de tolerância à frustração (FORTUNA 2013, p. 225)

Com todo esse movimento para que a sociedade se torne cada vez mais tecnológica, fica a questão de como será o processo de aprendizado por meio das tecnologias digitais que possibilite a alfabetização e o letramento de crianças em seus anos iniciais, com o uso das ferramentas digitais para o aprendizado de leitura e escrita de sua língua materna?

Cabe à escola o desafio de apresentar à criança as mais variadas formas de interagir socialmente por meio da leitura e da escrita. O suporte digital é apenas mais um entre os outros tantos suportes que possibilitam essa interação (FRADE et al, 2018, p.44)

2 . Alfabetização e letramento

Neste capítulo, irei elucidar a conceituação da importância do processo de alfabetização e letramento utilizando atividades por meio dos jogos digitais no processo de ensino aprendizagem. Como elencado por Prado (2021, p.29) “Ler e escrever é essencial para que os sujeitos experienciam o mundo letrado, condição fundamental para lutar pelos seus direitos e contribuir em seu contexto social”. Após esse ensejo irei apresentar especificidades dos conceitos de alfabetização e letramento bem como eles se entrelaçam para a prática do processo de ensino.

A alfabetização é o processo fundamental para que nossa sociedade adquira o conhecimento, pois é por meio dela que se aprende o domínio da leitura e da escrita. Como apresenta Soares (2018, p.16, grifo da autora) destacando a etimologia da palavra alfabetização, ela aponta que “[...] o termo alfabetização não ultrapassa o significado de ‘levar à aquisição do alfabeto’, ou seja, ensinar o código da língua escrita, ensinar as habilidades de ler e escrever”. Em continuidade alfabetização como Soares defende em seu livro “Alfalettrar” de 2020 é:

Processo de apropriação da “tecnologia da escrita”, isto é, do conjunto de técnicas – procedimentos, habilidades – necessárias para a prática da leitura e da escrita: domínio dos sistemas de representação que é a escrita alfabética e das normas ortográficas; habilidades motoras de uso dos instrumentos de escrita (lápiz, caneta, borracha...); aquisição de modos de escrever e de modos de ler[...]

Segundo Prado, é por meio da alfabetização que os alunos começam a obter sua “consciência fonológica”, “A consciência fonológica consiste na habilidade humana de refletir sobre a língua como objeto, analisar os sons da fala e manipulá-los[...]”, (apud GOSWAMI; BRYANT, 2016; LAMPRECHT et al., 2012; MOOJEN et al., 2011).

CASTRO afirma, "Nesse sentido, para uma alfabetização que parta do princípio da psicogênese da língua escrita é fundamental que o/a professor/a entenda qual seu real papel no ensino da leitura e escrita". Para que essa prática se efetue é necessária a adequação à particularidade de cada aluno em seu nível de aprendizado da língua. Este processo é estabelecido por meio da evolução da escrita como estabelecido em sua divisão de 5 níveis. Essa classificação é vista pela sistematização do aprendizado como elenca Castro:

As crianças procuram ir sistematizando o que aprendem (na aprendizagem da linguagem e em todos os domínios do conhecimento), põem à prova a organização conseguida através de atos efetivos de utilização do conhecimento adquirido, e reestruturam quando descobrem que a organização anterior é incompatível com os dados da experiência (apud FERREIRO, 1993, p. 31)

Apresentando os níveis da alfabetização, começamos por (1 e 2) e tido como "pré-silábico" como afirma Castro ser aqueles que "contemplem a consciência silábica", visto que:

É fundamental que o professor apresente palavras ao estudante, principalmente o próprio nome que, na maioria das vezes, a criança já se apropriou por completo e conhece as letras que o compõe utilizando-as, posteriormente, na escrita de outras palavras. Propor atividades que envolvam escrita e figura, de forma que, estejam vinculadas, assim, a criança irá estabelecendo associação palavra-objeto. (CASTRO 2020, p.19)

Aos alunos que se encontram no nível 3 Castro estabelece a necessidade da consciência intrassilábica:

A didática do professor deve estar voltada para a promoção de situações que façam a criança analisar a letra inicial de maneira a inseri-la como parte de uma sílaba. Propiciar atividades que partam da palavra como um todo e depois seus pedacinhos (sílabas). Utilizar textos que já estão memorizados em práticas de leitura podendo também retirar palavras deste texto para explorar outros meios. (CASTRO 2020, p.19)

Para Castro, tem-se o entendimento da divisão dos últimos dois níveis, porém mantendo a sua correlação.

A autora considera que quando as crianças escrevem palavras utilizando uma letra para cada sílaba e depois a sílaba completa significa que "Elas são escritas silábico-alfabéticas, porque mesclam os dois tipos de concepções, mas já fazem parte do nível alfabético" (apud GROSSI, 1990, p. 23).

Para os níveis (4 e 5) busca-se o envolvimento da consciência fonêmica, grafo-fonêmica e fono-grafêmica, pois é neste nível que se caracteriza hipótese alfabética:

Considerando que é o último nível da evolução da escrita, é imprescindível que o professor utilize o texto em todas as suas variações, como por exemplo, leituras de textos diversos, inclusive do próprio amigo, produção de textos individuais – partir de uma imagem; criar diálogos em histórias em quadrinhos; partir de uma experiência pessoal; reescrita- produzir textos coletivos, atentando para questões básicas de ortografia – sinais de pontuação; acentos; parágrafos; títulos- Além de propostas que envolvam o trabalho com as sílabas. (CASTRO 2020, p. 19)

São com esses dois pontos, a alfabetização e a consciência fonológica, que pode-se estabelecer a compreensão a respeito do processo de iniciação da língua, a alfabetização como ferramenta de ensino, e poder capacitar no aprendizado da língua e tornando os sujeitos prontos para as demandas de sua sociedade alfabetizada.

Partindo agora para a conceituação do que é a concepção do letramento e como se mostra ser uma prática viável para o processo de aprendizagem. A compreensão da prática do letramento se aplica em trazer para o ambiente escolar suas diversas formas das demandas sociais da cultura escrita. Como defendido por Soares em seu livro “Alfaletrar” (2020, p.27)

Capacidades de uso da escrita para inserir-se nas práticas sociais e pessoais que envolvem a língua escrita, o que implica habilidades várias, tais como: capacidade de ler ou escrever para atingir diferentes objetivos – para informar ou informar-se, para interagir com outros, para imergir no imaginário, no estético, para ampliar conhecimentos, para seduzir ou induzir, para divertir-se, para orientar, para dar apoio à memória etc.

O letramento vem para efetivar uma prática de ensino onde os estudantes tenham uma proximidade com a sua cultura social. É neste ponto que começaremos a dar importância para a conceituação da cultura digital que vivemos no século XXI.

Novos suportes de textos e de mídias promoveram uma cultura que convergiu para diversas mídias, possibilitando um fluxo de conhecimentos e criando novas práticas socioculturais. A cultura de convergência das mídias coloca as crianças e jovens no contexto global de consumo, identidade e informações. Prado (apud JENKINS, 2016; KELLNER; SHARE, 2008).

2.1. Aplicativos para alfabetização

Este material tem como objetivo apresentar um levantamento de aplicativos, para alunos da educação infantil, pois, por meio dos jogos digitais, pode-se estabelecer de forma lúdica o aprendizado por meio da brincadeira. “Visto que queríamos entender melhor como poderiam contribuir efetivamente para a criança se apropriar do sistema de escrita de forma divertida e em interação com os colegas. ” (FRADE 2018, p.42)

A escolha por alguns desses aplicativos se pautou em suas características de jogabilidade, interface, plataforma de uso, avaliação e custos. Levando em consideração essas características, a jogabilidade se estabelece com as condições que possam favorecer uma dinâmica boa no jogo. Neste ponto, é apresentado uma diversidade de ações, a facilidade para aplicação dos movimentos e a diferenciação dos níveis de aprendizado.

Alguns elementos dos jogos digitais podem torná-los mais interessantes e atraentes e, também, podem fazer com que haja maior prazer e diversão no ato de jogar. Assim, aspectos como fantasia, regras, objetivos, estímulos sensoriais, desafios, mistérios e relacionamentos com outros jogadores são aspectos importantes (FRADE 2018, p. 43).

A interface é uma parte principal para a interação dos jogadores para com o jogo. Esta tem que se apresentar da forma mais simples possível para que exista o processo de descoberta aluno/jogador, sem que haja uma dependência para uma intervenção do adulto/professor, visto que é necessário a criação do exercício por meio da descoberta no processo de aprendizagem de cada aluno. “Interface é um termo recorrente no contexto das tecnologias digitais que se refere aos elementos físicos e linguísticos-cognitivos os quais o sujeito precisa acionar para usar com desenvoltura um sistema computacional” (FRADE 2018, p. 44)

A plataforma de uso, se caracteriza na apresentação dos jogos para com a realização das tarefas, ou seja, o fator principal para a escolha de certos aplicativos para a realização do processo de alfabetização. Para isso é necessária uma triagem a respeito dos aplicativos a serem usados, visando reconhecer sua viabilidade e aplicabilidade para as tarefas em conjunto das ferramentas tecnológicas.

Uma sugestão é a de que se crie na escola um banco de dados com uma descrição do material digital encontrado e uma testagem de seu potencial para ser usado por todos que desejarem. Isso pode dar aos professores a oportunidade de trabalhar com um amplo repertório. (FRADE 2018, p.46).

Serão apresentados na tabela o nome dos aplicativos e seus criadores:

APLICATIVOS	CRIADORES
Formar Palavras	Pedro de Moura Garcia
Jogos Educativos Soletrar	AppQuiz
ABC Dino: Aprender a ler para crianças	Didactoons
Graphogame Brasil	Graphogame
Palma Escola	les2
EduEdu	Instituto ABCD
Bini ABC Jogos de Letras	Bini Bambini

A base da busca pelos aplicativos se apresentou na plataforma do sistema *android*, por meio do aplicativo *google play store* (loja da Google), e por sua utilização não demandar um custo para os aplicativos buscados.

Após a escolha destes aplicativo, será feita uma breve síntese de suas características principais, para o uso como ferramenta de aprendizado.

2.1.1 Formar Palavras:

O jogo apresenta uma interface simples para o trabalho com os alunos, é um aplicativo de fácil jogabilidade, pois apresenta em seu menu principal a divisão da classe de palavras em quatro temas geradores essenciais: Animais; Natureza e cores; Objetos e Comidas. Em suas subdivisões, cada grupo fornece diferentes tipos de palavras a serem descobertas pelo método silábico e assim ir conquistando o número de estrelas para ir desbloqueando as próximas palavras. Para uma melhor compreensão dos alunos tem-se a utilização de imagens e a narração da palavra para a construção da consciência fonológica. Esse aplicativo em sua classificação com nota 5 sendo a máxima, possui 4,4 de pontuação atual na sua avaliação. Após uma breve utilização o mesmo é livre de anúncio e gratuito em toda sua versão.

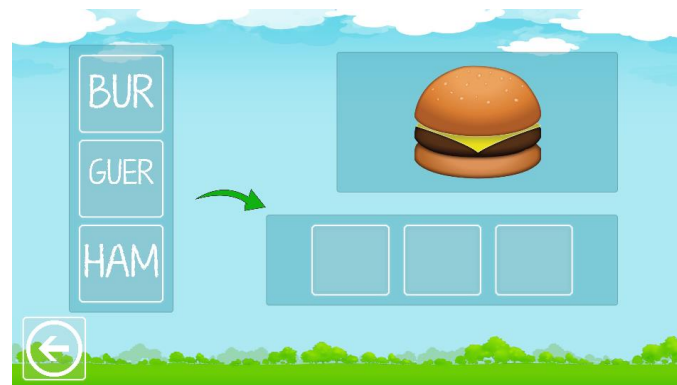


Figura 1: Imagens retiradas do Google playstore

2.1.2 Jogos Educativos Soletrar:

Este aplicativo possui uma interface mais lúdica e voltada para crianças que estão começando o aprendizado e a formação das palavras. Por meio da gamificação os alunos devem ir coletando as estrelas para poderem ir passando de níveis, esse se divide em três: Fácil, Médio e Difícil onde podem ser escolhidos nas configurações do aplicativo. Sua jogabilidade está em fazer a associação da imagem com som para a construção da palavra correta. A sua temática também se divide por grupos de palavras. É um aplicativo que contém anúncios e também possui custos adicionais. Sua avaliação se encontra com pontuação de 3,9 em escala de 5.

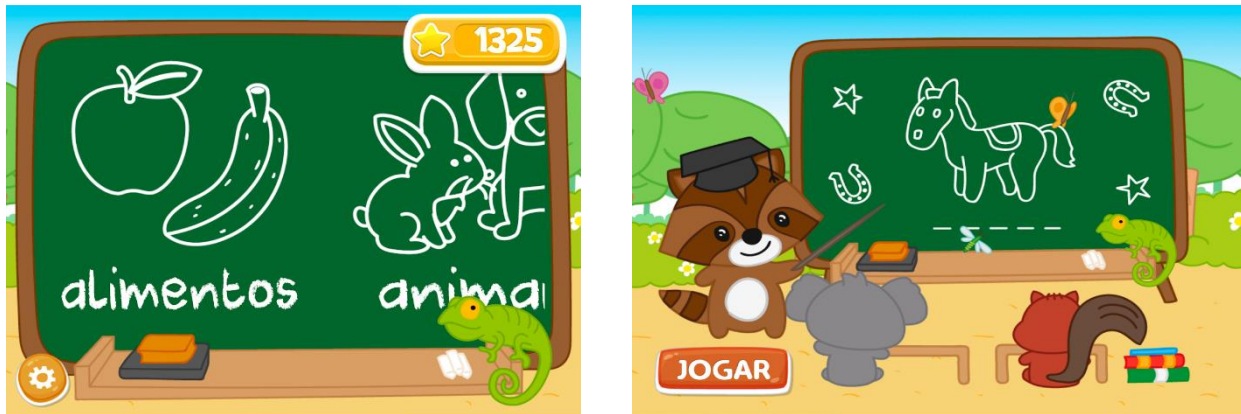


Figura 2: Imagens retiradas do Google playstore

2.1.3 ABC Dino: Aprender a ler para crianças:

O jogo é bem lúdico, partindo da utilização de um personagem que o jogo utiliza para o cumprimento das tarefas, além de apresentar diferentes atividades, tendo por associação da imagem para a formação da palavra correta, a que estimula o conhecimento de letras idênticas, a compreensão das letras iniciais de das figuras como pelo som e também o aprendizado das forma e contornos das letras. Sua temática está envolvida por ser um dinossauro o personagem principal, sua jogabilidade é bastante simples, na questão do custo o aplicativo apresenta uma versão grátis e a paga e sua avaliação está com nota de 4,3 da escala de 5.



Figura 3: Imagens retiradas do Google playstore

2.1.4 Graphogame Brasil:

É uma plataforma apresentada pelo Ministério da Educação que pretende ser uma ferramenta de apoio para os professores e familiares para a aquisição das habilidades de leitura, visando um aprendizado divertido o aplicativo conta com sua interface com o grafismo e 3D para aproximação dos jogos de realidade virtual, sua jogabilidade é bem simples onde é criado um avatar para cada aluno e as atividades propostas estão envolvidas para a constituição da primeiras letras, sílabas e palavras. Além disso, cada usuário terá seu relatório de desempenho. O aplicativo não apresenta custo e é possível utilizá-lo sem a conexão com a rede. Sua avaliação é de 4,5 em 5



Figura 4: Imagens retiradas do Google playstore

2.1.5 Palma Escola:

Esta plataforma de ensino visa apoiar na alfabetização de crianças, buscando o aprendizado no ritmo dos próprios alunos. Sua temática está pautada na divisão por níveis de aprendizado, onde se dividem em 5 partindo do reconhecimento do alfabeto até a compreensão de pequenos textos. Sua apresentação não é uma proposta muito lúdica para o aprendizado, mas possibilita a criação de avatares para um trabalho em sala de aula, e o acompanhamento do aprendizado de cada aluno por meio do administrador. Sobre o custo, o aplicativo é totalmente gratuito e sua execução não há conectividade com a rede para o uso. Sua avaliação está em 4,5 de 5.

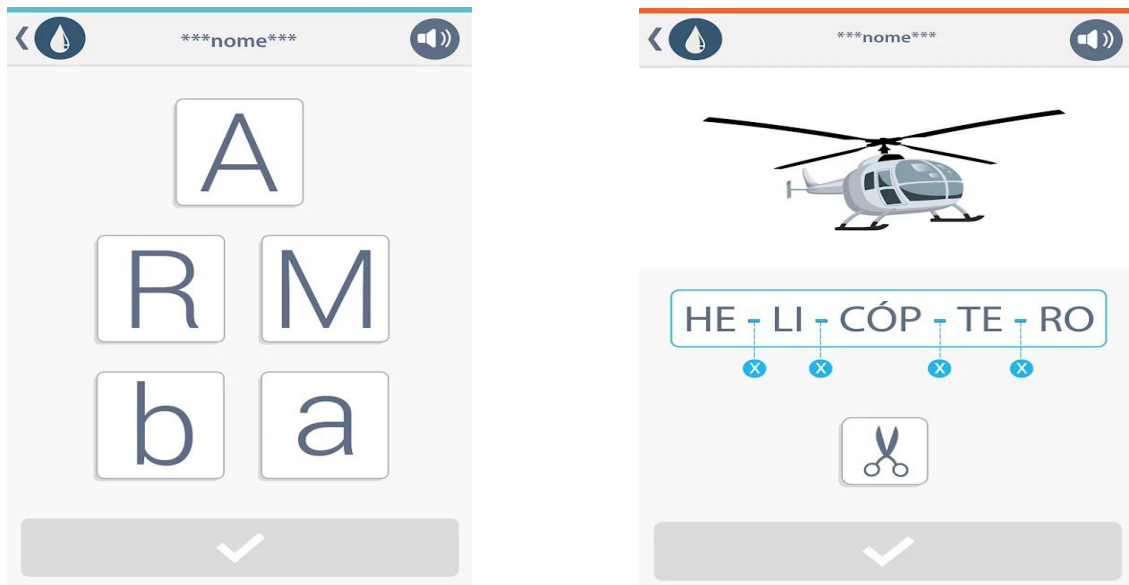


Figura 5: Imagens retiradas do Google playstore

2.1.6 EduEdu:

Este aplicativo é voltado para o processo de alfabetização de maneira individual, pois apresenta o reconhecimento das necessidades de cada aluno apresentando relatório para o melhor aproveitamento durante o uso do aplicativo. Sua interface é bastante intuitiva e lúdica com a presença de personagens. Existe a

possibilidade do controle emocional dos usuários, o monitoramento do progresso, sua temática estabelece no aprendizado por completo no processo de alfabetização. O custo para a plataforma é gratuito, sua avaliação é 4,8 de 5.

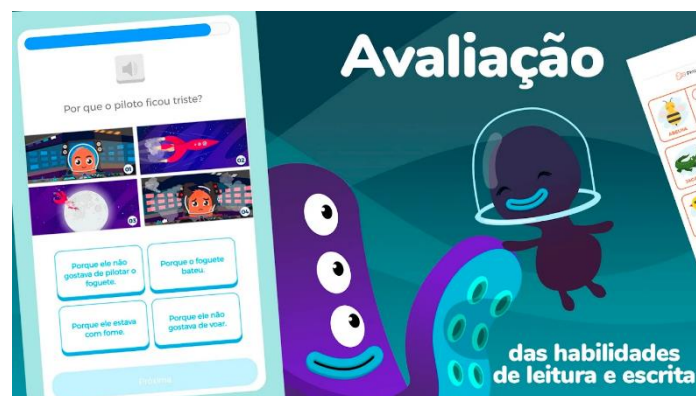


Figura 6: Imagens retiradas do Google playstore

2.1.7 Bini ABC jogos de letras:

Este aplicativo foi usado inicialmente para apresentar de forma lúdica o alfabeto para os alunos. Com sua interface bem intuitiva e dinâmica os alunos são levados ao conhecimento das letras do alfabeto e algumas relações com nomes que apresentam essas letras como iniciais. Sobre o custo, o aplicativo é totalmente.



Figura 7: Imagens retiradas do Google playstore

3. Alfabetizando:

A prática pretende apresentar as atividades realizadas em uma bolsa de treinamento profissional (TP) com início em 28/03/2019 e término em 31/07/2019. Seu local de realização é a sala de aula do Colégio de aplicação João XXIII em quatro turmas (A, B, C e D) de primeiro ano do ensino fundamental com crianças/alunos de faixa etária entre 6 e 7 anos. As atividades realizadas em sala foram propostas pelas professoras das disciplinas de Linguagem, com trabalho conjunto de um bolsista que leva até os alunos o *tablet* com atividades relacionadas ao conteúdo exposto na semana.

Em nosso primeiro contato com as turmas, todas as professoras apresentaram o que seria o projeto para os alunos, passaram as recomendações a respeito da utilização dos equipamentos eletrônicos. A apresentação do bolsista foi dada de forma diferente pelas professoras. Mas uma forma que chamou a atenção foi pelo fato do trabalho com a imaginação na descoberta acerca do nome do bolsista.

A primeira atividade direcionada pelo bolsista em sala foi uma forma que possibilitou o conhecimento a respeito do manuseio do equipamento. Os *tablet's* foram levados para a sala de aula desligados, para que os alunos fizessem o processo de ligar o equipamento e compreender suas principais funções. Toda essa atividade foi explicada por voz em sala para que todos tivessem conhecimento e por atendimento em mesa para aqueles que tivessem alguma dificuldade. Após todos ligarem, foi apresentado um aplicativo denominado “Pintura Digital”, aplicativo padrão do *tablet*. Essa primeira atividade foi deixada de forma “livre” para as crianças, para que fossem estabelecidos o primeiro contato e o conhecimento de manuseio das ferramentas do equipamento.

Após esse primeiro contato da turma com o *tablet* e do bolsista com a realidade dos alunos, foi estabelecido para as demais aulas, atividades que reforçassem os conteúdos da disciplina e um tempo para que tivessem o momento da brincadeira “Livre”.

Em nossa primeira semana com o conteúdo de “Linguagem” foi colocado como jogo para complementação da atividade em sala o aplicativo “Bini super ABC para crianças jogos de aprendizagem – Bini Bambini” este jogo consiste em fazer com que os alunos aprendam as letras do alfabeto, em níveis diferentes como o reconhecimento das letras, o contorno, palavras que são formadas por aquela letra, após fazerem essas atividades os alunos tinham o restante do tempo para a atividade livre. Esse aplicativo foi usado, pois ao iniciar a bolsa de treinamento profissional os alunos ainda se encontravam no início do processo de alfabetização, por isso que o uso desse aplicativo tornou-se mais viável para o processo de aprendizado dos alunos, pois estabeleceu a apresentação do alfabeto de maneira lúdica e prazerosa por meio do jogo digital.

Como ilustração da atividade, em uma ocasião em que a ferramenta digital estava sendo utilizada, quando ocorria a atividade de brincadeira “livre”, um dos alunos da turma B se mostrava bastante concentrado com sua atividade de desenho, até o momento que ele chama o bolsista para que sua dúvida referente ao nome do professor fosse respondida. Em sua intervenção o bolsista vem apresentar verbalmente uma comparação entre os nomes, com intuito de que o aluno viesse a compreender por seus caminhos a relação que os nomes estivessem apresentando.

Levando em consideração o período de aplicação da bolsa, destacarei agora um dos últimos aplicativos usados durante o processo de alfabetização dos alunos, a

ferramenta utilizada é o “Formar palavras - Pedro de Moura Garcia”, por meio deste aplicativo e com o nível de entendimento dos alunos bastante avançado no que espera da alfabetização, usamos este por apresentar uma dinâmica simples de sua plataforma, e o que foi curioso para os alunos, o fato de apresentar muitas palavras a serem descobertas, em suas quatro classes distintas de classificação. Em sua aplicabilidade os alunos deveriam associar a imagem, as palavras já separadas em sílabas e montar a mesma para a conclusão da fase.

3.1. Sobre a prática:

Estabelecer uma avaliação para atividades que envolvam pessoas/alunos é bastante complexo, ainda mais quando tratamos de aprendizado. Entender a forma de como é a construção do processo de aquisição de conhecimento do aluno em seu contexto da alfabetização torna-se compósito, pois tem-se a busca por algo qualitativo, que não pode ser expresso numericamente. Porém uma forma efetiva para análise do processo de aquisição do conhecimento e da prática da alfabetização se estabelece no uso de suas funções culturais. Uma percepção evidente na prática do uso do *tablet* em sala de aula se deu pelas diversas interações aluno/professor e entre seus pares.

Observar os modos como as crianças interagem com a tela e com outras crianças, podem contribuir para identificar alguns aspectos de sua aprendizagem. Assim, o professor pode intervir, provocando oportunidades para que elas levantem hipóteses, modifiquem outras, consolidem suas aprendizagens (FRADE 2018, p.39)

Essa análise corresponde a uma compreensão do processo de aprendizado dos alunos, porém nos momentos de “brincadeira livre”, quando não se apresenta alguma atividade dirigida

Assim, as atividades escolares serão diferentes daquelas vivenciadas de forma livre pelas as crianças, pois o objetivo de utilizá-las na escola é colocá-las a serviço da alfabetização, por meio de ações intencionalmente planejadas pelo professor (FRADE 2018, p.39)

Em nossa prática com a bolsa ficou evidente a separação para as atividades relacionadas aos conteúdos estudados e o momento da “brincadeira livre”. Era visível o tempo gasto do início da aula com uso do *tablet*, até os alunos se acalmarem e poderem receber o dispositivo. Ao começo da atividade escolhida para aquele dia, durava cerca de quinze a vinte minutos para que os alunos se acalmassem, utilizavam

cerca de vinte minutos para realizar suas atividades e possivelmente tentar uma segunda vez. A partir do término da atividade os alunos poderiam usar o *tablet* de forma livre.

Por meio de observações visuais e compreendendo as dificuldades e necessidades dos alunos, notou-se que alguns alunos tinham interesse de passar diretamente para a atividade da “brincadeira livre”, porém havia a intervenção por meio do professor para que pudesse completar a atividade proposta para a sala no dia, e em seguida pudesse seguir para seu momento de uso livre com o *tablet*. Como elencado por FRADE (2018), o intuito não era categorizar as atividades em escolares ou a livre, todavia com o entendimento de que ambas têm um processo de alfabetização distinto em suas práxis de aprendizado.

4. Entrevistas:

Esta seção é uma parte que utilizaremos para o entendimento da perspectiva que é do uso das tecnologias digitais no ambiente alfabetizador. Ela se estabelece por meio de um questionário aplicado às professoras do primeiro ano, onde foi feita a utilização dos *tablet's*. No total de seis profissionais de educação, apenas duas respostas foram computadas. Por meio da plataforma do “*Google forms*” foi enviado para as professoras um total de oito questões, dentre elas respostas rápidas e algumas discursivas, abaixo estão listadas as questões.

1. Você é professor (a) de qual turma/classe de alfabetização?
2. Há quanto tempo trabalha com alfabetização?
3. Como você considera a sua experiência na utilização dos aplicativos para alfabetização quando trabalho?
4. Você considera que é possível alfabetizar apenas com o uso das tecnologias?
5. Como foi o processo de avaliação da aprendizagem quanto ao uso das tecnologias?
6. Você continua a usar tecnologias no processo de alfabetização?
7. Caso não esteja utilizando atualmente, gostaria de usá-la novamente?
8. Você poderia citar vantagens e desvantagens do uso de tecnologias na alfabetização, conforme sua experiência?

Após o aguardo das respostas das professoras, foi feita uma análise que se baseou no que foi apresentado como a defesa das tecnologias no ambiente escolar.

Em síntese, segundo os sujeitos da pesquisa,

1. as docentes participantes possuem a totalidade de vinte anos de docência na alfabetização de crianças,

2. suas experiências com a utilização das tecnologias no processo de alfabetização se mostra de grande utilidade, porém afirmando que não existe a possibilidade de um processo de alfabetização se pautar somente com uso das tecnologias em sala de aula.

3. No que tange a metodologia de avaliação quanto à utilização das tecnologias na alfabetização, uma das professoras apresentou o grau de dificuldade que foi o ato de estabelecer novos parâmetros para aferição do aprendizado dos alunos com o uso da tecnologia.

4. Outro aspecto, explicitado por ambas as professoras, foi o de continuidade da utilização das ferramentas tecnológicas no ensino, todavia a falta de suporte para o trabalho de alfabetizar com uso da tecnologia.

O entendimento das vantagens e desvantagens do uso da tecnologia são expostas pelas professoras:

“As vantagens estão ligadas a um visual mais bonito e dinâmico e também a possibilidade de aliar imagens e som podendo inclusive criar percursos formativos onde a criança vai explorando autonomamente um determinado conteúdo já trabalhado pela professora. A desvantagem é que o uso da tecnologia depende de recursos que não estão disponíveis a todas as crianças e que o uso de tecnologias digitais e uso da computação e internet não acontecem sem a interação, pelo contrário, parece que a mediação do leitor/escritor experiente se faz ainda mais necessária.” (Professora 1)

“As crianças ficam mais motivadas e elas já usam no seu dia a dia.” (Professora 2).

5. Considerações finais:

Em primeiro lugar, gostaria de destacar os desafios da experiência na minha condição que antecede a prática apresentada neste trabalho. A busca por estabelecer a relação do aprendizado de gerações distintas no que tange o uso das tecnologias digitais. Nessa me coloco como sujeito de fala, pois estar em uma prática de ensino que se pautava somente na transmissão de conhecimento por meio de aulas expositivas e poucas atividades relacionadas à prática e a compreensão do social, com o advento da tecnologia muitas destas atividades começaram a tomar uma nova forma de aprendizado.

Com o processo de formação em minha graduação em Pedagogia pela Universidade Federal de Juiz de Fora e a possibilidade da prática na bolsa de treinamento profissional (TP), no colégio de Aplicação João XXIII, foi possível objetivar este trabalho que busca apresentar a potencialidade do uso das tecnologias digitais no ambiente da sala de aula. É certo que a prática com a tecnologia no ambiente escolar ainda precisa ser estudada para que haja um melhor aprendizado de professores e alunos. Todavia, esse aprendizado se molda no dia-a-dia da sala de aula e das possibilidades que as instituições de ensino podem proporcionar a seus alunos.

Além disso, na prática com os alunos, pode ser observada a satisfação pela utilização das tecnologias em suas atividades escolares. Como exposto, uma pequena dificuldade referente à divisão de atividades voltadas para aprendizado dos conteúdos da semana e o seu uso livre foi de fato uma pequena intercorrência durante o projeto.

Mediante ao exposto, pode-se concluir que o uso das tecnologias digitais no processo de alfabetização se faz viável para um melhor aprendizado dos alunos e também para motivar aqueles que possam ter dificuldades no caminho do processo de alfabetização. Compreender que qualquer tipo de inovação, seja ela tecnológica ou mesmo de outra prática no meio educacional deve ser testada e analisados seus resultados, pois só dessa forma pode se torná-la efetiva ou descartá-la do processo de aprendizado dos alunos.

REFERÊNCIAS

BUCKINGHAM, David. Cultura digital, educação midiática e o lugar da escolarização. **Educação & Realidade**, v. 35, n. 3, p. 37-58, 2010.

CASTRO, CATIELEN DOS SANTOS. COLÉGIO DE APLICAÇÃO JOÃO XXIII PROGRAMA DE RESIDÊNCIA DOCENTE.

DE SOUZA, Joseilda Sampaio; BONILLA, Maria Helena Silveira. O BRINCAR NA CONTEMPORANEIDADE: experiências lúdicas na cultura digital. **Revista Pedagógica**, v. 22, p. 1-25, 2020.

FEITAL, Andréia Alvim Bellotti. **Na tecedura da rede mais um nó se faz presente: a formação continuada do professor para o uso do (a) computador/internet na escola. 2006. 155f.** 2006. Tese de Doutorado. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2006. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do>.

FORTUNA, Tânia Ramos. Cultura lúdica na era digital: possíveis implicações das mídias eletrônicas para o comportamento infanto-juvenil. **Para pensar a docência na educação infantil. Porto Alegre: Evangraf, 2019. P. 222-237**, 2019.

FRADE, I. C. A. S. et al. Tecnologias digitais na alfabetização: o trabalho com jogos e atividades digitais para aquisição do sistema alfabético e ortográfico de escrita. **Belo Horizonte: UFMG**, 2018.

MAINARDES, Jefferson; DO CARMO SILVA, Magna; CARTAXO, Simone Regina Manosso. SOARES, Magda. Alfaetrar: toda criança pode aprender a ler e a escrever. São Paulo: Contexto, 2020. 352 p. **Praxis educativa**, v. 15, p. 1-6, 2020.

PRADO, Luciana Augusta Ribeiro do et al. Alfabetização em jogo: o uso dos jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica para aprendizagem do sistema de escrita alfabética. 2021.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação**. Pia Sociedade de São Paulo-Editora Paulus, 2014.

SOARES, Magda. Alfabetização e letramento: caminhos e descaminhos. **Revista Pátio**, v. 29, p. 19-22, 2004.

ANEXO:

