

ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: AS CONTRIBUIÇÃO DO APLICATIVO EDUEDU NO CICLO DE ALFABETIZAÇÃO DO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Raissa Mikaelly Souza da Silva ¹

RESUMO

Vivemos em uma era de tecnologia em constante mudança, dispositivos eletrônicos como computadores, tablets e celulares estão cada vez mais modernos. Dessa forma, as tecnologias digitais possuem uma riqueza de ferramentas que podem contribuir com as atividades de ensino, e podem ser usados de diversas formas para tornar a sala de aula mais envolvente e menos monótona, fazendo com que os alunos se interessem mais porque é atrativo e que faz parte do seu dia a dia. Diante da realidade atual de que a tecnologia é parte integrante da educação, surge a necessidade de superar barreiras e buscar subsídios para uma educação mais efetiva. Dessa forma, o estudo discute a importância do aplicativo EduEdu, no ciclo de alfabetização nas séries iniciais, trazendo uma metodologia inovadora, lúdica, didática e atrativa. Nesse contexto, realizou-se uma pesquisa bibliográfica, de natureza básica, pautada nos pressupostos de uma pesquisa exploratória e qualitativa, quantitativa e seu instrumento de coleta de dados foi um questionário para professores do ensino fundamental. A pesquisa foi embasada pelos os autores Almeida (2005), Freire (1996), Soares (2004), Silva (2009), entre outros. Por fim, foi possível concluir, que o uso do aplicativo EduEdu, no processo de ensino e aprendizagem pode se tornar participativo, dinâmico, cativante e envolvente fazendo com que os alunos se encontrem nesta fase comunicativa e ativa da construção de saberes junto com os professores.

Palavras-chave: EduEdu, Alfabetização, Tecnologia, Educação, Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

O século XXI trouxe grandes mudanças à sociedade e todas as estruturas sociais sofreram algumas alterações. A transformação mais significativa é a ascensão das tecnologias digitais, que revolucionaram a forma como nos organizamos, interagimos e nos posicionamos no mundo social e profissionalmente. Com a ajuda destas novas tecnologias, todo o processo de interação social enveredou pelo caminho da inovação, e a comunicação, o diálogo e as relações interpessoais quebraram as limitações da proximidade física e geográfica, facilitando não só o processo de comunicação, mas também o produção de conhecimento.

A questão central visa contrapor os métodos tradicionais de ensino, nos quais os alunos são apenas destinatários do conhecimento. Com o aplicativo EduEdu, o processo de

¹ Pós Graduada do Curso de Psicopedagogia e Educação Infantil – Faveni - RN, raissamikaelly013@gmail.com;

alfabetização pode se tornar interativo, permitindo que as crianças nesta fase participem ativamente da construção do conhecimento junto com seus professores. Nesse sentido, surgem as questões norteadoras como o aplicativo Edu Edu pode contribuir para facilitar no processo de alfabetização?

A partir deste entendimento inicial, as escolas, como principais promotoras da formação de uma sociedade dominante, deparam-se com alunos habituados a utilizar diversas interfaces tecnológicas existentes no cotidiano, pelo que os métodos de ensino mudam naturalmente. À medida que o mundo digital da sociedade muda, também muda a aprendizagem em sala de aula e a aprendizagem em sala de aula.

Neste contexto, o processo de alfabetização torna-se muito importante, envolvendo não apenas a decodificação de letras e números, mas também a leitura do mundo. Utilizando as TDIC e o ensino interativo, podem-se estabelecer relações entre os processos de alfabetização e as diversas possibilidades de interfaces tecnológicas como sugestões para o ensino da alfabetização.

O aplicativo proporciona ao aluno uma abordagem interativa do processo de alfabetização, permitindo que ele participe ativamente do processo de aprendizagem. Propõe atividades divertidas e também oferece opções de jogos pedagógico, Além disso, oferece um suporte de avaliação diagnóstica para o professor, ajudando-o, assim, a construir seu planejamento de forma que atenda às necessidades dos alunos.

Portanto, esse estudo foi construído a partir de uma análise bibliográfica de alguns autores que também destacam as questões das novas tecnologias digitais e sua inserção no campo da educação, trazendo reflexões e atividades que visam iluminar pontos de discussão necessários relacionados à formação de professores, às estruturas políticas de ensino e a formação continuada para fazer uso eficiente e eficaz das tecnologias digitais na educação e, desta forma, delinear a identidade dos professores profissionais que atendem às necessidades das gerações futuras.

METODOLOGIA

Em termos de procedimentos metodológicos, utilizamos uma pesquisa básica, aplicada e métodos qualitativos, nos quais realizamos uma análise bibliográfica com o objetivo de verificar como são realizados os processos de ensino e aprendizagem dos alunos por meio de recursos tecnológicos digitais que fazem parte de sua vida social.

A pesquisa é de natureza bibliográfica, baseada em recursos como livros, artigos científicos e periódicos, e tem como foco a literatura profissional, bem como a legislação vigente que trata do assunto. Há um compilado e imortalização dos fatos, para que futuras gerações possam utilizá-los como base em suas pesquisas, assim como foi feito pelos autores deste projeto. Além disso, ancorando-nos no conceito construído por Thiollent (2008, p. 14), segundo o qual:

“A Pesquisa-ação é um tipo de pesquisa social com base empírica, que é conceituada e realizada em estreita associação com uma ação ou resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.”

Dessa forma, a aplicação da pesquisa-ação possibilita conceber e planejar estratégias cujo foco não se limita à descrição do problema, mas à colaboração na solução, na medida em que propõe uma solução para o problema. Nessa perspectiva, acreditamos que o ensino precisa ser dinâmico e interativo, utilizando métodos adequados a cada situação e em diálogo com o currículo. O estudo visa aproximar a alfabetização e o letramento, utilizando o aplicativo EduEdu para possibilitar aos professores alfabetizadores uma prática lúdica e divertida.

Diante desse contexto, apresentamos o software EduEdu para a turma do 2º do ensino fundamental, para mostrar os recursos que essa ferramenta contém. Além disso, o aplicativo é gratuito e conta com recursos visuais e sonoros dinâmicos que orientam na construção de palavras por meio de sílabas simples e complexas e diferentes grafias. Sua grande variedade de palavras, sempre destacadas com cores, diversifica as sílabas aprendidas e as palavras desejadas são reproduzidas no áudio, incentivando a associação, a memória e a pronúncia de tal palavras e as atividades são fases de um percurso, na qual cada atividade concluída, o aluno conquista um prêmio.

A ferramenta foi apresentada aos alunos por meio de celular em seu ambiente de aprendizagem, onde tiveram a oportunidade de construir atividades por meio do aplicativo de forma programática com a ajuda dos envolvidos no processo.

Avista disso, pretendemos capacitar os alunos para a construção do conhecimento de forma prática e dinâmica, utilizando regras para pensar diferentes aspectos do ensino, mas também para serem flexíveis na construção de coisas novas. Dessa forma, os alunos vivenciam novas práticas de alfabetização por meio do uso das ferramenta EduEdu, vivenciando uma aprendizagem significativa de forma lúdica, processual e prazerosa.

A IMPORTANCIA DOS APLICATIVOS DIGITAIS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NAS SÉRIES INICIAIS.

A chegada da era digital trouxe uma revolução educacional, abrindo novos horizontes e desafios para o ensino e a aprendizagem. Uma das principais oportunidades oferecidas pela chamada Educação 4.0 é a possibilidade de tornar o ensino mais personalizado e adaptado às necessidades individuais dos alunos. Plataformas educacionais, recursos altamente interativos e conteúdos digitais proporcionam um aprendizado mais dinâmico, permitindo que os alunos se desenvolvam de acordo com suas necessidades.

Dominar as ferramentas tecnológicas no seu próprio ritmo e as preferências de aprendizagem e compreender como aplicá-las de forma pedagogicamente relevante são aspectos fundamentais para garantir que a tecnologia realmente melhore o processo educacional.

Diante desse cenário, trazer a tecnologia para Alfabetizar letrando é potencializar ações relevante de aprendizagem sobre a língua, de maneira a possibilitar casos onde a criança possa comunicar-se com a escrita a partir de usos existentes expostos nas diferentes acontecimentos expansivo, sendo este algo possível desde a educação infantil. Isto implica levar para a sala de aula uma diversidade textual que possibilite às crianças refletirem sobre a língua que se escreve a norma culta ou padrão.

A alfabetização refere-se à aquisição da escrita enquanto aprendizagem de habilidades pela leitura, escrita e as chamadas práticas de linguagem. Isso é levado a efeito, em geral por meio do processo de escolarização e, portanto da instrução formal. A alfabetização pertence assim, ao âmbito individual. (TFOUNI, 1998, p.9, e 1995, p. 9-10).

Compreende-se que alfabetização como sendo um caminho para o letramento, alfabetização é aquele indivíduo que conhece o código escrito, que sabe ler e escreve, dessa forma foi necessário ampliar esses conhecimentos, os indivíduos precisavam compreender o sentido dos textos.

Para Soares (2004), destaca que o letramento e a alfabetização é a base da aprendizagem, “o termo letramento surge a partir das novas relações estabelecidas com as práticas de leitura e escrita na sociedade, ao passo que não basta apenas saber ler e escrever, mas que funções a leitura e a escrita assumem em decorrência das novas exigências impostas pela cultura letrada.”

É necessário que haja práticas de alfabetização e de letramento nas salas de aula, em que as crianças se interajam na cultura escrita, na participação em experiências variadas com a leitura e a escrita, conhecimento de diferentes tipos e gêneros de material escrito para assim compreenderem a função social que a leitura e a escrita trazem. Contudo, é importante reconhecer as possibilidades e necessidades de promover a conciliação entre essas duas dimensões da aprendizagem da língua escrita, integrar alfabetização e letramento, sem perder, a especificidade de cada um desses processos.

Dessa maneira, ao aprender a ler e a escrever, o aluno se depara com um mundo envolvente com letras, palavras, frases, textos, se nele estiver totalmente engajada, e se o processo se transformar em uma grande travessura, envolvente, inteligente e prazerosa ao invés do comportamento técnico típico das escolas, estático, repetitivo, mecânico. Assim, é necessário vincular o processo de alfabetização com os aplicativos digitais para despertar o interesse dos alunos e captar a atenção delas na forma de jogos e brincadeiras, para que esse processo seja repleto de significado. Sendo assim, a tecnologia auxilia no processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

A TECNOLOGIA DIGITAL COMO RECURSO DIDÁTICO

A evolução tecnológica criou uma forma de obter diferentes formas de ensino, o que é benéfico ao processo de ensino e aprendizagem, na qual é um recurso produtivo e inovador, mas para utilizá-lo de forma eficaz, o sistema educacional atual precisa preparar e promover o pensamento crítico de acordo com os padrões sociais contemporâneos, pois são inúmeras as mudanças no comportamento da nossa sociedade.

(Freire, 1996, p.39) diz que: “é pensando criticamente a prática de hoje ou de ontem que se pode melhorar a próxima prática”. Dessa forma, pode-se analisar que o sistema educacional em nosso país tem enfrentado um momento delicado de total descrédito.”

Neste caso, os professores são os principais mediadores no processo de ensino envolvendo tecnologias digitais, e os alunos trazem consigo a experiência diária dos recursos dos jogos, das redes sociais, e se os professores não os atualizarem em tempo hábil, isso poderá afetar a aprendizagem dos alunos. Porém, a tecnologia digital nos fornece uma estrutura de ferramentas que atende a diferentes necessidades. Sendo assim, Almeida traz:

O professor atua como mediador, facilitador, incentivador, desafiador, investigador do conhecimento, da própria prática e da aprendizagem individual e grupal. Ao mesmo tempo em que exerce sua autoria, o professor coloca-se como parceiro dos alunos, respeita-lhes o estilo de trabalho, a coautoria e os caminhos adotados em seu processo evolutivo. Os alunos constroem o conhecimento por meio da exploração, da



navegação, da comunicação, da troca, da representação, da criação/recriação, organização/reorganização, ligação/religação, transformação e elaboração/reelaboração (ALMEIDA, 2005, p. 73).

Os recursos tecnológicos permitem que os alunos acessem facilmente as informações e construam o processo de integração às redes educacionais, o que não se destina a deficiência, mas para contribuir com sua confiança e autonomia mediante o uso da tecnologia de forma orientada para o desenvolvimento do ensino e aprendizagem.

A FORMAÇÃO DO PROFESSOR E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Dentre os desafios das instituições escolares, o desenvolvimento de políticas de formação continuada para os docentes é fundamental para que haja a consolidação da relação educação e tecnologias digitais. A formação continuada docente deve ser entendida como todos os processos de aquisição de conhecimentos que ocorrem durante o pleno exercício da profissão, visando, sobretudo, o aperfeiçoamento das práticas metodológicas de ensino.

As tecnologias digitais também são constantemente aperfeiçoadas, passando por processos de inovação, recriação e criação, o que exige uma ressignificação do papel do educador. Nesse contexto é preciso que o professor, além de ter a habilidade de utilizar os recursos disponíveis, também seja capaz e esteja preparado para acompanhar o ritmo das mudanças tecnológicas.

O autor Silva (1993, p. 95) corrobora a ideia sobre a formação inicial e a sua importância para a atuação docente:

O preparo acadêmico prévio recebido pelo professor, apresenta-se como um determinante de sua identidade, principalmente no que se refere ao corpo de conhecimentos, que serve de base ou ponto de partida para suas decisões pedagógicas (por que, o que, como, quando ensinar, etc.)

É nesse contexto que o professor terá o papel marcante de transformador, pensando sempre em buscar alternativas que façam a diferença, acreditando sempre que cada indivíduo é capaz de manifestar suas habilidades, competências e inteligência, e, acima de tudo considerá-las relevante para o processo de aprendizagem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O presente trabalho objetivou analisar as contribuições do uso do aplicativo Edu Edu no processo de alfabetização e letramento dos alunos. Para tanto, foi necessário aplicar atividade proposta a partir do uso desta plataforma. Sendo assim, a participação dos discentes nesta pesquisa foi fundamental para a coleta e análise de dados.

A seguir apresentaremos a imagem da aplicação da atividade proposta do aplicativo EduEdu.

Imagem 1 – Desenvolvendo a atividade



Fonte: autoria própria, 2023

Diante desse cenário, o jogo a todo momento estimula a leitura, criando situações na qual o jogador de forma harmonica é levada a pensar no sistema da consciencia fonológica, no desenvolvimento da escrita alfabética e na compreensão de leitura e escrita, sendo incetivado a resolver problemas que estimulam o aluno a pensar de forma ativa na busca por respostas para resolver o comando de cada pergunta.

A proposta é brincar para entender, perceber o imaginado e planejar o avanço. Parafraseando um velho ditado, “brincar é aprender”, sendo assim, ao jogar voce pode entender a linguagem do aplicativo e a importância das regras e o resultado disso é o desenvolvimento das habilidades e competências.

A seguir apresentaremos a imagem do cenário do Aplicativo EduEdu que foi construído para facilitar aprendizagem das crianças:

Tabela 1 - Aplicação do aplicativo EduEdu com os alunos

Idade	Nível de conhecimento	Duração	Desempenho	Considerações

8 Anos	O aluno é fluente na leitura e na escrita. Ainda assim, tem dificuldade em se concentrar na hora de fazer a atividade.	15 min.	Conseguiu um bom desempenho em consciência fonológica. Porém, essa habilidade deve continuar sendo estimulada. Além do mais, teve um ótimo desempenho na leitura e na compreensão de texto. Contudo, teve dificuldade em compreender o sistema de escrita alfabética.	Gostou muito do jogo, e disse que vai baixar o aplicativo para continuar jogando.
8 Anos	O aluno teve o nível adequado da leitura e compreensão de texto	13 min.	De acordo com atividade realizada, teve alto desempenho em consciência fonológica, sendo capaz de identificar e manipular os sons das palavras. Teve o nível adequado na compreensão de texto. No entanto, teve dificuldade na escrita alfabética.	Adorou o jogo.
8 Anos	O aluno é capaz de entender o texto e	12 min.	Teve alto desempenho em consciência fonológica. Além disso, um bom desempenho no sistema de escrita alfabética. Mas, sentiu dificuldade em compreender as características estruturais e sonoras do texto.	Adorou o jogo.
8 Anos	Reconhece as letras e os sons. Contudo, ainda está no processo de desenvolvimento de alfabetização e letramento.	14 min	Alto desempenho em consciência fonológica, sendo capaz de identificar e manipular os sons das palavras. Ademais, teve uma performance na compreensão do texto.	Gostou muito do aplicativo.

Fonte: Autores (2023).

Conforme mostrado na Tabela 1, o aplicativo EduEdu foi atrativo para os jogadores, dando-lhes motivação para tentarem cada vez mais se aprimorarem e se superarem a cada jogo. Eles aprenderam/revisaram conceitos de consciência fonológica, leitura e compreensão de texto e sistema de escrita alfabética por meio da plataforma de forma lúdica e didática. Além de ajudar a determinar o nível de conhecimento do conteúdo de cada voluntário, também pode

detectar fatores emocionais e como eles afetam o processo de aprendizagem, como ansiedade, tensão, tristeza, alegria, entre outros.

Portanto, isso mostra como é possível utilizar os aplicativos 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 desenvolver novas habilidades e competências.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É inegável que a tecnologia entrou no campo da educação, mas, ao mesmo tempo, têm surgido algumas dificuldades na utilização eficaz destes recursos. Embora estejamos numa sociedade interligada, a tecnologia digital foi integrada no nosso cotidiano, e a formação inicial dos professores ainda não foi concluída e, embora estejam preparados para esta forma de ensino, ainda existem alguns que não são alfabetizados digitalmente e necessitam de formação continuada para melhor compreender as características desta cultura da tecnologia digital.

Portanto, a discussão em torno da imagem esperada dos professores no século XXI começa necessariamente com a reformulação dos programas de graduação. Não há dúvida de que as tecnologias digitais vieram para ficar e ocupam cada vez mais um espaço importante na sociedade, e é por esta razão que os profissionais da educação precisam aprender a utilizar os recursos tecnológicos para apoiar o processo de ensino e aprendizagem para sua prática educacional.

Apropriar-se desses recursos é abrir um leque de possibilidades para criar novas maneiras de ensinar e aprender, tendo em vista que o modelo tradicional de ensino já não é tão atrativo para esse novo perfil de aluno que está constantemente conectado, então é importante usar a favor da educação todo o potencial pedagógico oferecido pelas Tecnologias Digitais.

Sendo assim, acreditamos que aplicativos digitais são grandes facilitadores e contribuintes nas práticas metodológicas e nas construções de estratégias para a potencialização do ensino aprendizagem, trabalhando com o aplicativo EduEdu, uma ferramenta de ensino que favorece o desenvolvimento de competências leitoras em várias faixas etárias, devido aos níveis de ensino executado pelo aplicativo.

REFERÊNCIAS



ALMEIDA, M. E. B. **Tecnologia na escola: criação de redes de conhecimentos**. Brasília, 2005, p.73. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/2sf.pdf>. Acesso em 06 dez. 2023.

FREIRE, Paulo, **A Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários a Prática**. Paz e terra, São Paulo, 1996.

SILVA, E. T. **Professor de 1º grau: identidade(s) em jogo**. 2001. 130 f. Tese (LivreDocência) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas.1993.

SOARES, M. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004b.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 2008.

TFOUNI, L.V. **Letramento e Alfabetização**. São Paulo: Cortez, 1995.

TFOUNI, L.V. **Adultos não Alfabetizados: o avesso do avesso**. Campinas: Pontes, 1998.