

APLICATIVOS EDUCACIONAIS COMO APOIO DA ALFABETIZAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL

EDUCATIONAL APPLICATIONS AS A SUPPORT IN LITERACY OF FUNDAMENTAL EDUCATION

Samara Oliveira Lobato¹
Ederson Wilcker Figueiredo Leite²

RESUMO: Este artigo tem como proposta discorrer sobre o uso de dois aplicativos de alfabetização em dispositivos móveis, sendo eles: ABCD formar palavras e BINI abc, que auxilia os professores no processo de alfabetização, mas especificamente foi usado nos momentos de reforço escolar da turma alfa 1 que foi criada para atender a demanda dos alunos que se encontram fora da Idade/série e com dificuldades na aprendizagem na escola, com o intuito de inovar as aulas e melhorar o desempenho dos alunos no reforço, os aplicativos são bem coloridos e atrativos, estimulam a coordenação motora, imaginação, atenção e a consciência fonológica.

Palavras-chave: Aplicativo. Alfabetização. Ensino Fundamental.

ABSTRACT: This article proposes to discuss the use of two literacy applications on mobile devices, namely: ABCD forming words and BINI abc, which helps teachers in the literacy process, but was specifically used in times of school reinforcement for the alpha class 1 that was created with students who are out of the age / grade and with learning difficulties, in order to innovate classes and improve student performance in reinforcement, the applications are very colorful and attractive, stimulate motor coordination, imagination, attention and phonological awareness

Keywords: App. Literacy. Fundamental.

Data de aprovação: 10/03/2020.

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa representa a conclusão do curso de Pós-Graduação em Informática na Educação e foi construída nas observações e coletas de dados realizados na Escola Municipal de Josafá Aires da Costa. Nesse trabalho utilizou-se dois aplicativos de alfabetização do playstore em dispositivos móveis como ferramentas pedagógicas na aprendizagem, buscando compreender a sua importância, bem como a contribuição no processo da leitura e da escrita de crianças que estão no início da aprendizagem escolar.

Os aplicativos têm como público-alvo alunos na fase de alfabetização, prioritariamente os que estão no ensino fundamental I, tendo como principal conteúdo a aprendizagem do alfabeto, das famílias silábicas e dos fonemas (sons) como marco inicial da sua formação inicial e letramento.

Buscou-se observar se os aplicativos contribuem no desenvolvimento pedagógico do

¹ Pós-graduanda do Curso de Especialização em Informática na Educação – IFAP. Este artigo está sendo submetido à aprovação do curso de pós-graduação em Informática na Educação. lilito_16@hotmail.com.

² Professor e Orientador do do curso de pós-graduação em Informática na Educação Mestre em Educação Agrícola pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro: ederson.leite@ifap.edu.br. Currículo: <http://lattes.cnpq.br/3281668032776122>, <https://orcid.org/0000-0002-2886-0702>.

discente como uma ferramenta útil para o professor em sua dinâmica em sala de aula, assim tornando suas práticas mais dinâmicas aliando as novas tecnologias e retirando um pouco a centralidade da lousa, do caderno e dos livros, não que estes não sejam importantes, porém o objetivo aqui é aumentar os recursos educacionais, enfatizando sempre a aprendizagem.

2 AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDIC) NA EDUCAÇÃO

Com a difusão das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), e consequentemente essas tecnologias sendo utilizadas dentro das metodologias de ensino dos docentes, é notório o aumento desses instrumentos, sejam físicos como lousa digital, tablet, projetor ou com aplicativos (APP) e softwares educacionais como Youtube, WhatsApp, sala virtuais, moodle nas salas de aulas. Com isso, observa-se que cada vez mais vivemos imersos no mundo tecnológico, seja para uso pessoal ou educacional, assim é quase inevitável, principalmente, que as crianças e adolescente estejam desconectadas do espaço digital.

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC, ressalta a importância de tecnologias educacionais no ensino fundamental, o qual cita:

compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos. (BRASIL, 2017).

Fica evidente assim, que o uso de tecnologias tem sua importância no cenário educacional observados no documento mais recente que norteia as bases da educação nacional, mencionando parte do desenvolvimento pedagógico dos educandos e das práticas dos professores, visto que é necessário estar a par das mudanças sociais desta geração e de suas demandas sociais por inovações e tecnologias.

A tecnologia então passa a ser vista como uma aliada no processo de ensino e aprendizagem, não um fim em si mesmo mas uma ferramenta auxiliadora, que aqui tem como proposta auxiliar na alfabetização das séries iniciais, facilitar a mediação do conhecimento e interação entre educador e aluno e servir de “elo de união fora do ambiente escolar, melhoria na qualidade do ensino e do conhecimento apresentado em sala, entre outras possibilidades infinitas que a tecnologia pode oferecer à educação” (SBROGIO, 2015).

3 A TECNOLOGIA COMO RECURSO NA ALFABETIZAÇÃO

Focando particularmente na alfabetização, este é um momento inicial e em alguns casos a criança tem seu primeiro contato oficial com a leitura na sala de aula, nesse sentido é necessário trabalharmos também os conceitos de alfabetização/letramento visto que os aplicativos educacionais têm este objetivo, pois “Na cibercultura, existem signos, códigos e linguagem específicos. Um hibridismo que solicita a formação de um leitor proficiente também nesse tipo de letramento” (SILVA, SILVA 2015).

Inclusive a BNCC (2017) diz que ao final do 2º ano fundamental, ou seja, quando a criança tem entre 6 e 7 anos, ela já deve saber ler e escrever, porém muitos são os fatores que contribuem para esse aprendizado. Segundo Soares (2012, p.47), a alfabetização é definida como a ação de ensinar e tendo resultado em aprender a ler e a escrever. Já letramento, é o “[...] estado ou condição de quem não apenas saber ler e escrever, mas cultiva e exerce as práticas sociais que usam a escrita” (SOARES, 2012, p.47).

Segundo reportagem do site bol. (2018) mencionando dados do IBGE sobre as taxas de analfabetismo no Brasil e os avanços nessa área.

Entre 2016 e 2017, a taxa de analfabetismo no país entre pessoas com 15 anos ou mais de idade foi estimada em 7%, uma queda de 0,2 ponto percentual em relação aos 7,2% da taxa registrada em 2016, o equivalente a menos 300 mil pessoas. Apesar da queda, o país registrava em 2017, 11,5 milhões de analfabetos. (BOL.2018).

Os dados fazem parte da pesquisa Educação 2017, que o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) com base nos dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio Contínua (Pnad Contínua) e ainda salienta na reportagem que:

[...] atingir as metas do PNE vai depender muito das medidas e políticas a serem adotadas e da questão demográfica: o fator demográfico é de grande importância nesta questão e ele é maior entre as pessoas mais velhas. Alcançar ou não a meta fixada pelo PNE para 2024 vai depender muito das políticas públicas adotadas (BOL.2018)

Isso significa que ainda existem alguns entraves na alfabetização e que os aplicativos podem ser um recurso positivo para alcançar essas crianças que estão no período de alfabetização e melhorar os índices de alfabetização no país.

4 OS APLICATIVOS DE ALFABETIZAÇÃO

Estamos em uma geração altamente tecnológica, onde as crianças mesmo sem ler conseguem utilizar os jogos no celular, baixar através do play store e começar a brincar, então porque não utilizarmos essa facilidade que eles têm com os aplicativos móveis para auxiliá-los na alfabetização. Independente dos jogos serem coletivos ou na tela de um celular eles contribuem na aprendizagem do aluno de uma forma lúdica a construírem habilidades que os ajudem no processo educacional. Segundo ANTUNES:

O jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real (ANTUNES.et al, 2004, p.10)

Assim, o aplicativo sendo inserido de forma eficiente no planejamento do professor pode auxiliar no processo de alfabetização, SOUZA et al (2021, p.11) afirma que, “softwares educacionais, quando destinados às crianças em idade de alfabetização, podem apresentar propostas inovadoras, influenciadas pelas contribuições das recentes pesquisas da psicologia e da linguística”.

Na alfabetização tem-se a premissa que primeiro o aluno deve adquirir o conhecimento sobre o sistema de escrita (conhecer o alfabeto, junção de sílabas, sons) para depois exercer a prática de leitura, nesse quesito os aplicativos podem ser aliados em sala com os alunos. Os aplicativos em dispositivos móveis são muitos acessíveis e podem ser utilizados de forma pedagógica na aprendizagem dos alunos, nesse sentido essas novidades vêm conduzindo-os para uma “nova geração de dispositivos móveis que dará forma ao ensino e aprendizagem do século XXI” (MOURA; CARVALHO, 2009b, p.22). “Esses avanços tecnológicos vêm com o propósito de moldar a forma de ensinar e aprender em busca de uma sociedade de redes e de movimentos” (MOURA, 2010. p.82).

5 METODOLOGIA

A pesquisa é de caráter qualitativo e para a obtenção de dados utilizou-se entrevista dirigida e a observação. Este estudo de caso foi realizado na Escola Municipal Josafá Aires da Costa na Cidade de Macapá, estado do Amapá, que atende alunos da educação infantil e fundamental I.

A pesquisa se desenvolveu com os alunos que estavam nas aulas de reforço da turma alfa 1 do programa PRAADIS, que tem como objetivo o atendimento dos alunos em defasagem idade ou série, e que estão com 13 e 14 anos retidos no 3º ano devido fatores sociais ou financeiros como: pais desempregados, famílias desestruturadas, pais com problemas de uso de drogas e até mesmo casos de assédio sexual.

O sujeito da pesquisa foi a professora, o qual é formada em Licenciatura em Pedagogia e possui pós-graduação em educação especial. Leciona no Ensino Fundamental a seis anos entre escolas da zona rural e urbana do Estado do Amapá.

6 ANÁLISE DE RESULTADOS

Como resultado, a professora pesquisada mencionou alguns dos fatores que atrapalharam ou atrapalham a aprendizagem do aluno e o porquê utiliza os jogos em celular nas aulas de reforço.

Professora: “a maioria que não consegue aprender eu percebo que é a condição social ou financeira em casa que atrapalha, vivem em condições insalubres ou o pai tem problemas com a justiça, é ex detento e isso atrapalha na busca de emprego”.

Analisando a citação da professora, observa-se que a questão social afeta o emocional dos alunos o que dificulta a aprendizagem dos mesmos. E ainda ressalta a questão da criança ser violenta muitas vezes em sala de aula e com isso atrapalha a aprendizagem dela e dos outros discentes.

Professora: “os pais têm histórico com álcool e drogas e são violentos com os filhos e acarreta na criança também ser violenta, sem falar do uso de drogas na gestação que acarreta prejuízos como crianças com deficiências intelectuais”.

Como a professora mencionou o uso de drogas durante a gestação é um dos fatores para as crianças nascerem com déficits de aprendizagem, problemas mentais, essas crianças têm na maioria dos casos a memória, fala, audição, atenção comprometidas ocasionando o baixo rendimento nas áreas da linguagem, matemática, hiperatividade que se mostram principalmente na idade escolar e na convivência com seus pares dentro da escola, tornando sua vida escolar difícil principalmente quando começam a ficar retidos nos anos finais do ciclo de alfabetização, como é o caso dos alunos inseridos nas turmas do programa PRAADIS.

Ela ainda citou que inclui em seu planejamento os jogos no celular devido perceber o interesse dos alunos em aprender no celular, por ser um objeto que faz parte da realidade dos alunos em casa.

Professora: “adoram o celular devido ser uma novidade e a maioria ter em casa”
Professora: “eles ficavam ansiosos para poderem aprender jogando no celular”.

Ela já trabalhava com jogos educativos, mas resolveu também utilizar os aplicativos devidos serem fácil de baixar, não ter nenhum custo adicional e serem bastante lúdicos e

simples de aprender a jogar. E ao utilizar os jogos no reforço percebeu que os alunos aprendiam com mais facilidade, se divertiam e com isso gerou uma motivação neles durante o período de aula normal antes do reforço.

Ela utilizou dois aplicativos, sendo eles: ABC formar palavra e BINI abc, os dois trabalham com o método fônico, onde é apresentado a imagem que exemplifica uma palavra e as sílabas que a compõem de forma desordenada, as sílabas devem ser ordenadas corretamente através da ação arrastar, ambos os aplicativos são bem coloridos e atrativos, estimulam a coordenação motora, imaginação, atenção e a consciência fonológica

Figura 1 – Aplicativo ABC formar palavra.



Fonte: Samara Oliveira.

Figura 2 – Aplicativo Binni ABC.



Fonte: Samara Oliveira.

No final do ano os alunos que estavam no reforço, conseguiram sair do nível pré-silábico (geralmente suas reproduções são feitas através de rabiscos e desenhos, pois ainda não conseguem relacionar as letras) e evoluíram até o nível silábico alfabético (começa a compreender que as sílabas possuem mais que uma letra (fará a transição de ora utilizar uma letra para cada sílaba, ora reconhecer os demais fonemas das palavras e passar a empregá-los). Mistura a lógica da fase anterior com a identificação de algumas sílabas).

Como resultado alguns aprenderam o alfabeto e as sílabas e outros conseguiram juntar sílabas e ler pequenas palavras, isso mostra como é possível utilizar os jogos de celular em sala de aula, envolver o aluno e tornar a aprendizagem significativa, dinâmica e conseguir desenvolver a linguagem e escrita dos alunos nos anos iniciais com inovação, diversão, motivando e encantando para que ele possa fazer novas aquisições cognitivas.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A alfabetização é um momento muito impar na vida escolar das crianças, os professores das escolas básicas sabem que isso ocorre de forma prática através da leitura cotidiana do alfabeto, das famílias silábicas, das práticas de leitura e escrita, utilização de jogos didáticos.

Como sabemos que nossas crianças vivem imersas na tecnologia, um aplicativo que alia o alfabeto, coordenação motora, atenção com o gosto pela tecnologia aumenta as possibilidades de o aluno evoluir nos níveis silábicos, aprender as letras, sons, sílabas com mais facilidade, entusiasmo e desenvolver com mais rapidez as habilidades necessárias no processo de alfabetização.

O professor pode utilizar individualmente o seu próprio celular nas aulas de reforço, em que pode dar atenção mais direcionada. Assim concluímos que os aplicativos são de uso simples, divertido e um recurso que pode auxiliar bastante no processo da aquisição da leitura e escrita, ele pode também ser utilizado como dever de casa e ser instalado no celular dos pais para que a criança possa exercitar nos seus momentos longe da escola.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Governo Federal. **Base Nacional Curricular Comum (BNCC)**. Educação é a base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/bncc-20dez-site.pdf>>. Acesso em: 05 abr. 2019.

OLIVEIRA, de Nielmar. IBGE: **taxa de analfabetismo no país cai 0,2 ponto percentual em 2017**. Agência Brasil. Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <<https://www.bol.uol.com.br/noticias/2018/05/18/ibge-taxa-de-analfabetismo-no-pais-cai-02-ponto-percentual-em-2017.htm>> Acesso em: abr. 2019.

MOUSQUER, T; ROLIM, C. O; Silva, D. R; Cruz, V. S. **A utilização de dispositivos móveis como ferramenta pedagógica colaborativa na educação infantil**. Anais II Simpósio de Tecnologia da Informação da Região Noroeste do Rio Grande do Sul. 2011.

MOURA, A; CARVALHO, A. **Peddy-paper literário mediado por telemóvel**. Educação, Formação & Tecnologias, v.2, N.2, p. 22-40, Nov. 2009.

_____. **Da Web 2.0 à Web 2.0 móvel: implicações e potencialidades na educação**. Revista Limite, n.4, p.81-104, 2010. Disponível em: <<https://www.revistalimite.es/volumen%204/moura.pdf>>. Acesso em 10 de Abr. de 2016.

SOARES, Magda. **Letramento: Um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.

SBROGIO, Renata. **Alfabetização e letramento digital: de alunos e professores**. São José do Rio Preto. 2015. Disponível em: <<https://pt.calameo.com/read/000226210b33735aa15b4>> Acesso em: 11 maio de 2019.

SILVA, Jaqueline Souza dos Santos. SILVA, Rosângela Neres Araújo da. **Alfabetização e letramento digitais na educação básica**. II CONEDU, Paraíba, 2015. Disponível em: <http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV045_MD1_SA>

5_ID3679_30062015114351.pdf> Acesso em: 11 maio 2019.

SOUZA, K.; CORRÊA, A. G. D. **AugaBeti**: um Software Educacional para Apoio ao Processo de Alfabetização de Crianças com Deficiência Visual. Anais do Computer on the Beach, p. 51-60. 2012.