

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA EDUCAÇÃO COMO METODOLOGIA DE ENSINO-APRENDIZAGEM, NA ALFABETIZAÇÃO INFANTIL: O USO DO APLICATIVO “SILABANDO”, COMO RECURSO DIDÁTICO

MARIANA OLIVEIRA DE OLIVEIRA

Pós-graduada *lato sensu* em Docência do Ensino Superior pela rede de ensino FTC. Pós-graduanda em produção de mídias para educação online pela UFBA. Historiadora (UESC).

Contato: marioliveirax2@hotmail.com.

RESUMO

Ressignificar a docência, abrindo espaços para a atuação de diferentes métodos de ensino é a constante busca desta pesquisa, cujo objetivo é articular a teoria aplicada na alfabetização infantil aos recursos tecnológicos, proporcionando aos docentes, medidas alternativas de intervenção pedagógica através da utilização do aplicativo Silabando. Objetiva-se com tal estudo, contribuir para uma educação crítica e reflexiva, ao propor uma interação entre a formação do indivíduo e a mídia digital. O *software* “Silabando”, adaptado ao público infantil, foi criado e desenvolvido para facilitar a compreensão e formação das palavras e propõe uma interação digital entre a criança e as tecnologias da educação. Ao acreditar em uma educação construtivista, o presente artigo dialoga entre as teorias educacionais e as ferramentas digitais, propondo uma formação educacional lúdica e atrativa, valorizando sempre a autonomia do indivíduo. Estruturada através de revisões bibliográficas voltadas a temática da alfabetização infantil, jogos como recursos digitais e a inserção das ferramentas tecnológicas na educação, a pesquisa irá discutir um estudo de caso. Foram realizadas observações durante a aplicação do *software* “Silabando” na Escola Municipal Professor Paulo Freire, Ilhéus-Bahia, com os alunos do ciclo de alfabetização infantil (primeiro ao terceiro ano) do Ensino Fundamental I.

Palavras-chave: Docência; Alfabetização infantil; Silabando; Tecnologias digitais.

ABSTRACT

Resigning teaching, opening spaces for the performance of different learning methods is the constant search for this research, whose objective is to articulate the applied theory in children's literacy to technological resources, providing teachers with alternative measures of pedagogical intervention through the use of the application Silabando. The goal of this study is to contribute to a critical and reflexive education, by proposing an interaction between the formation of the individual and digital media. The software "Silabando", adapted to the children's audience, was created and developed to facilitate the understanding and formation of words and proposes a digital interaction between the child and the technologies of education. By believing in a constructivist education, the present article dialogues between educational theories and digital tools, proposing an educational and playful education, always valuing the autonomy of the individual. Structured through bibliographic reviews focused on children's literacy, games as digital resources and the insertion of technological tools in education, the research will discuss a case study. Observations were made during the application of the software "Silabando" at the Paulo Freire Municipal School, Ilhéus-Bahia, with students from the first-third year of elementary school.

Keywords: Teaching; Child literacy; Silabando; Digital technologies.

INTRODUÇÃO

Existem inúmeras dificuldades enfrentadas pela educação básica, dentre elas: deficiente estrutura física, material didático escasso, laboratório de informática inexistente ou inutilizável, além de profissionais com pouca oferta de atualização e formação pedagógica. A presente pesquisa busca propor possibilidades de intervenções pedagógicas que contribuam para a formação crítica e social do aluno e para o desenvolvimento da educação básica. Essa proposta visa, aliar o uso dos recursos digitais com as metodologias de ensino na alfabetização infantil.

Compreender os mecanismos de aprendizagem, transforma um sistema educacional deficiente em um ambiente de construção do conhecimento crítico e ativo. Um dos desafios enfrentados pela educação básica, é utilizar uma metodologia de ensino eficiente que contribua com o processo de ensino-aprendizagem do sujeito. Segundo dados apresentados pelo MEC (Ministério da Educação e Cultura), no ano de 2014, disponível no G1 em 2015:

A maioria dos estudantes do 3º ano do ensino fundamental – a idade em que termina o ciclo de alfabetização nas escolas – só consegue localizar informações "explícitas" em textos curtos. Mas uma em cada cinco crianças (22,21%) tem déficit ainda maior: elas só desenvolveram a capacidade de ler palavras isoladas [...] No caso da leitura, os níveis vão de 1 a 4, e só 11,20% dos estudantes atingiram o nível mais alto. Mais de um quinto deles (22,21%) não passaram do nível 1, onde, segundo o Inep, as crianças são capazes apenas de ler palavras com sílabas canônicas (compostas de uma vogal e uma consoante) e não canônicas" [...] Uma em cada dez crianças (9,88%) atingiu o nível mais alto de escrita no fim do ciclo de alfabetização. (G1, 2015)

Na alfabetização, a criança, de acordo a sua habilidade cognitiva, desenvolve uma forma de assimilar e construir os conceitos da leitura e da escrita. Ao ser avaliado no conceito “alfabético” se entende que o sujeito, lê e escreve, com autonomia, diferentes tipos de textos, interpretando e compreendendo os seus sentidos. FERREIRO e TEBEROSKY (1985, p. 213) completa afirmando que “Ao chegar a este nível, a criança já franqueou a “barreira do código; compreendeu que cada um dos caracteres da escrita corresponde a valores sonoros menores que a sílaba, e realiza sistematicamente uma análise sonora dos fonemas das palavras que vai escrever.”

Emília Ferreiro e Ana Teberosky (1985) teorizam a alfabetização como processo. Cada indivíduo, durante a alfabetização, transita por diferentes fases. Na pré-silábica, o sujeito ainda não relaciona o som com a grafia das letras e, dessa forma, não consegue decodificar a palavra. Na fase silábica, se inicia a associação entre as letras e as sílabas, começando o processo de leitura e escrita. Já ao ser considerado alfabético, a fonética e a escrita estão estabelecidas, assim o sujeito é capaz de ler e escrever com autonomia.

Menos de dez por cento das crianças se encontra no final do ciclo de alfabetização no nível alfabético, ou seja, reconhece a grafia das palavras e compreende diferentes tipos de textos. Diante dessa difícil realidade, medidas de intervenção e propostas metodológicas de alfabetização mais eficientes são necessárias. A discussão está em alfabetizar as crianças, de acordo a sua idade-série e respeitando as suas condicionalidades. Uma das alternativas vista como medida de intervenção, proposta pelo MEC (ministério da educação e cultura) está na BNCC (Base Nacional Curricular Comum):

O estímulo ao pensamento criativo, lógico e crítico, por meio da construção e do fortalecimento da capacidade de fazer perguntas e de avaliar respostas, de argumentar, de interagir com diversas produções culturais, de fazer uso de tecnologias de informação e comunicação, possibilita aos alunos ampliar sua compreensão de si mesmos, do mundo natural e social, das relações dos seres humanos entre si e com a natureza. (BRASIL, 2018)

A BNCC defende uma educação dinâmica e interativa, com metodologia adaptada a cada realidade, mas respeitando o mesmo currículo pedagógico. O uso de tecnologias de informação e comunicação, proposto pela BNCC, é uma metodologia apresentada nesta pesquisa, que propõe a utilização do aplicativo digital Silabando como uma ferramenta de ensino-aprendizagem na alfabetização. O objetivo deste estudo é possibilitar mecanismos de aprendizagem articulados aos métodos de ensino existentes na educação básica, inserindo os recursos digitais como auxílio pedagógico, proporcionando aos docentes, medidas alternativas de intervenção didática através da utilização do aplicativo Silabando. Assim, há a contribuição para uma educação crítica e reflexiva ao propor uma interação entre a formação do indivíduo e a mídia digital.

Ao vivenciar a realidade da educação básica, nota-se o abismo entre a escola e a tecnologia digital, bem como o contexto controverso diante de uma sociedade interativa. A pesquisa irá articular as habilidades de letramento ao uso do software educativo Silabando. Isso poderá ser possível ao possibilitar aos alfabetizadores, intervenções didáticas-pedagógicas que contribuam para a prática docente, relacionando a teoria da sala de aula com a prática. Como fase experimental e base de observação, a inserção do software deverá ocorrer na Escola Municipal Professor Paulo Freire (ciclo de alfabetização), avaliando as possibilidades na utilização do aplicativo Silabando no processo de alfabetização, analisando as dificuldades nos níveis de leitura apresentados nos anos iniciais da alfabetização e levantando hipóteses de produção colaborativa entre os alunos e os professores.

O uso do aplicativo aliado aos métodos de ensino do docente, é uma proposta de intervenção pedagógica de fácil acesso e compreensão. A escolha desse aplicativo foi fundamentada na sua estrutura e formatação, o que auxilia no aprendizado escolar de maneira

simples e interativa. Ao acessar o aplicativo através do *smartphone*, *tablet* ou computador, o software possibilita ao sujeito construir a relação entre som com a grafia das letras e sílabas, iniciando a formação de palavras, compreendendo o seu significado. A proposta é inserir o uso do Silabando na didática do docente, nos três primeiros anos do Ensino Fundamental I regular, ao considerar ser a fase cognitiva do indivíduo, a qual inicia o processo de leitura e escrita compreendendo os diferentes tipos de textos e produzindo-os para diferentes finalidades.

Silabando, é um aplicativo gratuito, com recursos visuais e sonoros “divertidos”, o seu objetivo está na formação das palavras através de sílabas simples e complexas, com diferentes grafias. Ele possui uma grande variedade de palavras, sempre destacando com cores diferentes as sílabas solicitadas e reproduzindo em áudio a palavra formada, estimulando a identificação, memorização e pronúncia de tais léxicos. O sujeito possui autonomia ao escolher as sílabas que acredita ser a mais adequada, sendo auxiliado pelo uso de imagens referentes à palavra apresentada. Ao cometer um engano na sua escolha, o aplicativo comunica o equívoco e permite novas chances de respostas, até atingir a mais adequada. É uma excelente possibilidade didática de ensino-aprendizagem, que permite a autonomia do sujeito, a compreensão das palavras, a memorização e a interação entre a tecnologia e a realidade.

O público alvo desta pesquisa é o educando do ciclo de alfabetização da Escola Municipal Professor Paulo Freire, município de Ilhéus-Bahia. A cidade é localizada no sul da Bahia e reconhecida pelo seu litoral, sua história (o cacau foi referência de prosperidade e reconhecimento cultural) e os seus personagens (Jorge Amado, através das suas obras literárias, contribuiu para a divulgação da cultura ilheense). Apesar das referências literárias, o estímulo à leitura ainda é deficiente no município, a educação municipal não apresenta projetos suficientes que promovam a formação de leitores e escritores nas escolas.

Segundo informações do IDEB - Índice de Desenvolvimento da Educação Básica - (2017), no município de Ilhéus, o índice de alfabetização registrado em 2015 atingiu a nota de 5,3 (média abaixo do recomendado pelo Ministério da Educação), que determina como adequada a nota 6, a qual evidencia que a maior parte dos estudantes esteja na hipótese alfabética, fase na alfabetização determinada pela leitura e produção de diferentes tipos de textos com autonomia. Foi delimitado, como campo de pesquisa, a Escola Municipal Professor Paulo Freire, onde a pesquisadora desse artigo atua como professora do Ensino Fundamental I. A escola está localizada no bairro Teotônio Vilela, e é considerada uma instituição de ensino de grande porte, uma vez que possui turmas de todas as séries do Ensino

Fundamental I, tendo como característica um público, em sua maioria, de baixa renda e de vulnerabilidade social. Fato observado nas condicionalidades dos sujeitos, a renda familiar é composta por recursos federais (bolsa família) e o pescado de mariscos, a moradia são geralmente de madeira e localizadas em áreas de difícil acesso. Esse é um contexto significativo na realidade escolar, que ajuda a explicar as defasagens de aprendizagem e um número considerável de alunos na hipótese pré-silábica (não compreende o som e a grafia da palavra).

Os recursos tecnológicos da escola são limitados, apesar de possuírem uma sala de informática (no momento desativada), computadores e acesso à internet. A proporção é insuficiente e os alunos não utilizam esse recurso pedagógico. A pesquisa irá estimular a utilização desses recursos digitais, além de propor aos docentes o uso do smartphone como auxiliar no processo de ensino-aprendizagem e o professor e as tecnologias da educação serão mediadores na evolução cognitiva do sujeito.

Além da discussão acerca dos recursos digitais e os desafios na educação básica, essa pesquisa apresenta como possibilidade metodológica o *software* Silabando. O aplicativo, favorece a formação dos indivíduos na fase da alfabetização, uma gamificação atrelada aos métodos de ensino. “Gamificação é uma aplicação apropriada de três elementos dos jogos, mecânica, estética e conceito, com o objetivo de proporcionar o engajamento entre as pessoas, motivar ações, encorajar a aprendizagem e promover a resolução de problemas”. FRANCO; FERREIRA; BATISTA (2015). Contextualizada a educação online, a gamificação bem como os recursos digitais são caminhos a serem trilhados, pois considerar a educação para além do ambiente real e físico é ampliar os horizontes educacionais, considerando os avanços tecnológicos e a sociedade globalizada. O ensino é possível a qualquer hora e lugar, desde que tenha acesso a um recurso digital, internet e ao ambiente virtual de aprendizagem, a educação online democratiza o ensino básico, técnico e superior e proporciona uma aprendizagem lúdica e interativa.

A alfabetização compreende o período de 6 a 9 anos de idade. Espera-se que nessa fase a criança produza textos de diferentes gêneros com autonomia e leia as palavras associando o som à grafia. O indivíduo deve construir habilidades de leitura e escrita não-mecanizadas, não apenas reproduzindo ideias, mas sim construindo novos contextos e informações através da produção escrita e decodificação da leitura.

Aqui o sujeito é o autor do conhecimento, ao identificar no ato de aprender o significado e a função que exerce no âmbito social, ele se torna um ser crítico e reflexivo, consciente da sua função social e no papel transformador da educação. Dessa forma, FREIRE

(1987), afirma que: “ensinar não é somente transmitir conhecimento e sim, proporcionar que o aluno aprende de dentro para fora”. O professor, nesse processo, é o mediador do conhecimento, respeitando a formação cognitiva do indivíduo, ao possibilitar recursos pedagógicos facilitadores na construção da sua aprendizagem.

Os recursos tecnológicos em crescente ascensão na sociedade, permitem a divulgação de informações e a interação entre as pessoas em tempo real. As crianças, fruto dessa sociedade dinâmica e interativa, utilizam a tecnologia como busca do lazer e da informação, realidade distanciada na educação, na qual as mesmas, possuem pouco acesso às mídias digitais e ainda estão submetidas a um método de ensino tradicional. Adotar formas tecnológicas na interação do saber, considerando os recursos digitais como uma ferramenta cognitiva na construção do conhecimento, são metodologias que desperta nas crianças motivação pela descoberta do aprender fazendo. STUMM; GAI (2016, p.15).

Compatível com essa realidade, faz-se necessário o estímulo às intervenções pedagógicas que utilizem as tecnologias digitais como possibilidade metodológica de ensino. O uso dos aplicativos digitais são recursos metodológicos que, aliados à atuação do aluno nas tomadas de decisões e nas resoluções dos problemas propostos, fazem do indivíduo o autor e produtor do conhecimento, desenvolvendo a criticidade, autonomia e a formação cognitiva.

Respeitar os métodos de ensino existentes, considerar a função do docente como mediador e inserir o aluno em uma sociedade dinâmica e interativa, são propostas apresentadas na interação entre a educação e a tecnologia. Logo, esta pesquisa visa contribuir para a evolução da educação, com ações didáticas que auxiliem o docente a alfabetizar através do lúdico, da imagem e dos sons, práticas que na geração atual são indispensáveis como mecanismos de aprendizagem. A partir desse contexto, a presente pesquisa busca responder a tal problemática: Como inserir a utilização do aplicativo digital Silabando como metodologia de ensino no processo de ensino aprendizagem, na alfabetização infantil?

1. PESQUISAS CORRELATAS

Entre alguns estudos realizados relacionados ao uso dos recursos digitais na educação, percebe-se a abrangência e relevância sobre o tema, porém algumas limitações ainda são consideradas. As pesquisas encontradas não delimitam qual o melhor caminho a ser utilizado, indicações específicas de softwares educacionais e estudos de caso nos quais os recursos digitais foram efetivos.

PAULA e VALENTE (2015, p. 10) ressaltam a cultura digital como elemento transformador na abordagem pedagógica no ensino básico, e “a contradição existente entre uma sociedade envolta da arte, ciência e tecnologia e um ambiente escolar no molde tradicional”. Essa é uma contribuição indispensável, ao discutir as dificuldades da cultura digital no ambiente escolar, a formação docente deficiente e, principalmente, a precária infraestrutura (destaque nas salas de informática e nos equipamentos tecnológicos). As características vivenciadas por esta pesquisa, permitem a proposta como recurso, da utilização de softwares compatíveis com as necessidades da escola, necessitando de poucos recursos digitais para utilizá-lo.

A relevância do docente nesse processo é um ponto abordado por ALVES e CASTRO (2014, p. 2) “é necessário que o professor compreenda o software, conhecendo suas ferramentas, para que ele possa usufruir de forma adequada”. Os autores apresentam uma proposta de softwares educativos que podem ser aplicados e desenvolvidos na educação básica, sendo pesquisados vários softwares e os pontos positivos e negativos de cada, dificultando a delimitação do docente em definir o software mais adequado a sua prática de ensino. Ao inserir o aplicativo Silabando na educação, prioriza-se o sujeito na prática de ensino. O professor como mediador não requer grandes orientações, a formação e a instrução da adequação do software na sala de aula deverá ser constante, envolvendo todos os atores envolvidos (coordenador, professor, aluno, equipe escolar).

A formação docente, é um conceito abordado por LANDIN (2015), que defende o uso adequado dos softwares na educação, que estejam articulados e fundamentados ao objetivo proposto, não apenas utilizando os recursos digitais como mecanismos de dispersão e lazer. Faz-se necessário a utilização de vários softwares e os mais adequados no contexto educacional, visto que a demanda pedagógica docente já é desproporcional ao tempo disponível em aula. Sugerir alguns softwares como recurso didático pode parecer desconexo à prática docente e à realidade educacional, no entanto a objetividade e praticidade devem ser as prioridades na relação entre as mídias digitais e a educação.

Os objetos digitais de aprendizagem são terminologias utilizadas pelos teóricos ALEXANDRE e TEZANI (2018), na aplicabilidade do ODA para o processo de alfabetização e letramento. Devido ao vasto acervo dos objetos digitais, a pesquisa delimitou como campo de estudo os jogos, geralmente recursos sem custos e de livre acesso, a ludicidade, o interesse e a capacidade de raciocínio, foram argumentos positivos apresentados. Por outro lado, existe o despreparo do docente no uso e conhecimento dos jogos, bem como a habilidade em manuseá-lo e orientar os alunos com relação ao uso desses.

As pesquisas são de grande contribuição na área da tecnologia e educação, abordando as tecnologias digitais, a evolução na educação, os dilemas existentes e as dificuldades de inserção desses recursos nas escolas. Porém, é importante destacar que as mesmas são direcionadas aos docentes e alunos e poucas são realizadas pelos próprios. Esta pesquisa foi realizada por uma docente atuante na área de ensino, que aplicou a proposta sugerida e reconheceu os avanços e dificuldades do software Silabando no ciclo de alfabetização infantil. Apresentar um software como recurso e delimitar as suas contribuições e formas de uso também é fundamental, por propor algo possível e simples, que pode contribuir para o avanço lúdico, social e cognitivo dos sujeitos.

2. OS CAMINHOS DA ALFABETIZAÇÃO INFANTIL

Codificar e decodificar uma palavra é a libertação do indivíduo no campo da leitura e da escrita, ele descobre novos mundos ao compreender o contexto e o seu significado. Dessa forma, o processo da alfabetização no período infantil deve proporcionar ao sujeito mecanismos de aprendizagem, para que o mesmo possua autonomia em construir e consolidar o conhecimento. O docente, não é mais o reproduzidor de informações, assume o papel de mediador ao auxiliar o sujeito a desenvolver o seu conhecimento. FREIRE (1987, p.35) afirma que o educador deve orientar-se no sentido da humanização entre o educador e o educando, e permitir o pensar autêntico e não a doação ou entrega do saber.

Acreditar nas potencialidades de cada ser, estimular o desenvolvimento de suas habilidades e respeitar os seus limites, é construir uma educação libertadora, dinâmica e capaz de formar seres críticos e autônomos. Desconstruir a educação bancária analisada por Freire, como uma educação de depósito do conhecimento, é construir uma nova sociedade.

A base nacional comum curricular, BRASIL (2017), foi desenvolvida na concepção que a metodologia de ensino pode ser igualitária, independente da localização regional e da instituição que o sujeito frequenta. Os conceitos e habilidades proporcionados são unificados. Esse documento surge como uma proposta na educação para evoluir os níveis de aprendizagem. “Nesse sentido, espera-se que a BNCC ajude a superar a fragmentação das políticas educacionais, enseje o fortalecimento do regime de colaboração entre as três esferas de governo e seja balizadora da qualidade da educação” (BRASIL, 2017, p. 08). Alfabetizar, no que determina nos parâmetros propostos pela BNCC consiste em:

No Ensino Fundamental – Anos Iniciais, os componentes curriculares tematizam diversas práticas, considerando especialmente aquelas relativas às culturas infantis tradicionais e contemporâneas. Nesse conjunto de práticas, nos dois primeiros anos desse segmento, o processo de alfabetização deve ser o foco da ação pedagógica.

Afinal, aprender a ler e escrever oferece aos estudantes algo novo e surpreendente: amplia suas possibilidades de construir conhecimentos nos diferentes componentes, por sua inserção na cultura letrada, e de participar com maior autonomia e protagonismo na vida social. (BRASIL, 2017, p. 61)

“Participar com maior autonomia e protagonismo na vida social” (BRASIL, 2017, p.61), é fortalecer as ideias defendidas por Freire, do construtivismo e não da simples reprodução de informações. Porém, é necessário observar na sua teoria, que o aluno é o sujeito do conhecimento, sendo a todo momento o autor e responsável pela sua aprendizagem, não sendo adequadas imposições de parâmetros que devem ser atingidos, já que, cada um desenvolve o seu conceito sobre o saber e sobre o mundo. Dessa forma, a BNCC, utilizada como referência pedagógica no ensino básico, não estaria delimitando as habilidades e conceitos a serem desenvolvidos pelo educando? Será esse o caminho para uma educação autônoma e libertadora?

Propor diferentes intervenções pedagógicas, respeitar os limites e as dificuldades dos sujeitos é propor uma educação real e coerente com o meio social dos indivíduos. O alfabetizador, é o responsável por apresentar diferentes caminhos para esse sujeito, no qual ele possa compreender o significado da leitura e o papel transformador que ela estabelece. Faz-se importante observar que o estudante não submete apenas a codificação e decodificação das palavras, o objetivo da alfabetização ultrapassa o simples reconhecimento do som e da grafia das letras, sílabas e palavras. Alfabetizar é estimular o sujeito a utilizar esse conhecimento como meio de transformação da sua realidade. “Além de aprender sobre as letras, os alunos aprendem sobre os diversos usos e as formas da língua que existem num mundo onde a escrita é um meio essencial de comunicação.” ABREU et al. (2000, p. 7)

Ao reconhecer uma letra, a sua grafia e o som que representa, o aluno compreende um dos caminhos da alfabetização e, para alcançar as habilidades da leitura e escrita, o sujeito transita por diferentes fases, não necessariamente da mesma forma. Cada indivíduo percorre o seu caminho e estabelece as próprias estratégias de aprendizagem, cabendo ao professor, como mediador desse processo, reconhecer os métodos e habilidades de cada sujeito e auxiliar na construção do seu conhecimento.

FERREIRO e TEBEROSKY (1985) apresentam alguns direcionamentos sobre as fases da alfabetização. Devido a sua complexidade, propõe a segmentação do aprendizado por fases e que as mesmas podem ser dinâmicas e transitórias. Analisar um determinado sujeito na fase pré-silábica, não significa que o aluno esteja estagnado no processo cognitivo. Para uma melhor compreensão sobre o assunto, compreende transite por cinco níveis da alfabetização: Nível 1: Hipótese Pré-Silábica; Nível 2: Intermediário I; Nível 3: Hipótese Silábica; Nível 4:

Hipótese Silábico-Alfabética ou Intermediário II; Nível 5: Hipótese Alfabética”, FERREIRO e TEBEROSKY (1985).

Considera-se pré-silábica a criança que ainda não estabelece relação entre o som e a grafia das palavras. No nível intermediário, ela inicia o reconhecimento entre aquilo que se fala com o que se escreve, ao passo que no nível silábico-alfabético, a criança já associa a representação da escrita com a oralidade. Nessa fase, ela compreende a formação das sílabas canônicas (formada por uma vogal e uma consoante) e como elas formam uma palavra. Ao atingir o nível alfabético, ela compreende a formação das palavras e o seu significado, ajustando a pauta sonora com a escrita. Na alfabetização, a criança, de acordo a sua habilidade cognitiva, desenvolve uma forma de assimilar e construir os conceitos da leitura e da escrita. Ao ser avaliado no conceito “alfabético”, se entende que o sujeito, lê e escreve, com autonomia, diferentes tipos de textos, interpretando e compreendendo os seus sentidos.

Dito de outro modo, conhecer a “mecânica” ou o funcionamento da escrita alfabética para ler e escrever significa, principalmente, perceber as relações bastante complexas que se estabelecem entre os sons da fala (fonemas) e as letras da escrita (grafemas), o que envolve consciência fonológica da linguagem: perceber seus sons, como se separam e se juntam em novas palavras etc. Ocorre que essas relações não são tão simples quanto as cartilhas ou livros de alfabetização fazem parecer. Não há uma regularidade nessas relações e elas são construídas por convenção. (BRASIL, 2017, p. 88)

O desafio para os docentes está em compreender as fases do sujeito, considerando as suas dificuldades e limitações. Orientar, educar, mediar são processos lentos e com resultados em longo prazo. Buscar respostas imediatas e “soluções” instantâneas para as dificuldades na aprendizagem é negligenciar a educação e aprisionar o pensamento do sujeito. Partindo desse pressuposto, sugestões de intervenções pedagógicas que estimulem a autonomia e a liberdade de pensamento do sujeito são viáveis e indispensáveis. De acordo com FERREIRO e TEBEROSKY (1985, p.26), a criança é “um sujeito que aprende basicamente através de suas próprias ações sobre os objetos do mundo, e que constrói suas próprias categorias de pensamento ao mesmo tempo em que organiza seu mundo. ” Aqui, observa-se o longo caminho a percorrer na educação. Adaptar ou modificar as metodologias de ensino não é uma proposta fácil, considerar a criança capaz de construir suas próprias categorias de pensamento é disponibilizar recursos didáticos adequados as suas habilidades. Ao fornecer a criança um ambiente alfabetizador, composto por recursos tecnológicos, musicais, brinquedoteca e uma vasta opção literária e artística, considera-se que o caminho do saber é composto por diferentes métodos e cabe ao sujeito identificar o recurso mais adequado a sua habilidade cognitiva. Esses recursos demandam de verbas, espaços e formação docente adequada, algo ainda distante da realidade educacional pública.

Esse educando é fruto da geração tecnológica, na qual as informações são rápidas e de alcance inimaginável, com fácil acesso a televisão, celular, smartphone. Os recursos digitais promovem a interatividade entre o indivíduo e a informação de maneira lúdica e dinâmica. Analisando esses aspectos, fica difícil imaginar uma educação que não recorra a esses métodos digitais como possibilidades didáticas de ensino.

Os docentes devem estar atentos a essas tecnologias, identificando as vantagens e a melhor forma de utilizá-las. Os alunos, são partes essenciais na escolha e utilização dos recursos tecnológicos, por possuírem um vasto conhecimento sobre o mundo digital, podendo contribuir para a formação do professor e para a construção de uma aula lúdica e interativa.

Além de compreender os caminhos da alfabetização, é necessário conhecer os recursos tecnológicos e a utilização deles como metodologia didática no processo de ensino-aprendizagem.

3. OS RECURSOS TECNOLÓGICOS COMO ALIADOS NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

Após dialogar a respeito dos caminhos da alfabetização e as suas principais fases, agora são necessárias possíveis sugestões como medidas de intervenções pedagógicas, auxiliares na construção do conhecimento e mediadores na aprendizagem. Esse é um caminho na busca da aprendizagem e não apenas na aprendizagem simples e pura, mas naquela que promova a igualdade, a consciência crítica e a liberdade do indivíduo.

Os recursos tecnológicos são as respostas da evolução da sociedade, na constante busca em estabelecer formas de comunicação entre os indivíduos, “as tecnologias e os recursos tecnológicos fazem parte da evolução humana e da vida em sociedade, potencializando suas ações e auxiliando o homem em sociedade” LANDIN (2015). A educação ao negligenciar o uso da tecnologia na metodologia de ensino, descontextualiza a sociedade tecnológica da educação, desestimulando a aprendizagem e as diferentes formas de ensinar.

A criança no decorrer do seu desenvolvimento humano e cognitivo, recorre a diferentes formas de comunicação. Ao nascer utiliza o choro como método de “aviso” das suas necessidades físicas e emocionais, ao longo do seu crescimento vai descobrindo gestos e palavras, que aliados as suas habilidades de escuta e oralidade, consegue estabelecer a comunicação com o seu meio social. Todo esse processo é lento e dinâmico e só ocorre devido à interação social e à mediação entre o indivíduo e a sua realidade. “Neste contexto,

merece destaque o desenvolvimento infantil na perspectiva da rede de significações que contempla a abordagem do desenvolvimento humano tendo como referência a análise da situação e a interação estabelecidas entre as pessoas. ” DOURADO; CARVALHO; LEMOS (2015, p. 88)

Inserir as possibilidades tecnológicas é contribuir para a interação entre a criança e o meio social, estimulando o seu desenvolvimento humano. A ludicidade estimula a criatividade e desenvolve as habilidades cognitivas da criança. Ao considerar o ambiente escolar desconexo do lúdico e da interatividade é notório o número significativo de sujeitos com pensamento limitado e desinteressados na busca pelo saber. Assim, ao propor à criança o acesso a jogos educativos (*softwares* desenvolvidos para o estímulo à aprendizagem) como ferramenta de ensino, adequa-se a metodologia tradicional aos conceitos da educação construtivista.

Conhecer os recursos digitais disponibilizados é um passo essencial, cabe ao docente conciliar a sua prática pedagógica de acordo ao recurso tecnológico que mais se aplica ao seu método de ensino e a sua realidade escolar. É importante frisar que a utilização desses recursos, não devem ser aleatórias e sem objetivos, elas devem estar atreladas a metodologia de ensino e ao contexto abordado em aula. “Nesse sentido, a análise do jogo em formato de *software* educativo como propõe esta investigação perpassa os vários níveis de compreensão do termo, em que se procura descrever o processo de desenvolvimento da estrutura do jogo em software e observar o sujeito da pesquisa em ação no seu ambiente. ” LOPES (2015, p .63)

Para adequada inserção do software na metodologia de ensino, a proposta não é utilizar o jogo apenas pelo ato de jogar (realizado no momento de lazer), é compreender as possibilidades apresentadas e como elas podem contribuir para o letramento do indivíduo. No caso da alfabetização, o aplicativo deve conter informações que facilitem a codificação e decodificação das palavras, auxiliando na aquisição da leitura e escrita.

Dentre os inúmeros *softwares* disponibilizados, encontra-se o Silabando, um jogo educativo, gratuito, que oferece alguns recursos pedagógicos facilitadores na compreensão das sílabas e, conseqüentemente, o reconhecimento e a leitura das palavras. O *software* possui uma interface dinâmica e alegre, as imagens e palavras utilizadas são do cotidiano infantil e simples de serem visualizadas. Ao acessar o jogo, as regras são claramente estabelecidas e o jogador pode migrar nas opções oferecidas de acordo a sua área de interesse, os seus recursos didáticos são: separação de sílabas, formação de sílabas e palavras, quantidade de sílabas, associação da palavra com a imagem e a identificação das sílabas através do som. O jogo é

dividido em duas partes, a primeira com as sílabas simples (exemplos: BA, DA, GA) e a segunda com as complexas (exemplos: GRE, LHA, CHA). De acordo com o nível silábico da criança, ela escolhe a que mais se identifica, dependendo do grau de dificuldade.

O ponto negativo do *software* Silabando é a limitação, as palavras não sofrem atualizações frequentes, gerando a repetição e dependendo do tempo de acesso ao jogo, um desinteresse, já que as ferramentas são as mesmas. Por não ser um recurso tecnológico síncrono (em tempo real) o jogador não tem a opção de disputar com outros jogadores, fato esse que não estimula a competição e a busca em alcançar níveis mais complexos no jogo. “Podemos considerar que um jogo deixa de ser divertido quando deixa de desafiar o jogador, ou seja, quando este o domina profundamente, possuindo habilidades suficientes para sempre (ou quase sempre) superá-lo”. PAULA; VALENTE (2015, p.13).

Propor a integração do *software* Silabando na metodologia de ensino, no que se refere à alfabetização infantil, não consiste em fornecer recursos didáticos “milagrosos” que solucionem os problemas educacionais instantaneamente. O aplicativo surge como um auxiliar aliado aos métodos praticados em aula, sendo o educando estimulado à aprendizagem através de ferramentas digitais lúdicas e interativas.

4. UM RELATO DE EXPERIÊNCIA, A UTILIZAÇÃO DO APLICATIVO SILABANDO

A teoria é essencial para identificar os caminhos a serem seguidos, mas, para compreender os resultados e a finalidade proposta, é através da prática que o leque de possibilidades demonstra os pontos possíveis a realizar. “O estudo de caso se caracteriza como um tipo de pesquisa cujo objeto é uma unidade que se analisa profundamente. Visa ao exame detalhado de um ambiente, de um simples sujeito ou de uma situação em particular”. GODOY (1995, p. 25). A partir desse caminho que a presente pesquisa está fundamentada. Após a revisão bibliográfica acerca das teorias da aprendizagem na alfabetização e a utilização das tecnologias da educação, a metodologia realizada, de cunho qualitativo, propôs a inserção do *software* “Silabando” no ciclo de alfabetização infantil, na Escola Municipal Professor Paulo Freire, Ilhéus-Bahia.

Devido à limitação da pesquisa, no início, a proposta era aplicar o *software* Silabando com dez alunos do Ensino Fundamental I, mas devido ao tempo disponível e a proporção da pesquisa, foi aplicada a experiência com oito alunos. Para contextualizar a fala com a ação, foi realizada durante quatro semanas (de 18 a 22 de junho e de 03 a 20 de julho, 2018), a

utilização do *software* Silabando na Escola Municipal Professor Paulo Freire, Ilhéus-Bahia, com os alunos do ciclo de alfabetização (primeiro ao terceiro ano do Ensino Fundamental 1). Foram escolhidos oito alunos, sendo dois do primeiro ano, dois alunos do segundo ano e quatro do terceiro ano (o quantitativo maior de educandos do terceiro ano foi definido por estarem na fase final do ciclo de alfabetização infantil e ainda possuírem algumas dificuldades de aprendizagem). A média de idade dos alunos estão entre (6 a 10 anos).

O aplicativo foi selecionado após um processo de investigação, no qual no período de 15 dias, foram pesquisados vários aplicativos educativos. Dentre as condições mais coerentes para o desenvolvimento da habilidade de leitura e escrita, o aplicativo Silabando foi considerado o mais adequado aos métodos de ensino da escola e ao perfil dos alunos.

O método de ensino utilizado na escola caminha entre o tradicional (reprodução do conhecimento) e construtivista (aliando educação aos jogos, projetos interdisciplinares e planejamento coletivo). Os educandos são sujeitos ativos na tecnologia (a maioria conhece e/ou faz uso dos recursos digitais), porém, relatam pouco interesse na aprendizagem e no método de ensino utilizado. BARBOSA e MURAROLLI (2013, p. 6) consolidam essa teoria ao justificar a necessidade das novas tecnologias na “formação básica de uma criança e para a resolução dos problemas”, tendo assim “condições de receber informações ampliando o alcance do poder de suas ideias”.

O Silabando, é um jogo educativo, composto por sílabas, palavras e imagens que auxiliam o indivíduo no reconhecimento do som com a grafia. As músicas são relacionadas ao público infantil e as palavras são simples e de fácil compreensão. Cada etapa é orientada pelo jogo através do áudio, evidenciando para o jogador o erro ou o acerto, além de informar os nomes das sílabas e das palavras apresentadas.

No decorrer do período dessa experiência, os alunos na primeira semana demonstraram insegurança e ansiedade, devido ao pouco acesso e ao uso dos recursos tecnológicos na sala de aula, não compreendendo o objetivo proposto inicialmente. Mas, ao iniciar o jogo, o encantamento e interesse pelo software foram despertados. Sem a interferência do professor, eles, de forma autônoma, escolhiam as opções do jogo e iam selecionando as fases de maior interesse. A opção oferecida pelo jogo, na qual tinha que identificar a palavra e selecionar o objeto relacionado, foi a mais utilizada entre a maioria, dos oito avaliados. Seis dos oito alunos avaliados passavam a maior parte do tempo nessa opção. A relação da imagem com a palavra proporcionava mais chances de acertos. O sujeito ao acertar a palavra expressava uma sensação de bem-estar e continuava a desvendar o jogo com

entusiasmo, eles relataram o grande interesse em continuar a jogar e percebiam a contribuição do game no seu processo de aprendizagem.

Os alunos selecionados estão na fase da leitura e escrita pré-silábica, não estabelecendo relação entre o som e a grafia, além deles ainda não compreendem o processo de codificação e decodificação da palavra. Partindo desse pressuposto, é notória a dificuldade nos acertos no aplicativo (a quantidade de palavras erradas nas duas primeiras semanas foi considerável). Na terceira e na quarta semana de observação, nota-se uma habilidade maior dos alunos, explorando o jogo e começando a reconhecer as palavras e como são formadas, por exemplo, ao visualizar a palavra SAPO, através do som inicial da sílaba SA, eles já identificavam a imagem correspondente e o número de acertos aumentaram.

No período em que foi aplicado o jogo, algumas mudanças foram observadas. Os docentes relataram um relativo aumento na concentração dos educandos durante as atividades relacionadas à língua portuguesa propostas pelo professor em aula. Quanto ao interesse no reconhecimento das letras e das palavras as professoras relataram um avanço nas habilidades cognitivas de leitura e escrita. Além da evolução relacionada à prática docente, observa-se que no período de utilização do software, a frequência escolar aumentou progressivamente, alunos que possuíam uma média de 2 a 3 faltas por semana, reduziram esse número de ausência. Para apresentar os resultados obtidos, a tabela abaixo, resume os conceitos, habilidades e evoluções observadas nos alunos. Dentre os oito alunos utilizados na experiência, foram escolhidos três, por apresentarem melhores resultados e avanços cognitivos na formação da leitura e escrita.

Quadro 1: Resultados e avanços

Nome do aluno	Ciclo de alfabetização	Aumento da frequência escolar	Eixo leitura e escrita. Reconhecimento e formação das palavras.	Atenção e reflexão sobre os conceitos da cultura digital.	Relações sócio afetivas
Aluno A	Ciclo III (3º ano)	60%	Sílabas simples, formadas por duas letras (ba, da, sa, la, etc.)	Compreende o uso do <i>software</i> e associa os conceitos aprendidos as atividades em sala de aula.	Evoluiu na socialização com alunos e professor, e na concentração.

Aluno B	Ciclo III (3º ano)	80%	Sílabas complexas, formadas por três letras (bra, dra, cha, lha, etc.)	Compreende o uso do <i>software</i> e associa os conceitos aprendidos as atividades em sala de aula.	Evoluiu na socialização, diminuindo a agressividade, aumentou a capacidade de concentração.
Aluno C	Ciclo II (2º ano)	60%	Sílabas simples, formadas por duas letras (ba, da, sa, la, etc.)	Relaciona a teoria da sala de aula com os recursos do <i>software</i> , reconhecendo sílabas e palavras.	Evoluiu na socialização, aumentou a capacidade de concentração e participação em aula.

Fonte: Autoria própria (2018)

Os resultados foram satisfatórios, o nível de concentração e desenvolvimento cognitivo dos alunos tiveram avanços consideráveis, eles iniciaram a identificação da leitura compreendendo de forma prática e lúdica as diferentes composições das palavras. O recurso audiovisual contribuiu para a concentração do sujeito e processo de leitura e escrita.

A capacitação docente é um contraponto a ser discutido, pois as ofertas de tecnologia são vastas. Porém, o conhecimento do professor sobre esses recursos e a melhor maneira de utilizá-los ainda é algo limitado e não valorizado na educação. Como mediador no processo ensino-aprendizagem, a sua dificuldade em manusear e inferir esses recursos, colocam em xeque a resolutividade da tecnologia aliada a educação. Sem a devida orientação, o *software* não teria um objetivo educativo e serviria apenas como recurso de diversão e entretenimento. “É necessário que o professor compreenda o *software*, conhecendo suas ferramentas, para que ele possa utilizá-lo de forma adequada e, assim, poder ministrar aos alunos exercícios através de tal *software*. ” ALVES; CASTRO (2014, p. 02)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A formação docente contribui para, além do saber, utilizar as ferramentas tecnológicas. Ela auxilia o professor a conciliar a metodologia e o planejamento já realizados em aula, com os recursos digitais. O resultado obtido durante o período de observação constatou a carência dos educadores no uso dos recursos digitais (limitados a reprodução de vídeos e apresentação de slides), na disponibilidade deles (apesar de possuir computadores, a escola não possui um laboratório de informática) e na orientação sobre o uso desses recursos tecnológicos (as formações e o planejamento são voltados para compor uma aula através da lousa e reprodução escrita). A pesquisa mostra-se eficiente nesse processo, por utilizar um *software* que pode ser

manuseado pelo smartphone e não necessita de acesso à internet, o educador pode usar o aplicativo Silabando a qualquer momento, desde que possua um *smartphone* ou *tablet* a sua disposição. Quanto ao aspecto pedagógico, considera-se o jogo eficaz e possível na didática de ensino. As professoras do ciclo de alfabetização (três professoras participaram do processo de observação) acreditaram ser possível a utilização do jogo Silabando aliado ao seu método de ensino.

Esta pesquisa amplia os horizontes da educação, contribuindo com métodos didáticos, lúdicos e dinâmicos, que auxiliem na construção do conhecimento e na autonomia do indivíduo.

REFERÊNCIAS

ALEXANDRE, Mariana dos Reis; TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. Objetos digitais de aprendizagem para alfabetização e letramento na prática docente: A pesquisa e o produto. Congresso Internacional de educação e tecnologias, Encontro de pesquisadores em educação a distância. **CIET – ENPED**, São Paulo, p. 1 - 13, mai. 2018. Disponível em: <<http://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/236>>. Acesso em: 01 ago. 2018.

ABREU, Ana Rosa, et al. **Alfabetização**: livro do professor. Brasília: FUNDESCOLA/SEF-MEC, 2000.

ALVES, Felipe Augusto Martins; CASTRO, Adriane Belluci Belório de. **O uso de softwares como recurso didático na alfabetização infantil**: uma proposta. 2014. Disponível em: <<http://www.sied-enped2016.ead.ufscar.br/ojs/index.php/2014/article/view/567>>. Acesso em: 10 jun. 2018.

BARBOSA, Priscilla Alves; MURAROLLI, Priscila Ligabó. Modelo adaptado a partir do texto original do artigo Jogos e Novas Tecnologias na Educação. **Perspectivas em Ciências Tecnológicas**, Feira de Santana- Bahia, v. 2, n. 2, p. 39-48, mar. 2013.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular** - Educação é a base. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#apresentacao>>. Acesso em: 11 jun. 2018>.

Dados do Ideb/Inep (2017). Ilhéus: Ideb 2017. Disponível em: <<https://www.qedu.org.br/cidade/3355-ilheus/ideb>>. Acesso em: 14 de junho de 2018.

DOURADO, Jordana Siuves; CARVALHO, Sirley Alves da Silva; LEMOS, Stela Maris Aguiar. Desenvolvimento da comunicação de crianças de uma três anos e sua relação com o ambiente familiar e escolar. **Rev. CEFAC**, Belo Horizonte, Minas Gerais, v. 17, n. 1, p.88 - 99, Jan-Fev. 2015.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Tradução de Diana Myriam Lichtenstein e Liana Di Marco e Mário Corso. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

FRANCO, Patrícia Marins; FERREIRA, Rayane Kelli dos Reis; BATISTA, Silva Cristina F. **Gamificação na Educação**: Considerações Sobre o Uso Pedagógico de Estratégias de

Games. 2015. Disponível em:

<www.essentiaeditora.iff.edu.br/index.php/citi/article/download/6950/4639>. Acesso em: 10 de julho de 2018.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa qualitativa tipos fundamentais. **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 35, n. 3, p. 20-29, Mai./Jun. 1995.

LANDIN, Rita de Cassia de Souza. **Softwares educativos no contexto da alfabetização e do letramento nos anos iniciais do ensino fundamental**. São Carlos: UFSCar. 2015.

LOPES, Francisco Régis Ferreira. **Software educativo, lúdico e interativo, como recurso didático em apoio à construção do conceito de número por crianças em processo de alfabetização matemática**. 198 f. 2015. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

MORENO, Ana Carolina; RODRIGUES, Mateus. Uma em cada cinco crianças de oito anos não sabe ler frases, diz MEC. Disponível em:

<<http://g1.globo.com/educacao/noticia/2015/09/uma-em-cada-cinco-criancas-de-oito-anos-nao-sabe-ler-frases-diz-mec.html>>. Acesso em: 11 jun. 2018.

PAULA, Bruno Henrique de; VALENTE José Armando. Jogos digitais e educação: uma possibilidade de mudança da abordagem pedagógica no ensino formal. **Revista Ibero-americana de Educação**, Campinas, v. 70, n. 1, p. 9-28, 2015.

SILABANDOAPK. Version 2018. Belo Horizonte: Apps Bergman Educativo Ensino, 2018. Disponível em:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appsbergman.silabando&hl=pt_BR>. Acesso em: 11 jun. 2018.

STUMM, Mayara Cristina; GAI, Neli Aparecida. A utilização das tecnologias como ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem das crianças do 1º ano ensino fundamental. **Unoesc & Ciência - ACHS**, [S.l.], v. 7, n. 1, p. 15-22, jun. 2016. Disponível em: <<https://editora.unoesc.edu.br/index.php/achs/article/view/10109>>. Acesso em: 11 jun. 2018.