



## USO DE APLICATIVOS NA ALFABETIZAÇÃO

Isabel Cristina Guerra Alves

E. M. E. F. Tertuliano Maciel

[Isabelguerra3.1@hotmail.com](mailto:Isabelguerra3.1@hotmail.com)

### Resumo

As abordagens teóricas pedagógicas contemporâneas nos abrem possibilidades para atuarmos com dinamismo favorecendo uma aprendizagem significativa em sala de aula. A internet e os equipamentos eletrônicos digitais de informação e comunicação ampliam o acesso a qualquer informação com rapidez, nos permitindo usá-los em favor da alfabetização de crianças que se encontram fora do ciclo de alfabetização proposto pelo Pacto Nacional de Alfabetização na Idade Certa – Pnaic. Nossa realidade nos remete a desafios diante de alunos com dificuldades individuais diversificadas em seu nível de desenvolvimento permitindo-nos buscar meios que minimizem essas dificuldades, com isso envolvemos esses alunos em uma rotina diferenciada objetivando a autonomia em seu aprendizado através das Tics – Tecnologias da informação e comunicação. Apresentamos alguns aplicativos do Play Store que permite a inclusão de crianças, adolescentes e jovens no ambiente letrado e alfabetizado por meio do ambiente virtual, avançando em seu processo de aprendizagem com ampla especificidade.

Palavras chaves: alfabetização, aplicativos, aprendizagem, tecnologias.

### Abstract

Contemporary pedagogical theoretical approaches open the possibility for maneuver with momentum favoring a significant learning in the classroom. The internet and digital electronics information and communication expand access to any information quickly, allowing us to use them in favor of literacy of children who are outside the literacy cycle proposed by the National Pact of Literacy in the Age One - Pnaic. Our reality reminds us of the challenges facing students with diverse individual difficulties in their level of development allowing us to look for ways to minimize these difficulties, thereby engage these students in a different routine aimed at autonomy in their learning through ICTs - Information technology and communication. We present some of the Play Store application that allows the inclusion of children, adolescents and young people in literate and literate environment through the virtual environment, advancing in their learning process with broad specificity.

Key words: literacy, applications, learning technologies.

*Isabel Cristina Guerra Alves*  
Campina Grande/Paraíba  
Outubro de 2015



## **Introdução**

### **Uso de Aplicativos na Alfabetização**

O processo de alfabetização é desafiador no cotidiano escolar. O Pnaic – Pacto Nacional de Alfabetização na Idade Certa, um dos parceiros do Mec com incentivo e formação continuada para a atuação do professor em sala de aula ainda é pouco para conectar as crianças a alfabetização na idade certa realmente, desse modo encontramos em nossa escola crianças e adolescentes com desajuste em sua faixa etária.

O que vivenciamos de fato são meninos e meninas desmotivados a aprendizagem propostas por um currículo que impõem indicadores muitas vezes desvinculados da individualidade de cada um.

Partindo dessa observação buscamos apresentar um projeto que tem como objetivo motivar alunos e alunas com desnivelamento de faixa etária, a uma aprendizagem significativa, apresentando a esses aplicativos que atendam os indicadores de leitura, escrita e as operações básicas da alfabetização matemática.

Com o uso de tablets, smartphones e similares os alunos terão a oportunidade de utilizar jogos que ajudaram no seu desempenho. Com uso desses aplicativos acreditamos que os alunos sejam motivados a interação, autonomia e superação de desafios propostos em sala de aula, além de despertar para uma rotina que auxilie especificamente na leitura e escrita.

Nossa proposta inicial é acompanhar alunos que se encontram com rendimento comprometido e apresentar aos professores para que eles utilizem em sua rotina se julgarem interessante.

#### **1. Aprendizagem Contemporânea e suas Abordagens teóricas**

As abordagens teórico-pedagógicas estão cada vez mais sendo discutidas e utilizadas para o desenvolvimento de projetos educacionais mediados pelas tecnologias digitais. as reflexões sobre elas nos possibilitam compreender sua

*Isabel Cristina Guerra Alves*  
Campina Grande/Paraíba  
Outubro de 2015



importância e fragilidades para o desenvolvimento de aulas com alto potencial de qualidade e interatividade. Para que possamos empregar tecnologias no cotidiano escolar, é fundamental o domínio dessas informações, para que saibamos utilizá-las de acordo com as especificidades de cada uma e, até mesmo, combinar o melhor de algumas assim alcançando os resultados educacionais almejados.

Apresentamos as abordagens teóricas contemporâneas: Conectivismo, George Siemens (2004) e Stephen Downes (2007) para a era digital; Comunidades da Prática criada por Etienne Wenger (1991); Aprendizagem baseada em problemas (PBL) (2010); Pedagogia de Projetos apontadas por Dewey e Freinet, a mais de 100 anos, além das colaborações de Rousseau, no século XVIII; Aprendizagem Significativa e Mapas Conceituais de Ausubel (1960); Aprendizado Experimental de Rogers - Carl Rogers - no Brasil a partir dos anos 70; Inteligências Múltiplas de Gardner - Howard Gardner década de 1980; Andragogia Martin Knowles (1970 - 1973) e Heutagogia Hase e Kenyon 2000.

Entre as abordagens apresentadas enfatizamos: Conectivismo e a Abordagem Colaborativa.

### **1.1 O Conectivismo**

O Conectivismo reside na ideia de que o conhecimento está distribuído em uma rede de conexões, sendo a aprendizagem a capacidade de construir e circular entre essas redes, como sugere Downes (2007). Para Siemens (2004), o conectivismo compreende que as decisões são baseadas em fundamentos que mudam rapidamente, que as informações são obtidas permanentemente.

Princípios do Conectivismo:

- ✓ A aprendizagem e o conhecimento residem na diversidade de opiniões;
- ✓ A aprendizagem é o processo de conectar diferentes “nós” ou fontes de informação;



- ✓ Aprendemos não apenas com os humanos, o conhecimento pode residir fora do ser humano;
- ✓ A capacidade de aumentar o conhecimento é mais importante que o que já se sabe;
- ✓ É necessário cultivar e manter as conexões para facilitar a aprendizagem contínua;
- ✓ A habilidade para ver as conexões entre os campos, as ideias e os conceitos é primordial;
- ✓ O conhecimento atualizado e preciso é o objetivo de todas as atividades de aprendizagem conectivistas;
- ✓ A tomada de decisões é em si mesma um processo de aprendizagem. Escolher o que aprender e o significado da informação que se adquire é visto através da lente uma realidade em mudança. É possível que uma resposta que se dê hoje a um mesmo problema amanhã, com a nova informação recebida, esteja errada.

## **1.2 Abordagem Colaborativa**

É a Abordagem Colaborativa que consiste minimamente na ideia de que os processos educacionais acontecem quando duas ou mais pessoas participam ativamente, em conjunto, visando uma aprendizagem mútua. Nas abordagens colaborativas em permanente interação todos os participantes, preocupam-se com o seu próprio aprendizado e com a aprendizagem.

Nos anos 1990, os avanços das tecnologias digitais (sobretudo, com a Internet) possibilitaram o uso dessas abordagens em situações de ensino *online*, realizadas em cursos presenciais ou a distância, devido à amplitude de recursos para a interação e a ação colaborativa entre os participantes.

## **2. Pontos positivos e negativos da vida na era da informação**

*Isabel Cristina Guerra Alves*  
Campina Grande/Paraíba  
Outubro de 2015



Os equipamentos eletrônicos (computadores, tablets e smartphones) e a internet modificam nossa vida cotidiana. Essas tecnologias sem dúvida democratizaram o acesso à informação, possibilitando o contato com diversos materiais e fontes de dados diferentes, muitos inacessíveis para a maioria até pouco tempo além de promover e incentivar a autoexpressão e comunicação interpessoal, minimizando a distância entre pessoas e as oportunizando produzir e distribuir conteúdos próprios, na forma de blogs, comentários em redes sociais ou vídeos para sites como o YouTube. Com isso observamos que a internet proporciona um acesso mais direto, praticamente sem intermediários, a um volume cada vez maior de informações e rapidez.

Mesmo com seu grande potencial de empoderamento das pessoas, a revolução da internet podemos encontrar efeitos negativos que necessitam de um olhar diferenciado. É importante considerar ainda as desigualdades em termos do acesso uma inserção ainda incompleta da tecnologia na vida das pessoas. Para essa massa de não conectados, o telefone, a televisão e outros meios de comunicação mais tradicionais ainda são fundamentais. As oportunidades e facilidades prometidas pela internet ainda não atingem essas pessoas, o que pode causar uma grande disparidade, em termos de abundância e intensidade de produção de novas informações na rede mundial de computadores vêm causando outro tipo de desajuste: Por conta da educação e qualificação profissional. Com a velocidade da internet, torna-se muito difícil separar o que é mais relevante e se aprofundar em algum assunto ou discussão, as novidades aparecem em ciclos cada vez mais rápidos, fazendo com que tenhamos que nos atualizar constantemente. Por fim, esse fenômeno influencia também nossas relações pessoais.

Nos tornamos cada vez mais dependentes da conectividade constante, intermediada por equipamentos e tecnologias eletrônicas, ao mesmo tempo em que nos tornamos cada vez menos dispostos e aptos para as interações interpessoais, diretas e ao vivo. Essas questões devem ser levadas a sério, sabendo que o contato físico não pode ser em tempo algum substituído por interação virtual, especialmente no âmbito familiar.

*Isabel Cristina Guerra Alves*  
Campina Grande/Paraíba  
Outubro de 2015

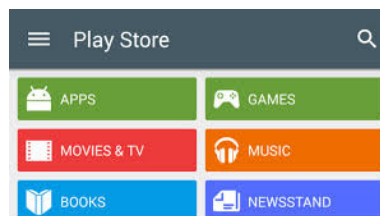


### 3. Google Play Store

Google Play Store é a loja virtual do Android, onde estão disponíveis todos os aplicativos destinados à plataforma. Conhecida anteriormente como Android Market, atualmente a loja conta com bilhões de aplicativos de diversos tipos como jogos, redes sociais, mensageiros, corporativo, entretenimento, navegadores, segurança e fotografia, além da venda e aluguel de filmes online e livros digitais. O serviço permite a instalação de apps remotamente, atualizar automaticamente, avaliar e comentar sobre os aplicativos e sugere novos títulos com base nas suas preferências de apps e jogos. A loja do Android também conhecida por Play Store, permite ao usuário personalizar sua experiência de leitura, compartilhar livros e encontrar diversos e-books do mundo ou assistir aos seus filmes favoritos. A sincronização na nuvem possibilita que o conteúdo esteja disponível na Web e em seus dispositivos Android.

#### 3.1 Baixando um aplicativo em celulares e tablets

O Play Store como é comumente conhecido é a maior loja que possibilita ao usuário buscar e baixar qualquer aplicativo Android em seu dispositivo.



##### 3.1.1 Aplicativos que ajudam no processo de ensino e aprendizagem para alfabetização

#### 3.2 Soletrando 2015



*Isabel Cristina Guerra Alves*  
Campina Grande/Paraíba  
Outubro de 2015



Um jogo que vem com muitas palavras novas, placar online e novo visual, no Soletrando 2015 você deve soletrar corretamente as palavras após ouvi-las. Acumula o máximo de pontos soletrando as palavras e pode colocar o seu nome no placar online semanal com as melhores pontuações de todos os jogadores do Brasil.

### 3.3 ABC Forma palavras



O Escola Games criou este jogo como mais um recurso didático nos Projetos de Alfabetização, pois contribui para o desenvolvimento do ensino e da aprendizagem da leitura e escrita dos pequenos. O desenvolvedor do aplicativo ainda trás objetivos e sugestões de abordagem do mesmo junto as crianças aprendizes.

Dentre outros tantos aplicativos apresentamos outros que nos auxiliam sobre conhecimentos sociais, ciências da natureza e da matemática.

## 4. Diversidades de Aplicativos

### 4.1 Estados e Capitais Brasileiras



Apresenta todos os 26 estados brasileiros (+ o Distrito Federal) de maneira divertida possibilitando o conhecimento de seus nomes, os mapas, as capitais e as bandeiras brasileiras

### 4.2 As tabuadas: as quatro operações matemáticas





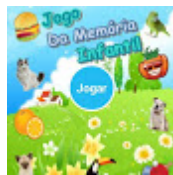
Esse jogo permite que alunos do ensino fundamental melhore sua habilidade, capacidade e velocidade em cálculos matemáticos básicos.

#### 4.3 Meio Ambiente: Separando o Lixo



O Aluno se diverte e aprende a separar o lixo, quais as diferentes lixeiras, para papel, plástico e vidro. Obtém informação disponível para perceber como e porquê se deve fazer a separação do lixo. Além de que este jogo educativo ajuda a desenvolver o espírito cívico e o respeito pelo meio ambiente.

#### 4.4 Frutas



Este aplicativo é um jogo **de memória** que além das imagens trás também o respectivo nome da fruta, tem por objetivo testar a velocidade do seu pensamento e ampliar o raciocínio.

Todos os aplicativos têm suas particularidades para serem baixados, lembramos ainda que o Play Store disponibiliza uma variedade de jogos educativos gratuitos e para versão Android, na língua portuguesa, embora apresente também versões pagas e uma extensa lista de jogos com outros idiomas.





## Metodologia

Nosso projeto está sendo desenvolvido com 10 crianças com idade entre 09 e 15 anos que se encontra com déficit de aprendizagem, inseridos nas turmas de 4º e 5º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal de Ensino Fundamental Tertuliano Maciel, localizada na zona Rural de Queimadas, Em parceria com os pais e professores apresentamos a proposta para que os aplicativos sejam baixados em seus próprios smartphones.

Reigeluth (1996; 1997) in Teorias da Aprendizagem – Senac – EAD 2015 fala sobre as implicações das mudanças da era da informação para as teorias pedagógicas. Nós professores necessitamos orientar os alunos a construir seus próprios conhecimentos, em vez de sermos a única fonte de conhecimentos e direção da aprendizagem na classe.

A priori os alunos são retirados individualmente de sua sala de aula, onde com acompanhamento realizam atividades propostas para seu avanço. Nesta fase de adaptação utilizamos apenas os aplicativos **ABC – Forma Palavras e Tabuada**, que auxilia na alfabetização letramento e alfabetização matemática.

Nossa meta é atender todos os alunos do Ensino Fundamental I juntamente com seus professores de maneira que se torne uma atividade autônoma e permanente.

## Resultados e discussões

O trabalho teve seu início no decorrer deste ano letivo, partindo da necessidade de motivar os alunos a seu desempenho na aprendizagem, tendo em vista sua faixa etária e desinteresse em participar das aulas.

De acordo com Rodriguez (apud Goodyear (2001) um ambiente de aprendizagem como um conjunto complexo de estruturas encadeadas que fornecem o cenário (setting) físico para o trabalho de uma comunidade de aprendizes. Este

*Isabel Cristina Guerra Alves*  
Campina Grande/Paraíba  
Outubro de 2015



cenário pode incluir toda sorte de recursos de aprendizagem, incluindo o que comumente chamamos de hardware e software mas também outros objetos de conhecimentos produzidos pelas interações dos membros das comunidade de aprendizagem, a exemplo dos aplicativos mencionados.

Todos os alunos envolvidos no trabalho demonstram interesse pela participação nas aulas com uso dos aplicativos, aqueles que têm o Android já instalaram os aplicativos em seus aparelhos e apresentam um nível de autonomia progressivo em seu aprendizado.

Em momentos de diálogo e trocas de experiências com mães encontramos uma imensa alegria em perceber que o desempenho de seus filhos tem superado as expectativas apresentadas.

## **Conclusão**

No uso das Tecnologias precisamos considerar técnicas que abranjam o desenvolvimento afetivo, intelectual de competências e de atitudes, não os tornando um recurso comum apenas para transmissão de conhecimento para substituição dos já existentes, a exemplo do quadro-negro.

Haverá necessidades de variar estratégias tanto para motivar o aprendiz, como para responder aos mais diferentes ritmos e formas de aprendizagem (...) não esquecendo que a tecnologia possui um valor relativo, tendo importância quando é aplicada para facilitar o alcance dos objetivos (MASSETO, 2000, p. 144)

Mediante essa afirmação podemos repensar nossa prática para uma atuação dinâmica de interatividade, considerando que “o professor é um eterno aprendiz”.

O novo processo escolar não exige apenas reorganização política, exige acima de tudo mudanças nos métodos pedagógicos, como nos orienta (KENSKI, 2007, p.102-104), “as mais modernas tecnologias de informação e comunicação exigem uma reestruturação ampla dos objetivos de ensino e aprendizagem”, sabendo que as maiores dificuldades dos professores brasileiros estão em saber lidar pedagogicamente com os alunos.

*Isabel Cristina Guerra Alves*  
Campina Grande/Paraíba  
Outubro de 2015



Os aplicativos desenvolvidos nesses últimos tempos são mídias digitais da comunicação e informação e vem diretamente a auxiliar nossa prática em sala de aula.

Convém a nós professores incluir no nosso planejamento momentos de interação com uso desses aplicativos, já que os alunos utilizam essas tecnologias com facilidade e permanência.

Com a aplicabilidade dos aplicativos ABC – Forma Palavras e Tabuada, podemos concluir que o ensino se dá com uma autonomia permanente, e o professor passa a ser um parceiro no desempenho da aprendizagem, os alunos aprendem pelos seus próprios caminhos e nós passamos a monitorar esse aprendizado.

## Referências

KENSKI, Vani Moreira. Educação e Tecnologias: O novo ritmo da informação. São Paulo: Papirus, 2007

MORAN, José Manoel, MASETTO, Marcos e BEHRENS, Marilda. *Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica*. São Paulo. Papirus: 2000.

MORIN, Edgar. *Os Sete Saberes necessários à educação no Futuro* Trad. São Paulo: Cortez, 2001.

REIGELUTH, C. M. **A new paradigm of ISD?** Educational Technology. V. 36. N. 3. New Jersey: Englewood Cliffs, 1996.

RODRIGUEZ, Isabel. Teoria x EaD x Tempos. Velozes Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância, São Paulo, Janeiro. 2005