

**Adriana do Amaral Fernandes Ribas**

Graduação em Pedagogia - UNISUAM

**Ana Lucia Guimarães**

Doutora em Antropologia Social; Mestre em Sociologia; Socióloga;  
Pedagoga; Psicóloga e Professora – UNISUAM

## RESUMO

Este artigo fala da importância de o professor estar atualizado, buscando conhecer novas possibilidades para o planejamento de aulas mais ativas e dinâmicas. Acompanhando dessa forma as evoluções tecnológicas que têm acontecido no Brasil e no mundo, fazendo novas adaptações em métodos utilizados na sala de aula e assim orientar os alunos no uso das novas tecnologias digitais. Principalmente durante o momento de pandemia do COVID-19 (o novo coronavírus), que nos mostrou em um momento difícil de isolamento a necessidade do uso das ferramentas digitais, fazendo com que acelerasse o processo do uso tecnológico no ensino com alunos. Abordaremos também, como as crianças em fase de alfabetização podem fazer uso da tecnologia digital, no caso, estamos trabalhando com o aplicativo **Formar Palavras-Alfabetização**. Por isso, temos como questionamento fundamental, como o uso de aplicativos podem estimular as crianças na alfabetização de uma forma descontraída e apropriada para a faixa etária, sendo através do estímulo à leitura, escrita, separação de sílabas e o despertar da consciência fonológica.

**Palavras-chave:** tecnologia digital; alfabetização; aplicativo educacional.

## INTRODUÇÃO

A tecnologia digital vem se desenvolvendo a cada dia, e com a globalização existe uma necessidade de estarmos cada vez mais atualizados. Com toda a evolução na área tecnológica, a educação não pode ficar de fora desse processo. Diante da emergência que o mundo passou por conta da Pandemia (novo coronavírus), a tecnologia digital foi a maior aliada no que se refere às trocas comunicacionais e educativas.

Desde as crianças aos mais idosos, todos tiveram que se adaptar à nova realidade, do uso das tecnologias digitais, inclui-las em seu dia a dia. Para se comunicar com familiares e amigos, para o trabalho e principalmente nos estudos. Mesmo os que tinham certa resistência ao seu uso, precisaram delas no momento de isolamento social desse contexto.

Tendo em vista toda essa situação, pensamos em como auxiliar as crianças que necessitam da sala de aula, mas em virtude do momento pandêmico não poderiam estar, e que em contrapartida, não poderiam ser prejudicadas em seu desenvolvimento intelectual, em sua aprendizagem e desenvolvimento cognitivo. Com isso, observamos que seriam necessárias mais opções de recursos pedagógicos práticos e de fácil acesso, recursos até divertidos, que entretêm a atenção e interesse, para que os pequenos continuassem aprendendo. A partir desse olhar, e nossa inserção no grupo de pesquisa GEPEAD (Grupo de Estudos e Pesquisas de Educação a Distância- UNISUAM), ao longo do Projeto Novas Abordagens de Ensinar e Aprender em Tempos de Tecnologias Digitais e Metodologias Ativas, que tem a participação dos alunos do Curso de pedagogia, desenvolvemos essa pesquisa de novos métodos pedagógicos, trazendo para o contexto escolar a utilizando tecnologias digitais, no caso, os aplicativos. Nossa intenção é contribuir com mais informações a respeito do uso de tais tecnologias. Pois sabemos que o uso da tecnologia ainda não foi aderido totalmente.

Então, nós fizemos a pesquisa de alguns Apps, selecionamos alguns deles, como já fora mencionado acima. Pesquisamos o que cada aplicativo poderia acrescentar no desenvolvimento dos educandos. Desenvolvemos um Ebook com um explicativo do *App* e como ele poderia acrescentar de forma positiva na aprendizagem dos alunos. Encontramos no aplicativo Formar Palavras-Alfabetização, uma possível saída entre outras, para atender a nossa preocupação com as crianças e seu processo ininterrupto de alfabetização frente ao impedimento de estarem presentes em sala para preservarem suas saúdes e de seus familiares.

Apresentamos nosso trabalho a uma turma do curso de Tecnologias Digitais Educacionais de uma Escola da Rede Privada de Ensino, na qual a pesquisadora líder do GEPEAD realiza formação continuada de professores. Foi um momento com a participação de 40 professores onde a apresentação fora feita pelo *Google Meet*, como da mesma forma eram ministradas as aulas. E, aqui, queremos compartilhar nosso estudo.

## **USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS DIGITALS NA PANDEMIA**

Podemos observar que a tecnologia digital vem ganhando cada vez mais espaço no Brasil e no mundo. A pandemia do novo coronavírus (COVID 19) fez com que o governo suspendesse as aulas no ano de 2020, em caráter de emergência, na tentativa de que o número de infectados não aumentasse, (G1,2020) não tendo atendimento nos hospitais para pessoas com estado mais grave da doença. No primeiro momento não houve aulas, porém, diante das necessidades de manter os alunos ativos e assim evitar a perda do ano letivo, começaram as adaptações das aulas online.

Acostumados a uma sala de aula física com mesas, cadeiras, professor e colegas de turma para interagir, os alunos estranharam, de repente, ter que ficar em casa tentando se adaptar a uma nova realidade para estudar e tentar aprender algum conhecimento. As escolas, junto com os

professores, passaram a enviar os conteúdos por meio de vídeos e materiais impressos, auxiliando as famílias através *e-mail*, agendas digitais, *WhatsApp* e etc. Todos os meios tecnológicos que pudessem lhes dar suporte nesse momento tão inusitado. Estávamos aprofundando a era do uso das tecnologias digitais no ensinar e aprender.

O uso de meios tecnológicos já vinha sendo falado há algum tempo e utilizado em diversas situações, mas na alfabetização, o trabalho com aulas online, foi um dos maiores desafios. De acordo com Piangers *et al* (2019) as escolas estão em constante adaptação, para atender a nova geração de alunos. Alunos esses informatizados com diversos conteúdos na palma da mão, a um clique de distância, sendo natural que com todas as evoluções que temos vivido, haja mudança na forma de ensino.

Segundo Piangers *et al* (2019) a velocidade das informações, as mudanças do mercado, a própria globalização e o progresso tecnológico, refletem diretamente na educação. E esse processo, já vem ocorrendo muito antes da Pandemia, existindo uma preocupação dos pais em obter um ensino de qualidade para os filhos e prepará-los para o futuro. O autor fala sobre a conexão virtual entre professores e alunos e a conexão virtual entre alunos, alegando serem estas a base de todo processo de aprendizagem na atualidade. Portanto, o uso dos recursos já era previsível, mas com a Pandemia esse processo foi acelerado, por motivo de força maior.

Fazendo com que, apesar de todas as limitações do momento, os profissionais da educação se reinventassem. Foi um novo momento para todos nós, professores e estudantes. Nunca foram tão falados e utilizados os recursos tecnológicos, como ferramenta de ensino, principalmente para nossas crianças.

Kensky (1998) faz referência ao fato de ser necessário não somente pensar que o estilo digital de educação que precisa, obrigatoriamente, de uso de novos equipamentos para a produção e retenção de saberes, mas essencialmente, da produção de novos comportamentos de aprendizagem, com novas racionalidades e novos estímulos perceptivos.

## **O PROFESSOR E SEUS DESAFIOS NA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA**

A tecnologia digital tem estado cada vez mais presente em nossas vidas, até mesmo na das crianças, como já abordamos acima. Não podemos continuar com os mesmos métodos de ensino, sabendo que passamos por evoluções e constantes mudanças, principalmente no que diz respeito à educação.

Fazendo-se necessário que o professor tenha a formação continuada, buscando novos conhecimentos que possam melhorar o trabalho como educador, não apenas com a graduação, mas com cursos de capacitação, conhecimentos que os auxiliam a lidar da melhor forma com as mudanças do mundo contemporâneo. E, assim, conduzir os alunos no processo de desenvolvimento cognitivo e emocional.

De acordo com Santos (2017) o professor deve interagir com seus alunos, os levando a refletir e dessa forma serem estudantes mais críticos, questionadores, construindo os seus próprios conhecimentos. Segundo o autor, um desses conhecimentos são as novas tecnologias digitais, de uma forma gradativa e contextualizada, pois para ele, hoje, os professores devem fazer uso dos TICS, devem ter criatividade e plena consciência da importância da informática na vida do educando.

Segundo Camargo (2018) é importante que as aulas sejam planejadas de uma forma inovadora, que saiamos da zona de conforto e que possamos planejar aulas mais dinâmicas e com melhor aproveitamento, que contenha mais significado para os alunos. Uma vez que os alunos encontram significado no que está sendo aprendido aumenta o interesse e esforço para aprender. De acordo com o autor, devemos oferecer atividades interessantes baseadas em necessidades reais para os educandos. O mesmo ainda destaca que, há uma necessidade de metodologias ativas com trabalhos em grupo, pesquisas, debates e estímulo ao desenvolvimento da criatividade.

Em um mundo onde as pessoas estão cada vez mais conectadas e com a velocidade que circula as informações, Camargo (2018) afirma a importância da inovação, para que os alunos participem mais das aulas, aumentando consideravelmente o aprendizado, e orienta que os professores busquem essa atualização para que não percam a motivação de ensinar. Por isso, vemos a importância de o professor estar sempre se buscando uma formação continuada, inclusive no que se refere a aprendizagem com o uso das tecnologias digitais em sala de aula.

Segundo Mousquer e Rolim (2011) a intenção não é a substituição dos professores, mas sim a integração dos alunos com os meios tecnológicos, uma vez que é tão utilizada em todo o mundo. Em sua visão, para que isso ocorra, se faz necessário o desenvolvimento de planejamentos consistentes, que ocorram de forma coerente a realidade dos alunos e da escola, para que todos aprendam a importância da utilização da tecnologia digital para pesquisas, desenvolvimento da criatividade, autonomia, desenvolvimento sensório-motor, motivação.

Guimarães (2018) aborda a importância da tecnologia digital não só como um recurso para ser utilizado em sala de aula, e sim como mais uma ferramenta também a ser utilizado dentro e fora da escola, levando em consideração o ensino de forma virtual ajudando na autonomia dos educandos. Segundo ela, o professor é o facilitador da aprendizagem, mediando os saberes na ajuda aos alunos a serem protagonistas de seus próprios conhecimentos, produzindo novas formas de aprendizado.

## UTILIZANDO O APLICATIVO FORMAR PALAVRAS-ALFABETIZAÇÃO

Como falamos anteriormente, a tecnologia digital está cada vez mais necessária e presente na vida de todos nós, seres humanos. Assim, porque não utilizarmos aplicativos na alfabetização, como mais uma ferramenta para auxiliar no aprendizado dos nossos pequenos? Existem vários aplicativos hoje em dia que podem ser utilizados, mas destacamos um para mostrar como a tecnologia digital pode ser utilizada de uma forma significativa no ensino e aprendizagem dos alunos. O nome do aplicativo é **Formar Palavras-Alfabetização**. O mesmo auxilia ao aluno a exercitar a leitura, escrita, contagem das sílabas e a consciência fonológica. Kucybaba (2018), explica que a consciência fonológica é uma habilidade desenvolvida através de estímulos auditivos de conhecer o som de cada letra do alfabeto (fonemas), auxiliando na compreensão do código de escrita (grafema). Com isso é relevante mostrar atividades para os alunos que consiga identificar palavras, sílabas e letras, com a descrição auditiva. E o aplicativo mencionado pode auxiliar nesse processo, pode ser baixado através de dos aparelhos *smart*, computador e tabletes, de forma rápida e gratuita.

## USANDO O APLICATIVO SUGERIDO

Figura 1: instalação do aplicativo



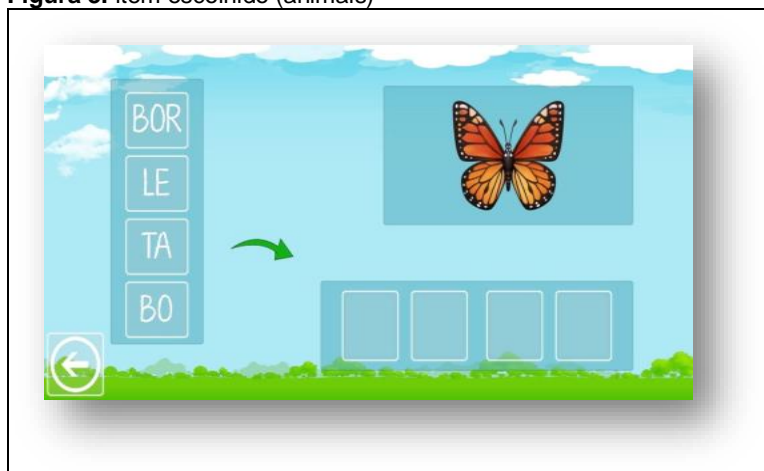
Fonte: os autores, 2022.

**Figura 2:** tela inicial do aplicativo



Fonte: os autores, 2022.

**Figura 3:** item escolhido (animais)



Fonte: os autores, 2022.

A **figura 1** mostra a página do google onde encontramos o aplicativo para instalamos, **figura 2** é a parte onde mostra que tipo de palavras o aluno deseja praticar: animais, naturezas e cores, objetos e comidas. Após clicar no tipo de grupo que o aluno deseja, aparecerá a **figura 3**, supondo que, o aluno escolha “animais” aparecerá, por exemplo, uma borboleta com suas sílabas misturadas, para que o aluno coloque em ordem, e dê sentido ao nome do animal. Ao clicar na sílaba, também, ouvimos o som que é emitido, e após todas as sílabas estarem em ordem é feita a leitura da palavra.

Tal processo leva a criança a estar entretida com a brincadeira virtual e aprendendo sobre diferentes palavras, consciência fonológica, sílabas, entre outras, a própria concepção conceitual e visual do objeto apresentado.

Com o aplicativo sugerido, é possível que o aluno observe e aprenda vários tipos de animais, objetos diferentes, tipos de comidas, cores, elementos da natureza, observar como as sílabas se separam podendo ouvir o som de cada uma, contar quantas sílabas tem em cada palavra, além de desenvolver a consciência fonológica (desenvolver a habilidade de identificar os sons dos fonemas e decodificá-los), tudo isso de uma forma lúdica.

Atividades lúdicas são importantes para o processo de desenvolvimento das crianças. Segundo Mineiro *et al* (2019) vai muito além de apenas jogos e brincadeira a ludicidade no ensino ajuda a criança a interagir socialmente, aprende de uma forma ativa, refleti sobre o assunto em questão, desperta emoção. O aluno consegue interiorizar com mais facilidade o que está sendo trabalhado de uma maneira descontraída, de uma forma que não é vista como uma obrigação, mas sim uma diversão. A hora da atividade passa e o aluno não percebe. Porque a atenção está voltada para aquela atividade no momento.

Kucybala (2018) afirma que é ideal a utilização desse aplicativo, quando a criança estiver na fase alfabética. A fase quando o aluno começa observar que há necessidade de mais de uma letra para formar uma sílaba. Dessa forma, para o autor, cabe ao professor desenvolver e estimular a habilidade da consciência fonológica, que mencionei acima, e que pode ser estimulada com a ajuda exercício do aplicativo.

Segundo Moreira *et al* (2020), os jogos é uma forma de criar novos desafios na aprendizagem dos alunos. O mesmo afirma sobre o desenvolvimento cognitivo, a interação com outras crianças, estimula a vencer desafios, estimulando a área viso espacial (manipulação da informação visual e/ou espacial), social e motora. E apesar dos jogos serem de grande ajuda no desenvolvimento cognitivo, não é utilizado como mais um aliado para o ensino no ambiente escolar. Se fazendo necessário, atualização e preparo dos professores para o uso das novas tecnologias.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Como mostramos nesse artigo, o progresso da tecnologia digital, tem nos levados a ter um novo olhar, principalmente na educação. Estamos passando por um momento de Pandemia, que fez com que, tudo de aprendizado e formação, que estava caminhando gradativamente, na relação educação e tecnologias digitais, fosse acelerado, até mesmo por estamos em condições de isolamento social, em nossas residências. Tal trabalho foi possível, como dissemos, pela participação no GEPEAD UNISUAM.

Todas as mudanças que tem ocorrido não são para que os professores sejam substituídos, mas para que tenhamos um novo olhar para forma que iremos ensinar daqui para frente. A ideia é que possamos dar seqüência na formação continuada e busquemos aprender a lidar com todo

esse novo contexto tecnológico dentro e fora da educação. Sabemos que é desafiador para todos nós, mas podemos e devemos utilizar as novas tecnologias digitais (salas de aula online, fórum, aplicativos entre outros) como mais uma ferramenta de ensino em tempos atuais.

Compreender que, com a globalização as informações estão cada vez mais aceleradas, chegando mais rápido para todos nós. Sendo que, as crianças já fazem uso da tecnologia digital fora da sala de aula com jogos, vídeos no *YouTube*, *WhatsApp*, chamadas de vídeos e muito mais. Então, entendemos que os professores podem e devem ter meios de fazer com que os alunos desenvolvam o raciocínio e aprendizado de uma forma coerente à nova era tecnológica.

## REFERÊNCIAS

Notícias em vídeos que marcaram esta terça, 17 de março de 2020. G1, 17, março, 2020. Disponível em: <<https://g1.globo.com/mundo/noticia/2020/03/17/noticias-em-ideos-que-marcaram-esta-terca-17-de-marco-de-2020.ghtml>>. Acessado em: 29/01/22.

BORBA, Gustavo; PIANGERS, Marcos. **A escola do futuro: o que querem (e precisam), alunos, pais e professores**. Porto Alegre: Penso, 2019.

SANTOS, Pricila Kohlsdos. **Alfabetização e letramento**. Porto Alegre: Sagah, 2017

CAMARGO. **A Sala de Aula Inovadora - Estratégias Pedagógicas para Fomentar o Aprendizado Ativo [Série Desafios da Educação]**. Peso: DarosThuinie, 2018.

KENSKI, Vani. M. **Novas tecnologia digitais: o redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente**. Revista Brasileira de Educação, n. 8, maio/ago. 1998.

MOUSQUER, Tatiana. **A UTILIZAÇÃO DE DISPOSITIVOS MÓVEIS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA COLABORATIVA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. Uruguai: Santo Angelo, 2019.

GUIMARAES, Ana Lucia. **APRENDIZAGEM COLABORATIVA E REDES SOCIAIS EXPERIÊNCIAS INOVADORAS**. Curitiba: Eppiris, 2018.

KUCYBALA, Fabiola dos Santos. **ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**. Porto Alegre: Sagah, 2018

MEIRA, Luciano Meira e BLIKSTEIN, Paulo. **JOGOS DIGITAIS E GAMIFICAÇÃO NA APRENDIZAGEM**. Porto Alegre. 2020.



MINEIRO, Marcia; D'ÁVILA Cristina. **LUDICIDADE: compreensões conceituais de pós-graduados em educação**. Seleção: artigo, Edu pesquisa 45, 2019. /<https://doi.org/10.1590/S1678-4634201945208494>.