



ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: UTILIZAÇÃO DE FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS

Henrique Santos Andrade* (IC)¹, Jéssica Carvalho (FM)², Sônia Bessa (PQ)³.

Resumo: O mundo globalizado e em especial com o advento da pandemia da covid-19 impôs como alternativas aos sistemas educacionais a utilização massiva das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação – TDIC para o trabalho com os estudantes. 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 e atitudes e reações das crianças ao conviver com essa forma de trabalho. Participaram vinte e quatro estudantes do 1º ano do ensino fundamental em processo de alfabetização de 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 às últimas regências. As atividades priorizaram a competência leitora das crianças e o enriquecimento do vocabulário, com o surgimento de novas palavras. 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: Tecnologias. Alfabetização. Aprendizagem.

Introdução

Dados da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura UNESCO, apontam que a pandemia da Covid-19 impactou em torno de 1,5 bilhão de estudantes no mundo todo o que representa 91% dos estudantes. As escolas tiveram que buscar alternativas e o uso da tecnologia teve protagonismo neste contexto. O desafio maior foi o acesso dos estudantes em especial da educação básica e o preparo necessário dos professores para essa nova realidade, que ainda está em transição.

É aceitável a utilização do ensino remoto ou a distância para o ensino superior ou até para o ensino médio, mas para a educação infantil e os anos iniciais parece um desafio gigantesco. Nesse período da vida a interação social e com o meio é imprescindível, atua como um dos fatores que garantem o desenvolvimento do ser humano. Na perspectiva da Psicologia genética é a relação entre o ser humano com o objeto do conhecimento que garante o desenvolvimento e a construção do conhecimento. Ferreiro (2011) esclarece que no processo de construção da escrita, a criança assimila ou adquire a informação; ao assimilar à

¹ Estudante de Graduação curso de Pedagogia UEG – Formosa, bolsista do PIBID. E-mail: henriqueniih18@gmail.com

² Supervisora do PIBID subprojeto Pedagogia UNU Formosa. Professora da Escola Municipal Professora Gabriela Amado.

³ Docente do Curso de Pedagogia UEG Formosa – Coordenadora do subprojeto do PIBID.





nova informação a criança pode modificá-la, ou seja, acomodar-se para compreendê-la e uma vez assimilada apropriar-se dela. Assim o processo de construção da escrita é o resultado da interação da criança com o objeto de conhecimento da escrita. Origina-se de uma construção da própria criança ao agir sobre o objeto – físico ou conceitual. Teberosky (1987) corrobora essa questão e destaca que os conhecimentos que as crianças adquirem em interação; não são transmitidos de uma para outra, ou do professor para as crianças, mas construídos por elas próprias, na interação entre elas. Mediante esse pressuposto como poderia ser promovido esse processo de interação num ambiente virtual?

Esse artigo tem como objetivo apresentar e descrever um leque de atividades desenvolvidas por estudantes de pedagogia e do Programa Institucional de Iniciação a Docência - PIBID durante a pandemia da covid-19, 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 e 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





conhecimentos existentes nesse meio desde o início da sua trajetória escolar.

Anjos e Mercado (2020) investigaram a interação de crianças pequenas com jogos eletrônicos em dispositivos móveis e concluíram que crianças pequenas constroem ricas e diversificadas experiências com o universo digital à medida em que lhes são oferecidas condições necessárias para que possam explorar tablets por exemplo ou outros dispositivos com criatividade e autonomia. Contudo os autores destacam que mesmo utilizando as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação - TDIC as crianças não foram privadas da interação entre pares, mediado pelo professor.

“Não se trata de substituir as brincadeiras e jogos tradicionais das crianças pelos jogos nos ambientes virtuais: trata-se de considerar que as crianças são capazes de lidar com as brincadeiras populares e, ainda, com as brincadeiras no universo digital. A relação não é de substituição de uma experiência lúdica por outra, mas de ampliação e de complementaridade”. (ANJOS; MERCADO 2020, p. 17).

Autores como Santos Rivera e Oliveira (2020) corroboram essa premissa e atestam que o uso de games pode ser um recurso capaz de aliar conteúdos curriculares da escola com a ludicidade da criança. “[...] um jogo digital apresenta potencialidades como recurso didático que possibilita a execução de atividades que desenvolvam o uso da língua falada e escrita, bem como auxilia a criança na identificação de semelhanças e diferenças entre as grafias e nos de letras, sílabas ou palavras” (p.2).

Para Becker (2012. p, 2), o crescimento dos recursos tecnológicos trouxe novas situações de aprendizagem onde tornam possíveis “estratégias de trabalho que antes não se imaginava e surgem como alternativas para despertar a curiosidade e interesse dos alunos”. Traduzindo 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. Torna-se necessário a reinvenção por parte dos professores em suas ações pedagógicas.

Cunha (2019) cita um exemplo da utilização das ferramentas tecnológicas no ambiente escolar, ao fazer menção à importância do desenho e da pintura. A autora nos lembra de 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, Rivera e Oliveira (2018), “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.

A inserção dos jogos nos processos de alfabetização e letramento, poderá contribuir de forma significativa para o avanço da leitura e escrita. Contudo, 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.

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. Estes elementos tornam os games recursos significativos para os alunos”. Esses autores partindo do pressuposto de que crianças em idade de seis anos em diante já estão familiarizadas com ferramentas tecnológicas atuais, desenvolveram atividades de interpretação de texto, consciência fonológica da letra F e rimas, utilizando de games digitais para a aplicação das mesmas, através da plataforma digital WordWall. Os resultados verificados indicaram o desenvolvimento de habilidades de consciência fonológica.

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.

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 idades entre 6 a 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 Regime de Aulas Não Presenciais (REANP), 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 HEINZEN (2016), MORAES (1970) e OLIVEIRA (2020), assim como foi criado um material didático pelos (as) próprios (as) Estudantes pesquisadores.

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.



<p>Parlenda: "Batatinha quando nasce". de OLIVEIRA, R. P. <i>Batatinha Quando Nasce</i>. Rio de Janeiro, 2020.</p>	<p>Leitura com acompanhamento audiovisual e escrita. Elaboração 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.</p>	<p>- Inserir o aluno na utilização de games online para alfabetização; -Estimular no aluno o prazer da leitura; -Reconhecer palavras do texto de acordo com o nome de imagens; -Estimular a consciência fonológica em relação às palavras "inha" e "ão".</p>
--	--	--

Fonte: Os autores.

Resultados e Discussão

O quadro 1 apresenta três atividades, contudo nesse artigo será apresentado o desenvolvimento apenas de uma delas, o poema "A foca" de autoria de Vinicius de Moraes, que foi musicalizado por Toquinho e Vinicius e faz parte de um livro intitulado "A Arca de Noé". O poema tem linguagem simples e ritmada, teve o intuito de reforçar o estudo da rima e da interpretação, ele permite o trabalho com as rimas, terminações de palavras, reconhecimento de unidades fonológicas como as sílabas, amplia o conhecimento das crianças sobre o uso das rimas num poema. A escolha do texto para intervenção se deu por se tratar de um poema curto, de fácil compreensão que explora a imaginação e o prazer da leitura com diversão. Contém 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.

Quadro 2 – Letra do poema "A Foca".

<p>Quer ver a foca Ficar feliz? É pôr uma bola No seu nariz</p>	<p>Quer ver a foca Bater palminha? É dar a ela Uma sardinha</p>	<p>Quer ver a foca Comprar uma briga? É espetar ela Bem na barriga</p>
<p>Lá vai a foca Toda arrumada Dançar no circo Pra garotada</p>	<p>Lá vai a foca Subindo a escada Depois descendo Desengonçada</p>	<p>Quanto trabalha A coitadinha Pra garantir Sua sardinha</p>

Fonte: MORAES, Vinicius. *A Foca*. Rio de Janeiro, 1970.

Por meio de vídeos curtos foi feito a sensibilização do poema, e verificado quais conhecimentos prévios as crianças tinha sobre o animal. Foi apresentado o poema e a música, para que as crianças cantassem e imitassem os movimentos da foca. Um dos vídeos contava a história do texto, destacando o autor, o ano em que viveu, com imagens e fotografias. O passo seguinte consistiu em elaborar alguns layouts utilizando a plataforma WordWall e enviar para as crianças, como pode ser



verificado nas figuras de 1 a 5.

Figura 1 – O que fazer pra ver a foca feliz?



Figura 2 – A foca bate palmas.



Fonte: Os autores

Figura 3 – A foca fica irritada.



Figura 4 – Descobrimo a letra F.



Fonte: Os autores.

As atividades foram enviadas e as crianças poderiam solicitar a ajuda dos pais para entender as solicitações dos games. A plataforma permite o retorno do tempo que a criança utilizou para responder e se acertou ou errou as respostas. Mediante os resultados obtidos durante a aplicação do texto e das atividades verifica-se que as crianças puderam compreender bem a proposta e desenvolver-se satisfatoriamente.

As atividades foram concluídas com bom índice de acertos, na primeira atividade trabalhada por meio do site WordWall (figura 1) um grande índice de acertos, o mesmo verificou-se na terceira e quinta questão. A terceira questão requeria a interpretação do verso final do poema. Uma das atividades tratava de uma análise das palavras iniciadas com a letra B, de forma que o aluno deveria ler o texto todo, para descobrir quais palavras se iniciavam com a letra em questão. Dos dezenove estudantes participantes nesse dia, ocorreram somente sete devoluções, e todas foram corretamente respondidas, a diferença entre as respostas foi o tempo utilizado para





responder cada questão.

Quadro 3 – Devolutivas dos estudantes às atividades de interpretação realizadas na plataforma digital WordWall a partir do poema “A Foca”.

Aluno 1 - Esse aluno não teve nenhuma dificuldade em executar as atividades por meio do WordWall. O mesmo completou todas as atividades rapidamente, gastando apenas 1:50 min. Certamente que essa criança já está num nível mais avançado de alfabetização

10:38 - 7 Apr 2021		
Correct	Incorrect	Time
5	0	1:50

Aluno 2 - Na segunda devolução tivemos bons, foi perceptível um aumento no tempo de resposta do seguinte aluno comparado com a 1º devolução. Analisando este tempo percorrido, é possível que o aluno precisou de apoio durante a leitura e resolução das questões.

13:19 - 6 Apr 2021		
Correct	Incorrect	Time
5	0	2:29

Aluno 3 - Nessa devolutiva observamos que o aluno conseguiu completar a atividade em pouco mais de um minuto, mas não conseguiu acertar todas as questões. Talvez a pressa em responder, tenha de alguma forma comprometido uma das respostas.

13:22 - 6 Apr 2021		
Correct	Incorrect	Time
4	1	1:05

Aluno 4 - Na quarta devolutiva, fomos surpreendidos com a exatidão e velocidade de resposta deste aluno, ele completou as atividades em apenas quarenta e sete segundos, sendo até então o melhor resultado das devoluções da primeira atividade. Possivelmente ele já está alfabetizado.

13:23 - 6 Apr 2021		
Correct	Incorrect	Time
5	0	47.7

Aluno 5 - Na quinta devolutiva, o aluno não conseguiu acertar um número considerável de questões, é possível que ele não compreendeu o que foi pedido, pois gastou apenas 1:03 min para fazer a atividade. Tal resultado pode ser explicado por diversas variáveis, como: falta de apoio do responsável, má compreensão do enunciado ou até mesmo estar no nível pré-silábico.

14:54 - 6 Apr 2021		
Correct	Incorrect	Time
2	3	1:01

Fonte: Os autores.





De acordo com os resultados da atividade interpretação, foi possível verificar que todos os alunos completaram a atividade em bom tempo, não chegando à casa dos dois minutos. Contudo algumas questões precisam ser discutidas: porque de um universo de quase vinte crianças, somente sete retornaram com a atividade completa? Conversando com a professora regente de classe, uma hipótese levantada consta da dificuldade de acesso à tecnologia, pois nem todos os celulares (equipamento utilizado pelas crianças) permite acesso a plataforma digital WordWall, outra hipótese diz respeito a falta de apoio de um adulto que pudesse ajudar a criança a ler o enunciado da atividade, e como a maioria das crianças dessa turma são pré-silábicas ou silábicas, estas não conseguiram concluir a atividade. Essas hipóteses não puderam ser comprovadas ainda, porque nem mesmo a professora regente da classe sabe quais as hipóteses silábicas em que as crianças se encontram. Contudo sete estudantes tiveram bons resultados na atividade compreendendo claramente o que era solicitado.

Considerações Finais

Esse estudo teve limitações, em especial quanto ao acesso aos estudantes, todo o contato com eles foi de forma remota e em aulas assíncronas, contudo mesmo em frente às adversidades os games produziram um retorno satisfatório, interesse e participação das crianças. Promoveu a uma aprendizagem mais interativa e significativa para a produção do conhecimento do aluno. Foi trabalhada a competência leitora a partir das inferências de leitura no game para as crianças que estão na hipótese pré-silábica e o enriquecimento do vocabulário para crianças alfabéticas.

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.

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 resume a um mero entretenimento.

Agradecimentos

A professora Sônia Bessa, a Escola Municipal Professora Gabriela Amado, a professora Jéssica e as crianças.

Referências

ANJOS, C. I.; MERCADO, L. P. L. 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.

BECKER, J. L. **A influência das TIC na alfabetização**. Universidade Federal de Santa Maria. Rio Grande do Sul. Sobradinho. 2012.

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

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.

FERREIRO, Emilia. **Reflexões sobre a alfabetização**. 26. Ed. São Paulo: Cortez, 2011.

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

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

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

TEBEROSKY, A. Construção de escritas através da interação grupal. In: **Os processos de leitura e escrita: novas perspectivas**. Comp. Emilia Ferreiro, Margarida Gomez Palacio; trad. Luiza Maria Silveira. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987. p. 124 - 142.

ROMERO, S. **Contos Populares do Brasil**. Nova Livraria Internacional, Rio de Janeiro, 1885.

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.

