



# ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NO USO DAS TECNOLOGIAS

Danielle de Nazaré Lopes Cunha <sup>1</sup>  
Paloma Antônia Ferreira <sup>2</sup>

## RESUMO

O referido trabalho tem o objetivo de compreender e utilizar nos planejamentos das aulas o uso do tema design instrucional e as tecnologias da educação, buscando implicações pedagógicas importantes para o ensino e aprendizagem relacionadas a alfabetização e letramento no âmbito do Ensino Fundamental I. Considerando o objetivo geral que interliga ao processo de compreensão das crianças: Ensinar o educando a ler e escrever, adquirindo habilidades no campo da leitura e escrita por meio do uso das tecnologias, com promoção ao desenvolvimento da imaginação e ao prazer na leitura e tudo que a abrange. Na elaboração de atividades sobre o plano de aula e o uso das ferramentas tecnológicas, observamos que a sua aplicação possibilita o ensino interativo, raciocínio lógico, a criatividade, autonomia, rompendo com o aprendizado tradicional, trazendo praticidade e experiências consideráveis acerca da temática, e de grande utilidade na contemporaneidade. Em termos de aprendizados no uso da tecnologia, podemos destacar a gamificação onde as crianças adquirem diversidades de saberes e são constantemente impulsionados ao aprendizado lúdico, divertido, gamificado mas com intencionalidade no processo de alfabetização e colaboração em sala de aula e também em casa com a família. Partindo desse pressuposto em trabalhar a memória, o foco e a motivação, o presente planejamento além de gamificação, o uso dos slides e vídeos na plataforma do Youtube, colaboram para um aprendizado engajado nas experiências alfabetizadoras. Dessa forma, após o uso e apresentação de algumas tecnologias e o acesso ao design instrucional, evidenciaram-se amplos significados relativos à alfabetização, a aquisição de conceitos no letramento e a consciência concernente às tecnologias.

**Palavras-chave:** Tecnologias da Educação, Alfabetização, Gamificação, Design Instrucional, Ferramentas de Ensino.

## INTRODUÇÃO

A aquisição das habilidades fundamentais de leitura e escrita, essenciais para o desenvolvimento cognitivo e social, representa um ponto importante na vida de uma criança. A alfabetização desempenha um papel crucial nesse marco, ao proporcionar o processo de adquirir tais habilidades fundamentais para se compreender o mundo. Nesse contexto, as tecnologias desempenham um papel significativo ao favorecer uma série de benefícios para a alfabetização e letramento. Por meio da integração de recursos e ferramentas interativas, é possível estabelecer conexões que tornam o processo de

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Pará-UFGPA, danielle.lopes@iced.ufpa.br;

<sup>2</sup> Graduanda pelo Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Pará -UFGPA, fpaloma620@gmail.com.



aprendizado muito mais envolvente e cativante para as crianças. Através de apps, jogos educacionais, plataformas online e outros recursos digitais, é viável desenvolver vivências de aprendizagem divertidas e gamificadas, que despertam o interesse e a motivação dos estudantes. Com essa abordagem, a alfabetização se torna um processo mais agradável, contribuindo para a construção de uma relação positiva com a leitura e a escrita desde a mais tenra idade.

Além disso, as tecnologias proporcionam acesso a uma infinidade de recursos educacionais, como livros digitais, vídeos, áudios e atividades interativas. Isso amplia o repertório de leitura das crianças, permitindo que elas explorem diferentes gêneros literários, temas e perspectivas. O acesso a materiais variados enriquece o aprendizado, promovendo a compreensão de diferentes contextos e estimulando a curiosidade intelectual e o diálogo em sala de aula.

O avanço das tecnologias tem transformado significativamente a forma como aprendemos e ensinamos, especialmente no contexto educacional. No processo de alfabetização e letramento, a utilização de recursos como YouTube, aplicativos como Canva, Kahoot, Design Instrucional e o aplicativo EduEdu-Todos Podem Ler tem se mostrado propícios ao criar uma experiência lúdica e gamificada, potencializando o aprendizado no Ensino Fundamental I.

Este artigo é fruto da combinação de pesquisa bibliográfica e de campo, baseando-se nas obras de Corbellini (2012), Busarello (2014), Pechansky (2016), Santos (2020), Kenski (2012), Filatro (2004) e nos Parâmetros Curriculares Nacionais (2001). Essa abordagem teórica e metodológica foi adotada como resultado do planejamento e das intervenções realizadas na disciplina de Tecnologias e Educação, pertencente ao curso de licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Pará. Com o objetivo de criar, experimentar e aprofundar a temática abordada, foram sugeridas práticas educativas no plano de aula, visando ampliar os horizontes de aprendizagem dos alunos, promover uma reflexão sobre a prática pedagógica e estabelecer um ambiente de sala de aula produtivo.

## **GAMIFICAÇÃO TECNOLÓGICA: EXPLORANDO O PODER DAS TECNOLOGIAS NA ALFABETIZAÇÃO**

Ser capaz de ler e escrever é um processo de extrema importância para todas as crianças. Neste sentido, é fundamental proporcionar um ensino adequado e enriquecedor, repleto de conhecimento e inovações, que resultem numa efetiva aquisição da leitura e escrita. Na busca por novas abordagens e métodos, o uso das tecnologias assume um papel de destaque, alinhado com os Parâmetros Curriculares Nacionais:

“A tecnologia é um instrumento capaz de aumentar a motivação dos alunos, se sua utilização estiver inserida num ambiente de aprendizagem desafiador. Não por si só um elemento motivador. Se a proposta de trabalho não for interessante, os alunos rapidamente perdem a motivação” (BRASIL, 2001, p. 10).

É importante compreender que a tecnologia por si só não é um elemento motivador. Ela se torna eficiente quando é utilizada de forma adequada, proporcionando uma proposta de trabalho interessante e relevante para os alunos, tendo em vista que a escola esteja



preparada com tais recursos, para as crianças e também seus professores. Seguindo uma abordagem integradora que venha romper com as atividades tradicionais de alfabetização, utilizando-se o uso estratégico da tecnologia para transformar um ambiente de aprendizagem estimulante. As tecnologias interativas, como aplicativos educativos, jogos digitais e recursos multimídia, têm o potencial de engajar os alunos de maneiras únicas. Através de atividades intercaladas e lúdicas, as crianças podem desenvolver habilidades de leitura e escrita de forma divertida e envolvente. Isso pode aumentar sua motivação, pois eles se sentem mais conectados ao conteúdo e têm a oportunidade de explorar conceitos de maneiras diferentes.

A construção dessa motivação se dar com planejamento e na aprendizagem com intencionalidade que se espera em obter, sempre pensando na perspectiva da criança e na flexibilidade no qual irá se adequar no uso das tecnologias, conforme afirma Corbellini:

“Muito se debate sobre o uso das tecnologias na área da educação. Um dos pontos é como estas podem acrescentar à área, modificando concepções que se encontram em prática há muito tempo. Apontamos que as tecnologias contribuem, servindo de subsídios para a educação, como meio de interações, acesso à diversidade de saberes, instantaneidade dos mesmos, acesso às pesquisas, redes de colaboração e outros. Ou seja, ela pode ser importantes ferramentas auxiliares para incrementar o processo de aprender” (CORBELLINI, 2012, p. 3).

O autor está discutindo a importância do uso das tecnologias na área da educação. Ele ressalta que as tecnologias podem trazer benefícios significativos para a educação, modificando concepções e práticas que estão em vigor há muito tempo. Ele menciona que as tecnologias podem servir como subsídios para a educação, oferecendo meios de interação entre alunos e professores. Além disso, elas proporcionam acesso a uma diversidade de conhecimentos, possibilitando o aprendizado de diferentes áreas do saber de forma mais ampla e abrangente. Outro ponto destacado é a instantaneidade dos conhecimentos proporcionada pelas tecnologias. Com a internet e outras ferramentas digitais, é possível ter acesso imediato a informações, pesquisas e recursos educacionais, o que agiliza o processo de aprendizagem e facilita o acesso a conteúdos atualizados.

Trazendo para o uso na alfabetização, podemos destacar que as tecnologias podem desempenhar um papel fundamental ao acrescentar recursos e possibilidades que complementam e enriquecem o processo de aprendizagens significativas para socializar o percurso no Ensino Fundamental I. Corbellini conclui afirmando que as tecnologias podem ser importantes ferramentas auxiliares para incrementar o processo de aprendizagem. Elas proporcionam recursos e possibilidades que complementam e enriquecem o trabalho pedagógico, tornando-o mais dinâmico, atrativo e eficiente.

Dessa forma, o uso das tecnologias na educação pode trazer benefícios significativos, contribuindo para a transformação e melhoria das práticas educacionais, oferecendo acesso a uma diversidade de conhecimentos, promovendo a instantaneidade das informações, possibilitando o estabelecimento de redes de colaboração entre os professores e a família, servindo como ferramentas auxiliares para o processo de aprendizagem.

No que se refere ao uso da tecnologia para aprendizado, destaca-se a gamificação, onde as crianças adquirem uma variedade de conhecimentos e são incentivadas de forma



constante a aprender de forma lúdica, divertida e com gamificação, mas com um propósito no processo de alfabetização e colaboração na sala de aula e também em casa com a família. Esse método pode ser utilizado nas escolas, adaptado para cada criança e suas dificuldades. De acordo com Busarello et al. (2014), a gamificação pode ser definida como:

Entende-se que gamificação parte do conceito de estímulo à ação de se pensar sistematicamente como em jogo, com o intuito de se resolver problemas, melhorar produtos, processos, objetos e ambientes com foco na motivação e no engajamento de um público determinado. O jogo, sendo uma forma de narração, explora experiências, e estas são fundamentais para a construção do conhecimento dos sujeitos (BUSARELLO et al, 2014, p. 34).

Segundo Busarello, a gamificação consiste em pensar sistematicamente como em um jogo, com o objetivo de resolver problemas, melhorar produtos, processos, objetos e ambientes. Essa abordagem busca estimular a participação ativa dos indivíduos, tornando as atividades mais atrativas e envolventes. O autor menciona que o jogo, como uma forma de narração, explora experiências que são fundamentais para a construção do conhecimento dos sujeitos. Isso significa que quando as pessoas estão imersas em uma experiência de jogo, elas têm a oportunidade de experimentar, testar hipóteses, enfrentar desafios e aprender de forma mais significativa.

No contexto da alfabetização, seguindo o uso da gamificação como um estímulo à pensar, podemos utilizar o Kahoot como um jogo através de sua plataforma interativa que permite criar questionários, quizzes e desafios para os alunos. Ele é projetado para ser jogado em sala de aula, onde os alunos respondem às perguntas em tempo real usando seus dispositivos eletrônicos. A plataforma oferece uma experiência lúdica e competitiva, motivando os alunos a participarem ativamente das atividades de alfabetização.

Desse modo podemos utilizar o Kahoot na alfabetização, como um jogo, podendo ser uma estratégia eficaz para engajar os alunos, promover a participação ativa e tornar o processo de aprendizagem mais motivador e divertido. Através do jogo, os alunos podem explorar e construir o conhecimento de forma mais dinâmica e envolvente. Além disso, o feedback imediato fornecido pela plataforma auxilia no acompanhamento do progresso individual e coletivo.

Outra possibilidade que pode articular a construção de significados na alfabetização é o planejamento com o YouTube, por exemplo, oferecer uma vasta gama de recursos audiovisuais que podem ser explorados de forma educativa, que esteja nos interesses da aprendizagem esperada. Canais educacionais e vídeos interativos podem ser utilizados para envolver as crianças em atividades de leitura, escrita e compreensão de texto de maneira dinâmica e atrativa. Além disso, essa plataforma permite o acesso a diferentes narrativas, culturas e perspectivas, enriquecendo o repertório cultural dos alunos. O uso dos slides e vídeos na plataforma do Youtube, colaboram para um aprendizado engajado nas experiências alfabetizadoras.

A plataforma YouTube traz uma aprendizagem mais ativa, o aprendizado por meio de sons e imagens permite uma melhor assimilação das informações, uma melhor concentração, novas interações sociais e dinamismo nas aulas, resultando em elogios na maneira como as aulas são apresentadas em vídeos (PECHANSKY, 2016).



Essas estratégias são de construção de prática pedagógica em sala de aula, oferecendo um ambiente rico em conhecimento, socialização e inúmeras descobertas, não podemos deixar de mencionar o uso do design instrucional como auxílio no planejamento do professor, como complementa Santos, “O uso das tecnologias pode repercutir de maneira positiva na educação, desde que seja utilizada com um objetivo e de forma estruturada, onde todos possam usufruir e contribuir para o processo de ensino e aprendizagem” (SANTOS et al., 2020, p.04). A necessidade de refletir e buscar essas abordagens eficazes e com direcionamento objetivo, pode proporcionar nas aulas mediação e experimentação que favorecem a construção contínua de novos aprendizados, assim é o Design instrucional “o processo sistemático e reflexivo de traduzir princípios de cognição e aprendizagem para o planejamento de materiais didáticos, atividades, fontes de informação e processos de avaliação” (Smith e Ragan, 1999). No qual ajuda a desenvolver uma aula com análise, planejamento, desenvolvimento, implementação e avaliação, recursos necessários à prática de alfabetização e letramento.

Quando olhamos para essas tecnologias, se amplia as possibilidades de ganhos em sala de aula, como também o uso do aplicativo Canva que permite apresentação da aula de uma maneira criativa, colorida, e envolvente, otimizando de forma gratuita as experiências de maneira organizada com resultados positivos.

O Canva, por sua vez, é uma ferramenta de design gráfico intuitiva que possibilita a criação de materiais didáticos personalizados e visualmente atraentes. Com recursos visuais e interativos, os educadores podem desenvolver atividades de alfabetização que estimulam a criatividade e a expressão dos alunos. O Canva também oferece a oportunidade de compartilhar e colaborar em projetos, incentivando o trabalho em equipe e a construção coletiva do conhecimento.

Outra sugestão é o aplicativo EduEdu-Todos Podem Ler é uma ferramenta que utiliza o design instrucional para oferecer recursos e atividades adaptativas no processo de alfabetização. Com uma abordagem personalizada e interativa, o aplicativo permite que cada aluno avance em seu próprio ritmo, recebendo suporte e feedback individualizado. A gamificação presente no EduEdu-Todos Podem Ler torna a alfabetização uma jornada divertida e desafiadora, incentivando a persistência e a superação de obstáculos. Considerando a riqueza dessas tecnologias, e a sua integração no planejamento do educador no processo de alfabetização e letramento, enfatizamos que pode proporcionar uma abordagem inovadora e motivadora para os alunos. Ao criar experiências lúdicas e gamificadas, os educadores ampliam as possibilidades de engajamento e aprendizagem das crianças. Nesse sentido, o planejamento pedagógico e as intervenções propostas têm como objetivo criar um ambiente de sala de aula proveitoso, que estimule o interesse, a participação ativa e a reflexão sobre a prática pedagógica, contribuindo assim para o sucesso acadêmico dos alunos no Ensino Fundamental I.

## **EXPLORANDO RESULTADOS E DISCUSSÕES: UMA JORNADA DE APRENDIZADO COM GÊNEROS TEXTUAIS E TECNOLOGIAS NA SALA DE AULA**

Durante as aulas da disciplina de Tecnologias da Educação, foi proposto que criássemos um plano de aula com uma Metodologia Inovadora utilizando as tecnologias discutidas



para depois apresentar em formato de aula para turma, assim elaboramos um plano de aula para o Ensino Fundamental I.

Com o objetivo de promover uma abordagem dinâmica e envolvente optamos pelo ensino de gêneros textuais, na disciplina de Língua Portuguesa, voltado para alunos do 1º ano do Ensino Fundamental. Nessa proposta, utilizamos recursos tecnológicos para enriquecer o aprendizado e estimular a participação ativa dos estudantes.

A metodologia adotada incluiu a exposição de conteúdos por meio de slides criados no aplicativo Canva, explorando parlendas, rimas e cantigas de roda. Além disso, utilizamos vídeos disponíveis no YouTube para complementar as explicações. Para avaliar o conhecimento adquirido, aplicamos um questionário interativo no aplicativo Kahoot, com sete perguntas relacionadas ao tema abordado. Por fim, apresentamos o aplicativo EduEdu, que proporciona atividades lúdicas para o desenvolvimento da consciência fonológica e do repertório de formação de palavras, contribuindo para o processo de alfabetização e leitura.

Essa metodologia requer duas aulas de 60 minutos cada e acesso à internet. É importante ressaltar que a atenção das crianças, seu contexto e compreensão linguística são focos centrais durante o processo de ensino. Além disso, o design instrucional foi utilizado para estruturar a aula de forma objetiva e clara, garantindo que os objetivos fossem alcançados, sendo de grande reflexão para as nossas práticas e elaboração. Sobre este ensaio de aula, tivemos considerações importantes analisadas durante o seu processo de criação e apresentação, revelando a importância de preparo prévio no trabalho realizado.

Antes de iniciar as aulas, é necessário verificar a funcionalidade da internet, bem como a disponibilidade e funcionamento adequado dos aplicativos e plataformas utilizados, como Kahoot, Canva e YouTube. Vale ressaltar que o aplicativo EduEdu está disponível apenas para dispositivos Android. O local ideal para a realização das aulas é o laboratório de informática, mas é possível adaptar o conteúdo para ser ministrado na sala de aula, utilizando recursos como projetor e datashow. Também é possível direcionar atividades para serem realizadas em casa, utilizando tablets e celulares, sempre com a orientação e organização do professor.

Os resultados obtidos com essa metodologia foram surpreendentes para nós como futuras professoras. Pois aprendemos que as aulas se tornam mais interessantes e eficientes, quando há coletividade, objetivo e conhecimento da proporção do significado para o dia a dia das crianças. A abordagem lúdica e flexível, com o uso de músicas, imagens e jogos, estimula o prazer pelo estudo e pela construção coletiva do conhecimento. Além disso, promove confiança, acolhimento e quebra da rotina em sala de aula. Nas imagens a seguir, é possível observar como as tecnologias se tornam instrumentos favoráveis ao desenvolvimento educacional, auxiliando o professor na organização de metas e avaliações, mudando a forma de ensinar como discute Kenski:

Um saber ampliado e mutante caracteriza o estágio do conhecimento na atualidade. Essas alterações refletem-se sobre as tradicionais formas de pensar e fazer educação. Abrir-se para as novas educações, resultantes de mudanças estruturais nas formas de ensinar e aprender possibilitadas pela

atualidade tecnológica, é o desafio a ser assumido por toda a sociedade. (KENSKI, 2012, p. 41).

Figura 1 – Apresentação de aula em Tecnologia da Educação



Fonte: De autoria própria (2022).

Na perspectiva de inovar a aula e enriquecer o ambiente escolar com experiências organizadas pedagogicamente, utilizamos diversas estratégias para promover uma aprendizagem significativa. Na sala de aula, organizamos materiais como histórias e bonecos, e montamos um varal de letras para auxiliar no reconhecimento e associação das letras com os nomes dos alunos. Além disso, introduzimos os ursos como auxiliares da escrita espontânea, relacionando-os com o tema dos gêneros textuais e criando brincadeiras com nomes como ovelha, caranguejo e elefante rosa. Utilizamos a plataforma Canva de forma lúdica para apresentar o tema da aula, despertando o interesse dos alunos. Para trabalhar a alfabetização e letramento, exploramos diferentes textos por meio de slides, incluindo cantigas de roda, rimas e parlendas. Também incorporamos a musicalidade na aprendizagem, utilizando vídeos do YouTube e, ao final do conteúdo, introduzimos o uso de jogos educativos como o EduEdu e o Kahoot.

Por meio destas estratégias, buscamos atingir os seguintes objetivos: estimular os alunos a declamar parlendas e rimas com fluidez, desenvolver habilidades musicais por meio das cantigas de roda e enriquecer o repertório de palavras. Essas práticas estão alinhadas com as competências estabelecidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), mais precisamente as seguintes competências: (EF01LP12) Identificar fonemas em palavras de uso frequente e em outras palavras conhecidas, mesmo que apresentem irregularidades na escrita. (EF12LP01) Ler com precisão palavras novas ao decodificar, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, através da memorização. (EF12LP03) Copiar breves textos, preservando suas características e consultando o texto sempre que surgirem dúvidas em relação à sua composição gráfica, espaçamento entre palavras, grafia das palavras e pontuação.

Figura 2- O aplicativo EduEdu-Todos podem aprender



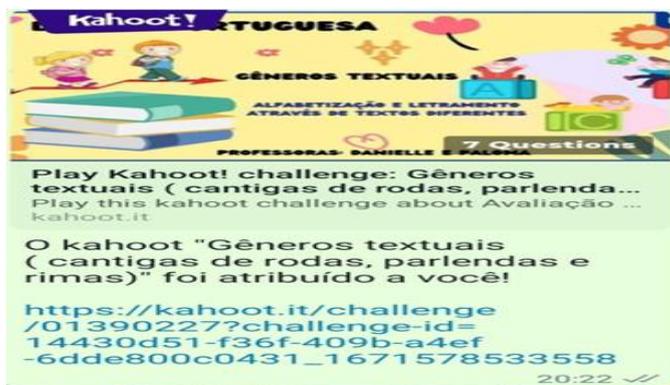
Fonte: Google Play

O aplicativo EduEdu-Todos podem aprender desempenha um papel fundamental no processo educacional, proporcionando uma série de benefícios tanto para os alunos quanto para os professores. Sua importância reside na capacidade de oferecer um ambiente lúdico e interativo, que estimula o aprendizado de forma personalizada e inclusiva. Uma das principais vantagens do EduEdu é a sua capacidade de promover a consciência fonológica e o repertório de formação de palavras. Por meio de atividades divertidas e desafiadoras, o aplicativo auxilia no desenvolvimento das habilidades linguísticas das crianças, contribuindo para o processo de alfabetização e leitura.

Além disso, o EduEdu permite que os alunos aprendam de forma autônoma e independente. Com uma interface intuitiva e recursos interativos, o aplicativo estimula a curiosidade e a exploração, incentivando os estudantes a se envolverem ativamente no processo de aprendizagem.

O uso do tema "Gêneros textuais no Kahoot com perguntas sobre cantigas de roda, parlendas e rimas" no aplicativo Kahoot traz uma série de reflexões sobre a importância desses elementos na formação linguística e cultural das crianças.

Figura 3- Kahoot : Avaliação de Gêneros textuais



Fonte:Kahoot! (2022)



Fonte: Kahoot! (2022). Disponível em: [https://kahoot.it/challenge/01390227?challenge-id=14430d51-f36f-409b-a4ef-6dde800c0431\\_1671578533558](https://kahoot.it/challenge/01390227?challenge-id=14430d51-f36f-409b-a4ef-6dde800c0431_1671578533558). Acesso em: 13 nov. 2023.

Primeiramente, é fundamental reconhecer que cantigas de roda, parlendas e rimas são gêneros textuais presentes na cultura popular, transmitidos de geração em geração. Ao incluir perguntas sobre esses temas no Kahoot, estamos valorizando e preservando essa rica tradição oral, permitindo que as crianças tenham contato com essas manifestações culturais desde cedo. Além disso, o uso do Kahoot como plataforma de perguntas e respostas traz uma abordagem interativa e divertida para o ensino dos gêneros textuais. As crianças são estimuladas a participar ativamente, testando seus conhecimentos e competindo de forma saudável com os colegas. Essa dinâmica lúdica torna o aprendizado mais envolvente e prazeroso, despertando o interesse dos alunos pelo tema.

Quanto mais o professor se interesse, aprenda, participe, tenha conhecimento crítico, mais abre espaço para dizer o que quer em tecnologia educacional. Ele não é apenas um consumidor, mas um produtor. Ele terá condição de usar o leque de tecnologias disponíveis para os diferentes tipos de ensino. O professor não deve apenas se apropriar da tecnologia, deve criar. As pessoas precisam saber usar para criticar, não ter medo, conhecer e enfrentar para poder vir a ditar o destino das aplicações. Principalmente com a internet, que é um caminho de mão dupla, no qual o professor e os alunos também se colocam (FILATRO, 2004, “on-line”).

Nesse sentido, como dialoga Filatro (2004) o professor é um produtor e criador de possibilidades na educação, e para isso acontecer de uma maneira participativa e intencional, primeiro ele precisa aprender, e começar pelo uso do YouTube pode ser uma peça chave para seu planejamento, pois essa plataforma desempenha um papel fundamental na alfabetização e letramento, ao disponibilizar vídeos de rimas e parlendas que ajudam a desenvolver a compreensão de diferentes gêneros textuais desde a infância. Através de canais educativos, as crianças podem ter acesso a uma variedade de conteúdos que estimulam a leitura, a escrita e a compreensão textual de forma lúdica e prazerosa. Na perspectiva aqui colocada, o design instrucional das aulas sobre gêneros textuais se tornou essencial aprendizado para garantir a efetividade do ensino. É necessário planejar e organizar as atividades de forma a proporcionar experiências significativas para os alunos, promovendo a reflexão e a produção de textos de forma adequada e contextualizada. Ao utilizar recursos audiovisuais, como vídeos e apresentações, é possível enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, proporcionando diferentes estímulos e promovendo a conexão entre a teoria e a prática. Além disso, o design instrucional na educação infantil deve ser considerado ao utilizar essas tecnologias, garantindo que o conteúdo seja apresentado de forma clara, organizada e atraente. O design instrucional em conjunto com o letramento digital pode potencializar o aprendizado das crianças, tornando o processo mais eficaz e significativo.

Assim sendo, é essencial que os educadores estejam capacitados a aproveitar ao máximo as capacidades dessas tecnologias, assegurando que as crianças recebam uma educação abrangente e estejam prontas para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo. A utilização adequada dessas ferramentas pode incentivar a

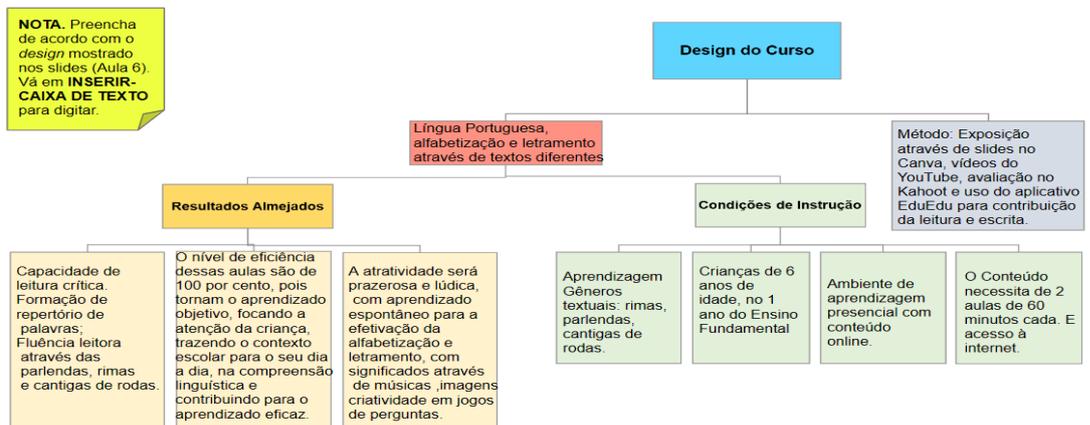
criatividade, o pensamento reflexivo e a independência dos estudantes, preparando-os para uma existência de aprendizado contínuo.

Figura 4- Parlendas na plataforma do Youtube



Fonte: [https://youtu.be/cqp4N\\_Hqxvs](https://youtu.be/cqp4N_Hqxvs)

Figura 5- Design Instrucional da aula Gêneros Textuais



Fonte: <https://docs.google.com/presentation/d/11YAPEZ4HX5A6SICVX1Fe4JgTtOQm9PCJ5U-TMWKNsvM/edit?usp=drivesdk>

## O PODER TRANSFORMADOR DAS TECNOLOGIAS NA ALFABETIZAÇÃO: CONSIDERAÇÕES FINAIS SOBRE A RELEVÂNCIA DAS FERRAMENTAS EDUCACIONAIS



Ao longo desse processo, adquirimos aprendizados significativos e relevantes sobre as tecnologias e o design instrucional, o que nos permitiu simplificar, tornar alegre e divertida a nossa prática pedagógica, mantendo todos os conteúdos necessários. É importante ressaltar que as orientações nos ajudaram a organizar de forma mais eficiente os conteúdos trabalhados e a adquirir conhecimentos sobre as tecnologias e seu funcionamento, contribuindo de maneira pertinente para o nosso desenvolvimento profissional. Como futuras profissionais, pretendemos compartilhar as experiências vivenciadas e destacar para nossos colegas a importância do uso das tecnologias e do design instrucional com fins pedagógicos, pois eles oferecem práticas inovadoras, facilitadoras e potencializam o processo de ensino e aprendizagem. Com esta abordagem os alunos têm a oportunidade de explorar diferentes aspectos desses gêneros textuais, compreendendo sua origem, contexto histórico e influência na sociedade, ampliando sua visão de mundo e enriquecendo seu repertório linguístico.

Com o auxílio dessas tecnologias, é possível criar atividades personalizadas e adaptadas às necessidades individuais de cada estudante, promovendo assim a inclusão e a diversidade comprometida com a qualidade do ensino da alfabetização. Outro aspecto relevante é que as tecnologias nesse ambiente possibilitam a integração de diferentes linguagens, como a visual, a sonora e a verbal, ampliando as possibilidades de comunicação e expressão dos alunos. Isso contribui para que eles desenvolvam habilidades multilaterais, ou seja, sejam capazes de ler, escrever e interpretar diversos tipos de textos em diferentes contextos. Além disso, essas tecnologias permitem a conexão com o mundo exterior, expandindo os horizontes dos alunos. Através da internet, por exemplo, é possível acessar diferentes fontes de informação e estabelecer contato com pessoas de diferentes lugares e culturas, enriquecendo assim o processo de aprendizagem e promovendo a construção de conhecimento colaborativo. Por fim, é importante pontuar que as tecnologias e as ferramentas educacionais não substituem o papel do professor, mas sim ampliam suas possibilidades de atuação. O educador deve ser o mediador nesse processo, orientando e promovendo reflexões sobre o uso adequado das tecnologias, ensinando os alunos a serem críticos e éticos em sua interação com o mundo digital. Diante disso, podemos afirmar que o poder transformador das tecnologias na alfabetização é inegável. Elas trazem inúmeras possibilidades de aprimoramento da prática pedagógica, tornando-a mais dinâmica, interativa e contextualizada. Portanto, é fundamental que os profissionais da educação estejam abertos e preparados para explorar as potencialidades dessas ferramentas, buscando sempre aprimorar a qualidade do ensino e proporcionar uma alfabetização efetiva e significativa para seus alunos.

## REFERÊNCIAS

BUSARELLO, R. I. ULBRICHT, V. R. FADEL, L. M. **A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional.** In: A gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300p.

BRASIL, Secretária de Ciências e Tecnologias. **A política brasileira de ciências e tecnologias.**

Disponível em: [portal.mec.gov.br/seb/arquivo/pdf/livro01/pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivo/pdf/livro01/pdf). Acesso em 20 dez. 2022.



CORBELLINI, Silvana. **A construção da cidadania via cooperação na educação a distância.** In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA (SIED), 2012, São Carlos, SP; ENCONTRO DE PESQUISADORES EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA (EnPED), 2012, São Carlos, SP. Anais ... São Carlos: UFSCAR, 2012. Disponível em: <<http://sistemas3.sead.ufscar.br/ojs/Trabalhos/59-897-1-ED.pdf>>. Acesso em: 20 dez. 2022.

CUNHA, Danielle de Nazaré Lopes. Design Instrucional para completar. 25 nov. 2022. Apresentação do Google Slides. Disponível em: <https://docs.google.com/presentation/d/1TyAFEz4Hx5X6SlCvXIFe4jgrroQm9PCJ3U-TMWKNsvM/edit?usp=sharing>. Acesso em: 14 nov. 2023.

CANVA. Gêneros Textuais. 25 nov. 2022. Imagem online. Disponível em: [https://www.canva.com/design/DAFS553-MNE/KJk7Gf8r1v6Ih78N6KO6mg/edit?utm\\_content=DAFS553-MNE&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFS553-MNE/KJk7Gf8r1v6Ih78N6KO6mg/edit?utm_content=DAFS553-MNE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton). Acesso em: 14 nov. 2023.

EDUEDU: Alfabetização sem dificuldades. 2020. Disponível em: <https://www.eduedu.com.br/>. Acesso em: 20 dez. 2022.

FILATRO, Andrea. Pesquisa Educação – É importante planejar aulas com tecnologia. Entrevista cedida a Renata Aquino Ribeiro. Yahoo, 2004. Disponível em: <<http://pesquisaeducacao.wordpress.com/2006/08/14/e-importante-planejar-aulas-com-tecnologia/>>. Acesso em: 16 nov. 2023.

PECHANSKY, Rafaela. O YouTube como plataforma educacional: reflexões acerca do canal Me Salva. Disponível em: <http://www.portalintercom.org.br/anais/sul2016/resumos/R50-0123-1.pdf> . Acesso em: 20 dez. 2022.

Smith, P.L., & Ragan, T.J. (1999). Instructional design. (2nd ed.). Toronto: John Wiley & Sons.

SANTOS, Vanide A. Dos; DANTAS, V. R.; GONÇALVES, A. B. V.; HOLANDA, B. M. W. BARBOSA, A. A. G. **O uso das ferramentas digitais no ensino remoto acadêmico: desafios e oportunidades na perspectiva docente.** VII Congresso Nacional de Educação (CONEDU), Maceió, Alagoas, 2020.

KENSKI, Vani Moreira. Tecnologias e ensino presencial e a distância. 9. ed. São Paulo: Papirus, 2012.