



## FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS: LEITURA E ENRIQUECIMENTO DO VOCABULÁRIO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO.

**Giovana Rodrigues Alves\* (IC), Jessica Carvalho (FM), Sônia Bessa (PQ).**

1. Estudante de Graduação curso de Pedagogia. Bolsista do PIBID. E-mail: giovanaaralves183@gmail.com

2. Supervisora do PIBID. Professora da Escola Municipal Gabriela Amado

3. Docente do curso de Pedagogia da UEG

Universidade Estadual de Goiás – UNU Formosa

**Resumo:** O mundo globalizado impõe a utilização massiva das tecnologias, e as redes de ensino pressionadas, tem usado cada vez mais ferramentas tecnológicas. Esse artigo tem como objetivo apresentar e descrever um leque de atividades desenvolvidas por estudantes de pedagogia com a utilização de ferramentas tecnológicas no processo de alfabetização e letramento, registrar as percepções, atitudes e reações das crianças ao conviver com essa forma de trabalho. Participaram 22 estudantes do 1º ano do ensino fundamental em processo de alfabetização da cidade goiana. Devido ao contexto de pandemia e distanciamento social, não foi possível conhecer de perto como ocorreu a recepção das atividades pelos pais e pelos alunos. Porém a quantidade de participação na resolução das atividades foi mais satisfatória do que em relação as últimas regências as quais não foram aplicadas por meio de jogos eletrônicos. As atividades priorizaram a competência leitora das crianças e o enriquecimento do vocabulário com o surgimento de novas palavras despertando o interesse das crianças. A maioria da turma desenvolveu satisfatoriamente essas habilidades a partir dos procedimentos estabelecidos. Os resultados foram satisfatórios e indicaram um nível de interesse alto para a execução das atividades.

**Palavras-chave:** Alfabetização. Tecnologias. Games educacionais.

### Introdução

O presente trabalho incentiva a análise e reflexão acerca da utilização de ferramentas tecnológicas na fase da alfabetização escolar. Em tempo de pandemia, os professores tiveram que recorrer a tecnologias e se reinventarem a fim de reter a atenção das crianças e mantê-los com um mínimo de aprendizagem. Durante o período da pandemia da covid-19, iniciou-se o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) do curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Goiás, cujo foco central é a aprendizagem inicial da língua escrita/alfabetização e letramento. Limitados pelo isolamento social e tendo como única fonte de acesso as crianças do 1º ano do ensino fundamental as redes sociais, em especial o WhatsApp, estudantes de Pedagogia, professores, coordenadores e supervisores buscaram, com criatividade, encontrar alternativas de manter as crianças interessadas, motivadas e focadas na aprendizagem e na medida do possível com autonomia.





Esse artigo tem como objetivo apresentar e descrever um leque de atividades desenvolvidas por estudantes de pedagogia com a utilização de ferramentas tecnológicas no processo de alfabetização e letramento e registrar as percepções, atitudes e reações das crianças ao conviver com essa forma de trabalho.

As tecnologias digitais fazem parte do cotidiano das pessoas, é um fenômeno global, com crescimento irreversível. Com o advento da pandemia da covid-19 houve uma adesão maciça às tecnologias sociais em todas as esferas da sociedade. As ferramentas tecnológicas foram amplamente utilizadas nos processos de ensino aprendizagem, deixou de ser uma opção e passou a ser uma necessidade. A Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil 2017) propôs a utilização das ferramentas tecnológicas como uma das competências gerais prevista para a educação básica. Cabe às crianças e adolescentes da educação básica:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL 2017 p. 9).

Nesse sentido, incluir as tecnologias digitais desde a educação infantil não se trata de utilizá-las somente como meio ou suporte para despertar o interesse do aluno e promover aprendizagem, mas também de inseri-los no mundo digital para que construam conhecimento das possibilidades de interação e aquisição de conhecimento existentes nesse meio desde o início da sua trajetória escolar.

Pinheiro (2018), destaca o fenômeno da valorização de aparelhos eletrônicos nos últimos anos como meio de resolução de problemas da vida cotidiana assim como para atingir objetivos no campo escolar, acadêmico, profissional e social. Jovens e crianças estão tendo cada vez mais acesso aos aparelhos tecnológicos, seja para abrir contas em redes sociais, jogar ou se comunicar remotamente com amigos e ou familiares. Por esse motivo, as escolas estão procurando reciclar a sua cultura de ensino se adaptando aos fenômenos sociais inserindo recursos tecnológicos como meio de desenvolver o aprendizado dos alunos. Para Coscarelli (2018, p. 36), “precisamos ter familiaridade com essas ferramentas e tecnologias e saber explorar o potencial delas como usuários e como profissionais da educação, sabendo, assim,





usá-las como recurso pedagógico”. Trazendo para o contexto de pandemia, novas estratégias de ensino tiveram que ser traçadas de modo a não deixar que as crianças tenham prejuízo no seu processo de ensino aprendizagem. Se torna necessário a reinvenção por parte dos professores em suas ações pedagógicas. Para Leão (2015, p. 655) “os jogos pedagógicos podem ser fortes aliados do professor no processo de aquisição de escrita, desde que o professor tenha consciência dos problemas de escrita apresentados pelos alunos bem como as características específicas de cada jogo, o que requer planejamento a partir de objetivos bem definidos.”

Em relação aos jogos, Leão (2015), afirma que é possível despertar nas crianças a motivação, a expressividade, a imaginação, a linguagem comunicativa, a atenção, a concentração, o raciocínio lógico, e podem englobar diferentes áreas do conhecimento, por isso constitui-se como um recurso no processo de alfabetização/letramento.

Tendo isso em vista, a utilização de plataformas digitais pode favorecer o desenvolvimento do raciocínio lógico, da memória, além de contemplar de maneira lúdica o conhecimento do mundo das letras e suas formações.

Cunha (2019) cita um exemplo da utilização das ferramentas tecnológicas no ambiente escolar, ao fazer menção a importância do desenho e da pintura. A autora nos lembra que desde cedo as crianças convivem com imagens midiáticas e impressas, como o ato de fotografar, manipular e editar imagem nos computadores, e que essas podem ser acrescentadas ao conhecimento das crianças em relação à produção de imagens, desenhos e pinturas.

De acordo com Santos e Oliveira (2020) os jogos digitais também podem favorecer o desenvolvimento cognitivo da criança”. Conforme ele, não é só por conter em si características semelhantes às de jogos não digitais, mas também porque estão mais próximas das crianças atuais, usuárias recorrentes de recursos digitais. O jogo eletrônico sem fins educacionais já faz parte do cotidiano das crianças e podemos dizer que há aprendizagem até quando não é a intenção. É através dos diferentes tipos de jogos que a criança brinca naturalmente, cria estratégias e testa hipóteses de forma espontânea, trazendo assim, grandes benefícios para o seu desenvolvimento nas aprendizagens.





Em relação a alfabetização, Anjos e Mercado (2020, p. 5) destaca que “[...] O letramento em jogos eletrônicos pressupõe a capacidade do jogador em ler narrativas que podem envolver imagens, palavras e gestos, de modo a planejar, prever, memorizar e traçar estratégias para avançar no jogo”.

A inserção dos jogos nos processos de alfabetização e letramento, poderá contribuir de forma significativa para o avanço da leitura e escrita. Contudo Silva e Petry (2018, p. 1152) fazem um alerta importante para o papel do professor:

Para que possamos utilizar o jogo digital na perspectiva do letramento, ou seja, no uso social da leitura e escrita, o professor precisa aparecer como o agente que deve mediar, orientar, incentivar o debate, estimular os discentes a pensar e, na interação com o jogo, fazer uso da língua escrita e da leitura para se comunicar, interagir com o jogo e com os demais colegas.

A mediação da atividade pelo docente constitui um elemento fundamental para que as crianças consigam aprender. Dessa forma, além de contribuir para os processos de alfabetização e letramento, os jogos também oportunizam aos alunos, aprenderem a respeitar regras, ajuda no desenvolvimento da construção da identidade e a se socializar de forma espontânea. Na educação, se faz necessário trazer inovações e sempre procurar caminhos de reinventar para obter uma aprendizagem efetiva.

O uso de games e recursos tecnológicos pode ser um facilitador do processo de alfabetização e o desenvolvimento de habilidades de consciência fonológica. Embora a alfabetização possa acontecer sem a utilização destes recursos, a introdução de novas ferramentas pode facilitar o processo, unindo conteúdo, tecnologia e ludicidade. Para Santos Rivera e Oliveira (2020, p.3) no contexto da alfabetização os games oferecem possibilidades de a criança compreender “[...] a estrutura da escrita e a lógica de seu funcionamento por meio de recursos multimidiáticos e dos desafios propostos na mecânica do jogo”. Esses autores partindo do pressuposto de que crianças em idade de seis anos em diante já estão familiarizadas com ferramentas tecnológicas atuais, desenvolveu atividades de interpretação de texto, consciência fonológica da letra F e rimas, utilizando games digitas para a aplicação das mesmas, através da plataforma digital WordWall. Os





resultados verificados indicaram o desenvolvimento de habilidades de consciência fonológica.

### Material e Métodos

Essa investigação é um estudo de natureza qualitativa interventiva com viés analítico, interpretativo e descritivo. Participaram 24 crianças do 1º ano do ensino fundamental, com idade entre 6 e 7 anos, uma professora regente de classe formada em Pedagogia e três estudantes de Pedagogia bolsistas do Programa de Iniciação à Docência-PIBID.

No período entre os meses de março e junho de 2021 ocorreram cinco observações em sala de aula e nove intervenções pedagógicas em uma turma de 1º ano do ensino fundamental de escola pública do município de Formosa-GO. Todas as observações e intervenções pedagógicas foram feitas pelo sistema remoto, em consequência da pandemia da covid 19. Os encontros tiveram duração de quatro horas totalizando 56 horas entre observação e intervenção pedagógica.

Foram utilizadas atividades adaptadas de autores infantis, assim como foi criado um material didático pelos (as) próprios (as) estudantes pesquisadores. Todas as intervenções pedagógicas foram realizadas pelo sistema de REANP – Regime Especial de Aulas Não Presenciais, que consiste em aulas online e atividades impressas.

Quadro 1 – atividades realizadas durante as intervenções pedagógicas

Nome da atividade	Descrição	Objetivos e/ou aprendizagem esperada
História para alfabetizar: Dona Letra do alfabeto e Silva. HEINZEN, R.C.G. <i>Dona Letra do Alfabeto e Silva</i> . Florianópolis: Insular, 2016	Vídeo-leitura da história Dona Letrinha. Produção de games pela plataforma Wordwall sobre interpretação de texto, jogo de ligar palavras e jogo da memória.	- Despertar o interesse dos alunos pelo universo letrado por meio da ludicidade, na identificação e escrita das letras do alfabeto.
Poesia “A foca” de MORAES, Vinicius. <i>A Foca</i> . Rio de Janeiro, 1970.	Leitura com acompanhamento audiovisual e escrita. Produção de games pela plataforma Word Wall, sobre interpretação de texto, brincar de rimas, avião de ligar palavras e letra F.	Inserir o aluno na utilização de games online para alfabetização. Construir compreensão e interpretação global do texto proposto.
Parlenda: “Batatinha quando nasce”. de	Leitura com acompanhamento audiovisual e escrita. Elaboração	- Inserir o aluno na utilização de games online para alfabetização;





ROMERO Silvio. <i>Batatinha Quando Nasce</i> . 1885.	de vídeo para os alunos dramatizarem o contexto da parlenda. Produção de games pela plataforma disponível na internet Word Wall sobre ligar as imagens aos seus nomes correspondentes.	-Estimular no aluno o prazer da leitura; -Reconhecer palavras do texto de acordo com o nome de imagens; -Estimular a consciência fonológica em relação as palavras “inha” e “ão”.
---	--	---

Fonte: organizado pelos autores.

### Resultados e Discussão

Antes de iniciar as intervenções, foi necessária muita discussão, estudo e contato com diferentes referenciais teóricos, a fim de descobrir a melhor forma de aplicar as atividades sem fugir da proposta PIBID. A decisão de utilizar ferramentas tecnológicas para o processo de alfabetização foi realizada em grupo, com o apoio da professora regente de classe, a supervisora e a coordenadora do subprojeto. A partir desta decisão inicial, buscamos um site que possibilitasse a criação ou formulação de jogos lúdicos, infantis que contemplassem as propostas de desenvolvimento a partir dos textos de literatura escolhidos; treinar a utilização dessa ferramenta para a produção de atividades; encontrar uma forma de disponibilizar a plataforma do jogo de modo que todos os alunos pudessem acessar a ferramenta via celular ou computador e, não menos importante, explicar via áudio/vídeo, de forma lúdica, clara e objetiva sobre como eles deviam utilizar a ferramenta, como abrir, como registrar sua participação e como responder. Tivemos que desenvolver habilidades que antes pareciam uma realidade futurística, ou seja, que iríamos utilizar a ferramenta proposta apenas quando as escolas municipais alcançassem um nível de estrutura básica mais avançado do que temos hoje, como computadores e tablets disponíveis para todas as crianças.

Nesse artigo iremos apresentar somente o percurso da parlenda “**Batatinha quando nasce**”. A escolha do texto para intervenção se deu por se tratar de uma parlenda curta, de fácil compreensão que explora a imaginação e o prazer da leitura. Contêm rimas que auxiliam o desenvolvimento da consciência fonológica. A partir do texto pudemos criar atividades que estimularam a capacidade de interpretação e a identificação de imagens e seus respectivos nomes. A utilização da ferramenta tecnológica em formato de game online, promoveu uma aprendizagem mais interativa e significativa para a produção do conhecimento do aluno.





Os games produzidos a partir da história proposta contaram com dois layouts de jogos que tiveram como intuito o envolvimento da criança tanto no aprendizado da escrita alfabética quanto na diversão. Após a exploração do significado da parlenda, com as crianças foi proposta a atividade da imagem 1. Nessa atividade as crianças tiveram como base a interpretação de texto e ligação de palavras com suas respectivas ilustrações.

Imagem 1 - primeira atividade de relação entre nomes e imagens.

0:04

Fonte: Os autores

A atividade da plataforma *WordWall* consistia em ligar as palavras as suas determinadas imagens. Mediante as três devolutivas dessa atividade, (imagem 2) foi possível concluir que os alunos tiveram facilidade em associar os sons das palavras com as imagens, pois todos completaram em tempo hábil e acertaram as 8 palavras propostas. As devolutivas realizadas no WordWall a participação foi mais efetiva que as atividades anteriormente propostas. A imagem 2 refere-se a descrição com a hora da resolução da atividade, quantidade de acertos, quantidade de erros e o tempo utilizado para a resolução, respectivamente. A última coluna do lado direito indica o tempo que a criança utilizou para responder, na atividade descrita a terceira criança levou 12,9 segundos para responde-la.

Imagem 2 – Devolutivas da atividade que solicitava a associação entre nomes e imagens.

Enviado	Correto	Incorreto	Tempo
13:49 - 20 abr 2021	8	0	42.9
14:00 - 20 abr 2021	8	0	34.7
19:10 - 20 abr 2021	8	0	12.9

Fonte: As autoras





A segunda atividade proposta a partir da parlenda da batatinha consistiu em pedir as crianças que assinalassem o que a menininha faz quando dorme. Trata-se de uma questão de interpretação de texto.

Imagem 3 – Atividade de interpretação de texto na plataforma WordWall.

## DE ACORDO COM O TEXTO, O QUE A MENININHA FAZ QUANDO DORME?



Fonte: as autoras.

Mediante as seis devolutivas apresentadas para essa tarefa, foi possível concluir que os alunos tiveram facilidade na interpretação de texto, pois todos completaram em tempo hábil e com exatidão. Houve algumas respostas incorretas, mas em número bem reduzido. Essas crianças são do primeiro ano e o período da aplicação da atividade foi o mês de abril, a maior parte delas ainda não tem o processo de alfabetização concluído, predomina crianças pré-silábicas ou silábicas.

Imagem 4 - devolutivas das atividades de interpretação de texto.

Enviado	Correto	Incorreto	Tempo
13:14 - 22 abr 2021	4	1	43.0
13:17 - 22 abr 2021	5	0	56.1
13:23 - 22 abr 2021	4	1	1:55
13:30 - 22 abr 2021	4	1	48.8
13:41 - 22 abr 2021	5	0	44.3
17:26 - 23 abr 2021	3	2	1:00

Fonte: as autoras.

Essas atividades bem elementares, promoveram o trabalho com a competência leitora das crianças a partir dos desafios na leitura do próprio Wordwall, promoveu o





enriquecimento do vocabulário, com o surgimento de novas palavras e despertou o interesse das crianças. A maioria da turma desenvolveu satisfatoriamente essas habilidades a partir dos procedimentos estabelecidos. Para Moraes et al. (2005) os jogos com palavras e situações lúdicas permitem às crianças brincar com as palavras, explorando, suas dimensões gráficas e sonoras, o autor acrescenta que o uso de jogos pressupõe que as crianças tem o direito de brincar com as palavras livremente sem que por isso tenham que ser treinadas.

### Considerações Finais

Devido ao contexto de pandemia e distanciamento social, não foi possível conhecer de perto como ocorreu a recepção das atividades pelos pais e pelos alunos. Porém a quantidade de participação na resolução das atividades foi mais satisfatória do que em relação as últimas regências. Nas atividades em que o programa *WordWall* contabiliza quantidade de erros e acertos, pudemos ver nos resultados obtidos que a maioria dos alunos tiveram 100% de acerto sobre as questões propostas completando as atividades em um bom tempo, não chegando a dois minutos. Os resultados foram satisfatórios e indicaram um nível de interesse alto para a execução das atividades.

A maior dificuldade dos pais e professores nesse período da pandemia da covid 19 é manter o interesse e a participação das crianças. O ambiente virtual foge a própria natureza da criança como explica Mantovani de Assis (2013), a interação social é indispensável ao criar condições favoráveis para que cada um se desenvolva na medida de suas possibilidades e para o desenvolvimento do pensamento. Ao utilizar essa plataforma de games, as crianças deram respostas positivas, contudo os recursos tecnológicos não devem ser vistos como um fim em si mesmo, mas como um meio nos processos de aprendizagem, em qualquer conteúdo e faixa etária dos estudantes, assim o papel do professor é fundamental, para que a atividade não se resuma a um mero entretenimento, ou que seja um fim em si mesma.

### Agradecimentos

A Universidade Estadual de Goiás e ao PIBID/CAPES.

### Referências





ANJOS, Cleriston Izidro dos; MERCADO, Luis Paulo Leopoldo. Tatear e desvendar jogos eletrônicos: dispositivos móveis e crianças pequenas. **Revista Educação em Questão**, Natal, v. 58, n. 57, p. 1-20, e-19872, jul./set. 2020.

COSCARELLI, Carla Viana. Perspectivas culturais de uso de tecnologias digitais e a educação. **Revista Brasileira de Alfabetização**, n. 8, 2018.

CUNHA, S.R.V. Questionamentos de uma professora de arte sobre o ensino de arte na contemporaneidade. In (Org) Corso, et al. **Para pensar a docência na educação infantil**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2019. p.178-196.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.

HEINZEN, R.C.G. **Dona Letra do Alfabeto e Silva**. Florianópolis: Insular, 2016.

LEÃO, Marjorie Agre. O uso de jogos como mediadores da alfabetização/letramento em sala de apoio das séries iniciais. **Estudos Linguísticos (São Paulo. 1978)**, v. 44, n. 2, p. 647-656, 2015.

MANTOVANI DE ASSIS, O. Z. **Proepre: fundamentos teóricos e prática pedagógica**. São Paulo: Book, 2013.

MORAES, Vinicius. **A Foca**. Rio de Janeiro; 1970.

MORAIS, et al. **Alfabetização apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

RIBEIRO, Andréa L.; COSCARELLI, Carla V. Jogos Online para Alfabetização: o que a Internet oferece hoje. **ENCONTRO NACIONAL SOBRE HIPERTEXTO**, v. 3, 2009.

ROMERO Silvio. **Batatinha Quando Nasce**. Contos populares do Brasil, 1885.

PINHEIRO, Regina Cláudia; CAVALCANTE, Graça Rosane Mendes; AMORIM, Nícolas Oliveira. Jogos digitais para alfabetização. **Domínios de Lingu@gem**, v. 12, n. 1, p. 653-680, 2018.

SANTOS, A. Q.; RIVERA, J.A.; OLIVEIRA, A.N.S. Game Alfa: jogo digital como recurso tecnológico para alunos em processo de alfabetização do segundo ano do ensino fundamental. **Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico**, v. 6, Edição Especial, 097720, 2020

SILVA, Alexandre Ribeiro da; PETRY, Arlete dos Santos. Jogos digitais no Ciclo de Alfabetização: um caminho para o Letramento na Alfabetização, 2018. **SB Games**. Disponível em: <<http://sbgames.org/sbgames2018/files/papers/EducacaoFull/187658.pdf>> Acesso em: 12 jun. 2021.

