



## O USO DAS TECNOLOGIAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NA TURMA DO 3º ANO DA ESCOLA MUNICIPAL MANDACARU

Ivan Carlos Silva Santos <sup>1</sup>

Jucicleia Costa Martins Diniz<sup>2</sup>

Leossandra Cabral de Luna<sup>3</sup>

### RESUMO

Este artigo apresenta uma experiência com tecnologia digital no processo de alfabetização, foi desenvolvida uma sequência pedagógica e aplicada na turma do 3º ano B da professora Juscicleia Costa, na Escola Municipal Mandacaru no município de Juazeiro, estado da Bahia. A meta era entender como projetor, YouTube, e apresentações interativas PowerPoint podem ser combinados de forma divertida e interativa no aprendizado da leitura e escrita. A metodologia usada foi qualitativa, com foco em observação ativa e registro das atividades propostas. Os achados mostram que a combinação planejada das tecnologias ajudou a motivar os alunos, tornando o ensino mais personalizado e impulsionando a leitura, interpretação e criação de textos. A experiência destaca a importância de aulas com planejamento que corroborem junto à intenção pedagógica e uso de recursos digitais, considerando o cenário e as necessidades dos alunos.

**Palavras-chave:** Alfabetização; Tecnologias Educacionais; Educação Lúdica; Sala de Aula.

### ABSTRACT

This article presents an experience with digital technology in the literacy process. A pedagogical sequence was developed and applied to the 3rd grade B class of teacher Juscicleia Costa, at the Mandacaru Municipal School in the municipality of Juazeiro, state of Bahia. The goal was to understand how projectors, YouTube, and interactive PowerPoint presentations can be combined in a fun and interactive way in learning to read and write. The methodology used was qualitative, focusing on active observation and recording of the proposed activities. The findings show that the planned combination of technologies helped motivate students, making teaching more personalized and boosting reading, interpretation, and text creation. The experience highlights the importance of lessons with planning that corroborate the pedagogical intention and use of digital resources, considering the scenario and the needs of the students.

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Vale do São Francisco - Univasf, [ivansantos9696@outlook.com](mailto:ivansantos9696@outlook.com);

<sup>2</sup> Filiação acadêmica; Professora de Educação Básica do Município de Juazeiro – Ba, Especialista em Neuropsicopedagogia Clínica, institucional e Hospitalar, [juscicleiacosta@gmail.com](mailto:juscicleiacosta@gmail.com);

<sup>3</sup> Professora orientadora: Professora da Universidade Federal do Vale do São Francisco; Doutoranda em Ensino de Ciências e Educação Matemática pela Universidade Estadual da Paraíba; [leossandra.luna@univasf.edu.br](mailto:leossandra.luna@univasf.edu.br).





**Keywords:** Literacy; Educational Technologies; Playful Education; Classroom

## INTRODUÇÃO

No cotidiano, a alfabetização sofre mudanças, reflexo das tecnologias que chegam às escolas. Afinal, alfabetizar é mais do que ensinar a ler e escrever, esse processo permite ao aluno entender e interagir com o mundo de maneira crítica, usando a linguagem. A tecnologia digital em sala de aula surge então, como aliado para o professor, tornando o aprendizado mais significativo e focado no aluno (MORAN, 2015; KENSKI, 2012).

O Projeto de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID, é um espaço formativo para a docência e permite o diálogo entre universidade e escola. Este trabalho ocorreu no contexto do subprojeto Pedagogia/Alfabetização que traz como temática Alfabetização do(na) cotidiano: táticas na arte de alfabetizar nas escolas do campo, que busca compreender os significados da alfabetização na perspectiva de professoras alfabetizadoras da Educação do Campo na zona rural de três escolas situadas nas cidades de Petrolina – PE e Juazeiro – BA.

Soares (2001), afirma que é através da alfabetização que a criança se insere no mundo social, identificando símbolos, placas, letras, números, palavras, entre outros. Embora, apenas decodificar os sinais gráficos não significa que a criança está alfabetizada, antes é necessário compreendê-los, interpretá-los no contexto em que vive. Para tanto, é importante se pensar no processo de alfabetização aliado à elementos do contexto local dos discentes, bem como usando recursos que dialoguem com a sua cultura, e acompanhem as mudanças da sociedade.

A tecnologia aplicada de forma direcionada e intencional, permite que as atividades aconteçam de maneira descontraída e expanda a forma de construir conhecimento. Projetores, vídeos, jogos e atividades interativas, podem oferecer diferentes formas de aprender, os alunos podem aprender individualmente, com seus próprios ritmos. Essas variações ajudam na relação aluno, assunto e ambiente, incentivam o pensamento crítico, autonomia e trabalho em equipe. Assim, as experiências em sala ficam mais ricas para os alfabetizandos.



Neste contexto, este artigo buscou relatar uma vivência com uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Mandacaru, no contexto do PIBID – Pedagogia/Alfabetização, onde foram aplicados planos de aula utilizando como recurso didático tecnologias digitais para apoiar o processo de alfabetização. As tarefas, centradas em conteúdos culturais juninos, foram planejadas com propostas divertidas e interativas, seguindo a gamificação e a aprendizagem pela experiência.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa apresenta uma abordagem qualitativa, na perspectiva de Bogdan e Biklen (1994) que tem o ambiente natural como fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento. Quanto ao caráter, concordamos com as ideias de Gil (2002), quanto à pesquisa descritiva, que busca apresentar as características de um grupo, situação ou fenômeno, permitindo compreender como eles se manifestam em determinado contexto. Quanto aos procedimentos, utilizou-se do relato de experiência, construído a partir da observação em sala de aula.

As atividades foram documentadas com anotações, fotos e análise da participação dos alunos. A experiência aconteceu em junho de 2025, com uma turma do 3º ano do professor, com cerca de vinte alunos de idade entre 8 e 9 anos. Os dois planos de aula desenvolvidos tinham como temática o São João, sendo o primeiro um jogo de Caça-palavras Junino na tela, para incentivar a leitura e escrita de palavras do universo cultural nordestino.

O segundo mergulhou na canção "Olha pro céu, meu amor", de Luiz Gonzaga, empregando vídeo e slides ilustrados para intensificar o entendimento do texto. Em sala, notaram-se sinais importantes, como envolvimento, participação, produção escrita e compreensão oral, possibilitando uma avaliação apurada dos resultados das atividades propostas. E os dados foram analisados à luz do referencial teórico.





## REFERENCIAL TEÓRICO

Ensinar com tecnologias não é só projetar um slide ou acessar uma plataforma: é transformar a forma como o aluno aprende e como o professor conduz esse processo. É preciso intenção, não só reprodução segundo Kenski (2012), diz que o uso das tecnologias na educação precisa ir além da simples cópia de conteúdos, e ser visto como parte de uma mudança de métodos maior. Segundo ela, é crucial usar as ferramentas digitais com um propósito educacional, incentivando a inovação na forma de ensinar.

A educação atual deve preparar os jovens para lidar criticamente com o mundo digital, algo urgente num tempo em que se consome muita informação sem reflexão. É uma visão que equilibra inovação com responsabilidade. Moran (2015), afirma que as tecnologias, quando bem inseridas nos estudos, ajudam o aluno a ter uma função ativa no aprender, cultivando independência, criatividade e senso crítico. A Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL, 2017), por sua vez, reconhece a importância das tecnologias na formação dos estudantes, ressaltando na competência geral 5 a necessidade de “compreender, usar e gerar tecnologias digitais de modo crítico, importante, reflexivo e ético”.

A tecnologia na educação infantil e nos anos iniciais precisa ser vista com cuidado, ideia de que as ferramentas digitais devem estar integradas ao ambiente sociocultural dos alunos torna o ensino mais próximo da realidade deles – mais significativo, mais humano. E isso exige que o professor esteja atento, que planeje com intenção e que veja a tecnologia não como fim, mas como um meio de conexão e aprendizagem.

Litto e Formiga (2009), salientam a importância de integrar tecnologias no ensino fundamental, mas considerando as especificidades das crianças, e o seu respectivo nível de alfabetização. A tecnologia deve também ser parte do ambiente sociocultural escolar. Portanto, o emprego de ferramentas digitais requer práticas



pedagógicas cuidadosas, que considerem as particularidades de cada aluno e incentivando a aprendizagem ativa e ligada ao mundo deles.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A escolha do São João como tema principal, aconteceu de forma proposital visto que a festa junina, ademais de ser uma das tradições culturais mais representativas do Nordeste, faz parte da vida das crianças e suas famílias. Ao introduzir um conteúdo do repertório cultural local, notou-se maior atenção, participação e identificação dos alunos. Essa ligação emocional com o tema facilitou o aprendizado, os estudantes mostraram curiosidade e entusiasmo em participar das atividades.

### Atividade 1 - Caça-palavras Junino Digital

Conforme o plano, na primeira aula foi aplicado o jogo digital de Caça-palavras Junino, exposto na tela para a turma. A atividade provocou um clima de cooperação e animação, com os alunos interagindo para encontrar palavras como milho, bandeira e forró. Essa maneira divertida de aprender ajudou na identificação de palavras na temática junina e a relação dos sons com as letras, o que é importante no processo de alfabetização. Depois do jogo, as crianças foram convidadas a criar frases com as palavras, foi positivo acompanhar a percepção de cada criança utilizando as mesmas palavras de jeitos diferentes nas frases.

**Figura 1** – Aplicação do caça-palavras junino digital



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)





A diversidade de construções frasais evidencia que a aprendizagem se torna mais significativa quando o conteúdo é compreendido de acordo com as particularidades de cada indivíduo, valorizando os saberes prévios e as diferentes formas de expressão. Além disso, a interação com os colegas nesse processo contribuiu para o desenvolvimento da oralidade e para o fortalecimento dos vínculos no grupo.

## **Atividade 2 – Música junina interativa com letras ilustradas**

Seguindo o planejamento de aula, foi reproduzida a música “Olha pro céu, meu amor”, do compositor nordestino Luiz Gonzaga. A música foi apresentada com desenhos e vídeo, de forma multissensorial, por meio da escuta, da observação e da leitura das letras.

**Figura 2 – Aplicação do caça-palavras junino digital**



**Fonte:** Elaborado pelo autor (2025)

A fusão dessas linguagens, aprimorou a compreensão do significado da letra instigando os alunos com dificuldades na leitura. A turma foi desafiada a reescrever trechos da música, podendo reinterpretar livremente o conteúdo a partir das imagens exibidas. Essa abordagem, não só fomentou a criatividade, como também harmonizou o ritmo de aprendizagem de cada aluno, impulsionando uma educação mais inclusiva e customizada (LIMA; SILVA, 2019).

De maneira geral, as duas atividades ajudaram a transformar a sala de aula em um espaço mais colaborativo, agradável e acolhedor. Os estudantes sentiram-se





personagens principais do processo, reconhecendo-se no conteúdo e nas atividades sugeridas, conforme as reflexões da palestra “Uso eficaz da tecnologia em sala de aula” (COSTA, 2025), a experiência evidenciou que dá pra harmonizar recursos tecnológicos com o dia a dia escolar de forma balanceada e relevante, sem descuidar das características culturais e emocionais do grupo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência contada revela que o uso de tecnologias digitais pode ser um recurso importante no processo de alfabetização, principalmente quando combinado com práticas divertidas e contextualizadas. As atividades realizadas, , impulsionaram o envolvimento dos alunos, melhorando o reconhecimento de palavras e incentivando a escrita de maneira original e colaborativa.

É imprescindível, portanto, fomentar o uso de tecnologias na escola desde os primeiros anos da educação, acompanhado por formação contínua dos professores e por investimentos em infraestrutura tecnológica acessível. Ademais, ampliar a conversa entre teoria e prática, com estudos que analisem o efeito das tecnologias em diferentes ambientes educacionais, é importantíssimo, mirando uma escola mais inovadora, justa e focada no estudante.

## REFERÊNCIAS

BOGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação**: uma introdução à teoria e aos métodos. Tradução Maria J. Alvarez, Sara B. Santos e Telmo M. Baptista. Porto (Portugal): Porto Editora, 1994.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Brasília: MEC/SEB, 2017.

COSTA, Cléia. **Uso eficaz da tecnologia em sala de aula**. Palestra, 2025.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. Campinas: Papirus, 2012.





LIMA, M. C. A.; SILVA, R. A. M. **Práticas pedagógicas com tecnologia no ciclo de alfabetização.** Revista Práxis Educacional, v. 15, n. 36, 2019.

LITTO, F. M.; FORMIGA, M. (Org.). **Educação a distância:** o estado da arte. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos:** novos desafios e como chegar lá. Campinas: Papirus, 2015.

SOARES, Magna. **Letramento:** um tema de três gêneros. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

