ISSN: 2358-8829

ALFABETIZAÇÃO E TECNOLOGIA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: CONTRIBUIÇÕES DO PROJETO ALFABETIZAPP

Natalia Silva Muniz[1]

INTRODUÇÃO

A alfabetização constitui uma etapa essencial no processo de escolarização, pois possibilita às crianças desenvolver conhecimentos relacionados à leitura e à escrita, ampliando suas formas de comunicação, expressão e participação na sociedade. Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, esse processo requer práticas pedagógicas que considerem as diferentes maneiras de aprender, os conhecimentos prévios dos estudantes e as experiências que fazem parte de seu cotidiano. Nesse sentido, o desafio de alfabetizar envolve não apenas o ensino das letras e das palavras, mas também a criação de situações de aprendizagem que despertem a curiosidade, estimulem a participação e atribuam significado aos conhecimentos construídos.

Compreender a alfabetização nessa perspectiva implica reconhecer sua relação com o letramento, considerando que aprender a ler e escrever envolve tanto a apropriação do sistema de escrita alfabética quanto sua utilização em diferentes práticas sociais. Soares (2008) contribui para essa discussão ao compreender a alfabetização e o letramento como processos distintos, porém complementares, que precisam ser desenvolvidos de maneira articulada. Dessa forma, as práticas pedagógicas devem proporcionar experiências que ultrapassem a simples memorização de letras e sílabas, favorecendo a construção de sentidos e a utilização da linguagem escrita em situações contextualizadas.

Segundo Kenski (2007), as tecnologias modificam as formas de produzir, registrar e compartilhar informações, trazendo novas possibilidades e desafios para a educação. Entretanto, sua integração ao contexto escolar não deve ser compreendida

[1] Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão - UFMA, nataliamuniz176@gmail.com;

apenas pela presença de equipamentos eletrônicos, mas principalmente pela maneira como os recursos e as linguagens tecnológicas são incorporados às propostas pedagógicas. Assim, torna-se possível explorar elementos da cultura digital por meio de atividades que envolvam imaginação, interação e criatividade, mesmo quando não há utilização direta de dispositivos digitais.

Foi nesse contexto que surgiu o projeto de intervenção "AlfabetizApp: Conectando Letras e Números com Imaginação!", desenvolvido durante as atividades do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), no subprojeto "Letrar: letras e números", do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão (UFMA). A experiência ocorreu com crianças do 1º ano do Ensino Fundamental da Escola Padre José de Freitas Costa, localizada no município de Codó, Maranhão.

A proposta teve origem nas observações realizadas durante o acompanhamento das atividades escolares, quando foram identificadas dificuldades relacionadas ao reconhecimento de letras, à associação entre sons e suas representações gráficas, à formação de palavras e à compreensão de conhecimentos lógico-matemáticos. Além dessas questões, percebeu-se a necessidade de desenvolver estratégias que favorecessem maior envolvimento das crianças nas situações de aprendizagem, considerando seus interesses e suas experiências cotidianas.

A partir dessas observações, o AlfabetizApp foi elaborado como uma proposta pedagógica inspirada na linguagem dos aplicativos digitais, utilizando materiais concretos e atividades lúdicas para representar simbolicamente um ambiente de aprendizagem. A intenção não foi desenvolver um aplicativo funcional, mas explorar elementos da cultura digital como possibilidade de aproximação entre os conhecimentos escolares e o universo das crianças. Para isso, foram realizadas atividades envolvendo jogos, desafios, contação de histórias e produções artísticas, organizadas em etapas que articulavam conhecimentos relacionados à alfabetização e às noções lógico-matemáticas.

Diante dessa experiência, o presente trabalho tem como objetivo apresentar e analisar as contribuições do projeto AlfabetizApp para o processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental, considerando a articulação entre ludicidade, cultura digital e mediação pedagógica. Busca-se, ainda, refletir sobre as possibilidades

de desenvolvimento de práticas educativas que valorizem a participação das crianças e contribuam para a construção de aprendizagens significativas.

Para tanto, a pesquisa adota uma abordagem qualitativa, de caráter descritivo, fundamentada em observações realizadas em sala de aula, registros em diário de campo e análise das práticas pedagógicas desenvolvidas durante um mês de intervenção. Os resultados apresentados nos registros da experiência apontam avanços no reconhecimento de letras, na associação entre grafemas e fonemas, na formação de palavras simples e na compreensão da relação número-quantidade, além de maior participação, envolvimento e autonomia das crianças durante as atividades propostas.

METODOLOGIA

A pesquisa foi realizada no contexto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), por meio do subprojeto “Letrar: letras e números”, do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão (UFMA). As atividades ocorreram na Escola Padre José de Freitas Costa, localizada no município de Codó, Maranhão, com a participação de 12 crianças matriculadas no 1º ano do Ensino Fundamental. A intervenção teve duração de um mês, período em que foram desenvolvidas propostas pedagógicas voltadas à alfabetização, ao letramento e à construção de conhecimentos lógico-matemáticos.

O desenvolvimento da proposta teve início com a observação das práticas escolares e o acompanhamento das crianças durante as atividades em sala de aula. Inicialmente, os bolsistas atuaram com pequenos grupos, buscando conhecer as particularidades dos estudantes e identificar suas principais necessidades de aprendizagem. Posteriormente, as atividades passaram a envolver a turma como um todo, sendo realizada também uma sondagem diagnóstica que contribuiu para reconhecer dificuldades relacionadas à leitura, à escrita, ao reconhecimento de letras e sons e à compreensão de noções numéricas.

Dessa forma, o AlfabetizApp foi estruturado como uma experiência simbólica de acesso a um aplicativo, na qual as crianças participavam de desafios e atividades organizados em diferentes fases. Para representar esse ambiente, foram utilizados materiais confeccionados pelos próprios bolsistas, como letras móveis, cartões, figuras, teclados impressos, atividades em papel e um computador produzido com papelão.

ISSN: 2358-8829

Esses recursos possibilitaram a criação de situações de aprendizagem que articulavam imaginação, ludicidade e conhecimentos escolares.

A primeira fase, intitulada “Login das Letras”, foi organizada a partir da ideia de que as crianças precisariam realizar um cadastro simbólico para acessar o AlfabetizApp. Como o início da intervenção ocorreu durante o mês de maio, as atividades foram relacionadas à temática do Dia das Mães. Para entrar no aplicativo imaginário, os estudantes utilizavam a palavra “MÃE” como login e o nome de suas mães como senha. Essa dinâmica possibilitou explorar o reconhecimento das letras, a composição de palavras e a identificação de diferentes formas de escrita, partindo de palavras que apresentavam significado para as crianças.

Ainda nessa etapa, foi desenvolvido o “Cartão Google”, uma atividade inspirada no funcionamento de uma ferramenta de pesquisa digital. Por meio dela, as crianças respondiam a perguntas relacionadas às suas mães, como se estivessem realizando uma pesquisa na internet. A proposta buscou integrar leitura, escrita e conhecimentos relacionados ao contexto familiar, utilizando elementos da cultura digital de maneira lúdica e contextualizada.

Na segunda fase, denominada “Atualização dos Sons”, foram desenvolvidas atividades voltadas à associação entre grafemas e fonemas, ao reconhecimento de palavras e à consciência fonológica. Entre os recursos utilizados estavam teclados impressos, nos quais as crianças registravam os nomes correspondentes às figuras apresentadas, simulando o processo de digitação. Também foi utilizado um computador confeccionado com papelão, cuja tela servia como espaço para a organização de imagens e palavras trabalhadas durante os encontros.

A terceira fase, intitulada “Números Conectados”, concentrou-se no desenvolvimento de conhecimentos lógico-matemáticos. Foram realizadas atividades lúdicas envolvendo reconhecimento dos numerais, associação entre números e quantidades, sequência e ordem numérica. As propostas também buscaram estabelecer relações entre letras e números, explorando situações que estimulassem o raciocínio lógico e a compreensão de diferentes formas de representação presentes no cotidiano.

A quarta e última fase, denominada “Lançamento do App”, correspondeu à culminância da intervenção. Nesse momento, as produções realizadas pelas crianças ao longo das etapas anteriores foram reunidas e organizadas, compondo um registro visual do percurso desenvolvido. As atividades relacionadas às letras, palavras, números e

ISSN: 2358-8829

desenhos foram apresentadas no computador confeccionado pelos bolsistas e, posteriormente, organizadas em portfólios individuais, entregues aos pais ou responsáveis.

Ao longo de todas as fases, a contação de histórias foi utilizada como estratégia transversal, antecedendo as demais atividades realizadas nos encontros. Esses momentos tinham como finalidade acolher as crianças, estimular a imaginação, favorecer a escuta e preparar a turma para as propostas pedagógicas. Dessa maneira, a literatura infantil integrou o desenvolvimento do projeto, contribuindo para a construção de um ambiente de aprendizagem mais participativo.

Para o acompanhamento da intervenção, foram utilizados procedimentos de observação participante, registros em diário de campo, análise das atividades realizadas e acompanhamento das produções das crianças. A avaliação ocorreu de maneira processual, considerando não apenas os resultados apresentados nas atividades, mas também o envolvimento dos estudantes, suas dificuldades e os avanços percebidos durante o percurso.

Quanto aos aspectos éticos, foram consideradas as autorizações dos pais ou responsáveis para a participação das crianças e o uso de imagens, conforme registrado na documentação da experiência. Na apresentação dos resultados, buscou-se preservar a identidade dos estudantes e respeitar as particularidades do contexto escolar.

REFERENCIAL TEÓRICO

No campo da alfabetização, as discussões apresentadas por Soares (2008) contribuem para compreender que a aprendizagem da língua escrita envolve diferentes dimensões. A autora estabelece uma relação entre alfabetização e letramento, destacando que a apropriação do sistema de escrita alfabética e a participação em práticas sociais de leitura e escrita são processos que apresentam características próprias, mas que precisam ser desenvolvidos de maneira articulada. Dessa forma, alfabetizar não significa apenas ensinar a reconhecer letras, estabelecer relações entre sons e grafias ou formar palavras, mas também proporcionar situações nas quais a linguagem escrita seja utilizada com significado.

Nessa direção, Freire (1996) ressalta a importância de respeitar os saberes dos educandos e reconhecer sua participação ativa no processo de construção do

conhecimento. Essa perspectiva contribui para pensar práticas educativas que ultrapassem a transmissão de conteúdos, valorizando o diálogo, a curiosidade e a autonomia dos estudantes. No processo de alfabetização, tal compreensão reforça a necessidade de reconhecer a criança como sujeito que participa, questiona, experimenta e constrói hipóteses sobre a leitura e a escrita.

Kenski (2007) destaca que as tecnologias modificam significativamente as maneiras de registrar, armazenar e representar informações, provocando mudanças nas relações estabelecidas entre os sujeitos e o conhecimento. Essas transformações apresentam desafios para a educação, especialmente no que se refere à necessidade de desenvolver práticas que dialoguem com as diferentes linguagens presentes na sociedade. Entretanto, considerar a cultura digital no ambiente escolar não significa limitar o trabalho pedagógico à utilização de computadores, celulares ou outros equipamentos eletrônicos.

Moran (2013) contribui para essa discussão ao destacar a importância de repensar as práticas educativas diante das transformações sociais e tecnológicas. A incorporação de diferentes recursos ao processo de ensino e aprendizagem precisa estar relacionada à construção de experiências que favoreçam a participação dos estudantes e ampliem suas possibilidades de desenvolvimento. Dessa maneira, a utilização de elementos associados à cultura digital deve ocorrer de forma planejada, considerando as necessidades de aprendizagem e as características do contexto escolar.

Essa reflexão evidencia a importância da mediação docente, uma vez que os recursos utilizados durante as atividades não garantem, isoladamente, a construção do conhecimento. Cabe ao professor selecionar materiais, organizar situações de aprendizagem, acompanhar as dificuldades apresentadas pelas crianças e propor intervenções que contribuam para o desenvolvimento das habilidades trabalhadas. Nesse processo, a intencionalidade pedagógica assume papel central, pois é ela que permite transformar diferentes recursos e experiências em oportunidades efetivas de aprendizagem.

A contação de histórias também representa uma possibilidade de aproximação das crianças com a linguagem oral e escrita. Por meio das narrativas, os estudantes podem ampliar seu repertório de palavras, exercitar a escuta, desenvolver a imaginação e participar de situações de interação e expressão. Quando articulada a outras atividades pedagógicas, essa prática contribui para a criação de um ambiente favorável à

aprendizagem, no qual a linguagem é apresentada em situações que possuem significado para as crianças.

Outro aspecto relevante refere-se à articulação entre alfabetização e conhecimentos lógico-matemáticos. Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, a construção de noções relacionadas aos números, às quantidades e às sequências integra o desenvolvimento de habilidades necessárias à compreensão de diferentes situações cotidianas. Nesse sentido, atividades que envolvem a identificação de símbolos, a organização de informações e a resolução de desafios podem proporcionar experiências nas quais as crianças estabeleçam relações entre diferentes campos do conhecimento.

Nesse contexto, o projeto AlfabetizApp apresenta uma proposta de aproximação entre alfabetização, ludicidade e cultura digital, ao utilizar a linguagem dos aplicativos como inspiração para a organização de atividades pedagógicas. A experiência não se fundamentou na utilização de um aplicativo digital funcional, mas na representação simbólica de elementos desse universo, por meio de materiais confeccionados pelos bolsistas, jogos, desafios e produções desenvolvidas pelas crianças.

Além das contribuições para as aprendizagens das crianças, propostas dessa natureza também apresentam relevância para a formação inicial de professores. A participação dos bolsistas do PIBID no planejamento, na elaboração de materiais, no acompanhamento das atividades e na análise das dificuldades observadas possibilita uma aproximação entre os conhecimentos discutidos durante a formação acadêmica e as situações concretas do cotidiano escolar. Nesse processo, a reflexão sobre a prática contribui para a construção de conhecimentos relacionados ao planejamento, à avaliação e à mediação das aprendizagens.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A realização do projeto AlfabetizApp possibilitou observar diferentes aspectos relacionados ao processo de alfabetização das crianças participantes, especialmente no que se refere ao reconhecimento das letras, à associação entre grafemas e fonemas, à formação de palavras e à construção de conhecimentos lógico-matemáticos. Ao longo da intervenção, as atividades inspiradas na linguagem dos aplicativos digitais despertaram o interesse dos estudantes e favoreceram sua

ISSN: 2358-8829

participação nas situações de aprendizagem, demonstrando possibilidades de articulação entre ludicidade, cultura digital e práticas pedagógicas.

Na primeira fase, denominada “Login das Letras”, observou-se que a utilização de palavras relacionadas ao contexto familiar favoreceu a aproximação das crianças com a linguagem escrita. A proposta de utilizar a palavra “MÃE” como login e o nome das mães como senha possibilitou explorar o reconhecimento de letras e a formação de palavras a partir de referências significativas para os estudantes. Essa estratégia contribuiu para que as atividades não fossem apresentadas apenas como exercícios de identificação de símbolos, mas como situações relacionadas às experiências pessoais das crianças.

A utilização do “Cartão Google” também representou uma oportunidade de integrar elementos da cultura digital às práticas de leitura e escrita. Ao responderem perguntas relacionadas às suas mães, simulando uma pesquisa em uma ferramenta digital, as crianças participaram de uma atividade que articulava conhecimentos escolares e experiências familiares. A proposta permitiu explorar a identificação de letras, o registro de palavras e a organização de informações, utilizando uma linguagem inspirada em situações presentes no cotidiano.

Na segunda fase, intitulada “Atualização dos Sons”, as atividades concentraram-se no reconhecimento de palavras e na associação entre os sons da fala e suas representações gráficas. A utilização de teclados impressos e de um computador confeccionado com papelão possibilitou representar simbolicamente situações de digitação e organização de informações, aproximando as propostas de alfabetização de elementos característicos do universo tecnológico.

Durante as atividades, as crianças eram incentivadas a identificar figuras, reconhecer seus nomes e realizar os registros escritos correspondentes. Posteriormente, as produções eram retomadas coletivamente, permitindo refletir sobre a composição das palavras e as relações entre letras e sons. Os registros apresentados no trabalho do EPEN indicaram avanços na associação entre grafemas e fonemas, maior facilidade na junção silábica e na formação de palavras simples.

Na terceira fase, denominada “Números Conectados”, as atividades foram direcionadas à construção de conhecimentos lógico-matemáticos, especialmente ao reconhecimento dos numerais e à compreensão da relação entre números e quantidades. Por meio de dinâmicas e desafios, as crianças participaram de situações que envolviam

sequência numérica, ordem dos números e associação entre representações numéricas e quantidades.

Os registros da intervenção apontaram avanços na associação entre números e quantidades, além de maior interesse das crianças pelas atividades propostas. Esses resultados indicam que a utilização de estratégias diversificadas pode contribuir para tornar o trabalho com conhecimentos matemáticos mais participativo, especialmente quando os desafios são apresentados de maneira acessível e relacionados às experiências dos estudantes.

A quarta fase, intitulada “Lançamento do App”, representou a culminância das experiências desenvolvidas durante a intervenção. Nesse momento, as produções realizadas pelas crianças foram reunidas e organizadas, permitindo visualizar parte do percurso de aprendizagem construído ao longo das atividades. O computador confeccionado pelos bolsistas foi utilizado como suporte para a apresentação dos registros, reunindo produções relacionadas às letras, palavras, números e desenhos.

A organização dos materiais em portfólios individuais também constituiu um aspecto importante dessa etapa. Além de reunir as atividades desenvolvidas, os portfólios possibilitaram documentar o percurso das crianças e compartilhar com as famílias as experiências realizadas durante o projeto. Dessa forma, a proposta ultrapassou o momento de execução das atividades, valorizando as produções dos estudantes como registros de suas aprendizagens.

Durante essa fase, foram observadas manifestações de maior autonomia e participação das crianças na organização e socialização de suas produções. Esse aspecto apresenta relação com as contribuições de Freire (1996), ao reconhecer a importância de práticas educativas que favoreçam a participação ativa dos estudantes e contribuam para o desenvolvimento de sua autonomia.

Além das quatro fases, a contação de histórias esteve presente em todos os encontros, antecedendo o desenvolvimento das demais atividades. Essa estratégia contribuiu para a organização de momentos de acolhimento, escuta e participação, favorecendo a aproximação das crianças com diferentes formas de expressão da linguagem. Ao integrar as narrativas às propostas pedagógicas, o projeto procurou estimular a imaginação e criar condições favoráveis ao envolvimento dos estudantes.

De maneira geral, os resultados observados durante o desenvolvimento do AlfabetizApp indicaram maior envolvimento das crianças nas atividades inspiradas na

cultura digital, além de avanços relacionados ao reconhecimento de letras, à associação entre grafemas e fonemas, à formação de palavras simples e à compreensão da relação número-quantidade. Esses aspectos foram identificados a partir das observações realizadas pelos bolsistas, dos registros em diário de campo e do acompanhamento das produções desenvolvidas durante a intervenção.

Entretanto, é necessário considerar que os resultados apresentados possuem caráter qualitativo e estão relacionados a uma experiência realizada com um grupo específico de estudantes, durante um período delimitado. Dessa maneira, os avanços observados não permitem estabelecer relações causais ou generalizações sobre a eficácia da proposta em outros contextos escolares. Ainda assim, oferecem elementos relevantes para refletir sobre as possibilidades de organização de práticas pedagógicas que articulem ludicidade, cultura digital e alfabetização.

Outro resultado importante refere-se às contribuições do projeto para a formação inicial dos bolsistas do PIBID. A elaboração dos materiais, o planejamento das atividades, o acompanhamento das dificuldades e a observação das aprendizagens possibilitaram vivenciar situações concretas da prática docente. Essas experiências favoreceram reflexões sobre a necessidade de adaptar estratégias pedagógicas às características da turma e de considerar os diferentes ritmos de aprendizagem das crianças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao retomar o objetivo deste estudo, que consistiu em apresentar e analisar as contribuições do AlfabetizApp para o processo de alfabetização, considera-se que a intervenção ofereceu possibilidades de desenvolvimento de habilidades relacionadas à leitura, à escrita e aos conhecimentos lógico-matemáticos. As observações realizadas durante as atividades indicaram avanços no reconhecimento de letras, na associação entre grafemas e fonemas, na formação de palavras simples e na compreensão da relação entre números e quantidades. Também foram percebidas mudanças positivas no envolvimento, na participação e na autonomia das crianças ao longo das experiências propostas.

A experiência também apresentou contribuições para a formação inicial dos bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), ao proporcionar situações de aproximação entre os conhecimentos acadêmicos e a realidade da sala de aula. A participação nas diferentes etapas da intervenção favoreceu reflexões sobre o planejamento, a organização das práticas educativas e a necessidade de considerar os diferentes ritmos e necessidades de aprendizagem dos estudantes. Nesse sentido, o projeto constituiu uma oportunidade de vivenciar desafios próprios da docência e de compreender a importância de uma atuação pedagógica reflexiva e comprometida com o desenvolvimento das crianças.

Embora os resultados tenham sido positivos, é importante reconhecer os limites da experiência. A intervenção foi realizada com um grupo de 12 crianças, em um período relativamente curto, e sua análise fundamentou-se em observações e registros qualitativos. Assim, os avanços identificados devem ser compreendidos no contexto específico em que o projeto foi desenvolvido, não sendo possível generalizá-los ou atribuí-los exclusivamente às atividades realizadas.

Dessa forma, conclui-se que o AlfabetizApp constituiu uma experiência pedagógica significativa para o grupo participante, ao favorecer situações de aprendizagem que valorizaram a imaginação, a interação e os conhecimentos prévios das crianças. Mais do que reproduzir elementos de um aplicativo digital, a proposta demonstrou possibilidades de ressignificar referências da cultura digital no cotidiano escolar, destacando a importância da criatividade, do planejamento e da mediação docente na construção de práticas de alfabetização mais participativas e contextualizadas.

Palavras-chave: Alfabetização; Tecnologias educacionais; Práticas pedagógicas; Anos iniciais.

ISSN: 2358-8829

REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância.** 5. ed. Campinas: Papirus, 2007.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. 5. ed. Campinas: Papirus, 2013.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. 6. ed. São Paulo: Contexto, 2008.